# ETAJV de jeuxvideo.com

## Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 6.38

360

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

XBOX 360

© L'Odyssée Interactive 1997-2010

# INTRODUCTION

**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 **Xbox 360**. 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**

- 0 Day Attack on Earth
- 007 : Quantum of Solace
- 1 contre 100
- 1942 : Joint Strike
- 3D Ultra Mini Golf Adventures
- 50 Cent : Blood on the Sand

**A**

- A Kingdom for Keflings
- A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or
- A-Train HX
- Ace Combat 6 : Fires of Liberation
- Aegis Wing
- Afro Samurai
- Age of Booty
- Alien Breed Evolution
- Alien Hominid HD
- All-Pro Football 2K8
- Alone in the Dark
- Altered Beast
- Amped 3
- Arkadian Warriors
- Armored Core 4
- Armored Core for Answer
- Army of Two
- Army of Two : Le 40ème Jour
- Assassin's Creed
- Assassin's Creed II
- Assault Heroes
- Assault Heroes 2
- Astérix aux Jeux Olympiques
- Asteroids / Asteroids Deluxe
- AstroPop Deluxe
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu
- Axel & Pixel

**B**

- Baja : Edge of Control
- Bakugan Battle Brawlers
- Band Hero
- Band of Bugs
- Banjo-Kazooie
- Banjo-Kazooie : Nuts and Bolts
- Banjo-Tooie
- Bankshot Billiards 2
- Batman Arkham Asylum
- Battle Fantasia
- Battlefield 1943
- Battlefield 2 : Modern Combat
- Battlefield : Bad Company
- Battlestar Galactica
- Battlestations : Midway

- Battlestations : Pacific
- BattleZone
- Bayonetta
- Beat'n Groovy
- Beautiful Katamari
- Bee Movie : Le Jeu
- Beijing 2008 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques
- Bejeweled 2
- Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks
- Bienvenue chez les Robinson
- Bionic Commando
- Bionic Commando Rearmed
- Bionicle Heroes
- Bioshock
- Bioshock 2
- Blacksite
- Bladestorm : La Guerre De Cent Ans
- BlazBlue : Calamity Trigger
- Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II
- Blazing Angels : Squadrons of WWII
- Bliss Island
- Blitz : The League
- Blitz : The League II
- Blood Bowl
- Blue Dragon
- Bob l'Eponge : Truth or Square
- Bomberman Act : Zero
- Bomberman Live
- Boogie Bunnies
- Boom Boom Rocket
- Borderlands
- Borderlands : Emeute dans l'Underdome de Mad Moxxi
- Borderlands : The Zombie Island of Dr. Ned
- Braid
- Brave : A Warrior's Tale
- Brothers in Arms : Hell's Highway
- Brütal Legend
- Bubble Bobble Neo
- Bullet Witch
- Bully : Scholarship Edition
- Burnout : Revenge
- Burnout Paradise

## C

- Cabela's Dangerous Hunts 2009
- Call of Duty 2
- Call of Duty 3 : En Marche vers Paris
- Call of Duty 4 : Modern Warfare
- Call of Duty : Modern Warfare 2
- Call of Duty : World at War
- Call of Duty Classic
- Call of Juarez
- Call of Juarez : Bound in Blood
- Carcassonne
- Cars

- Cars : La Coupe Internationale de Martin
- Cars Race-O-Rama
- Castle Crashers
- Castle of Shikigami III
- Castlevania : Symphony Of The Night
- Catan
- CellFactor : Psychokinetic Wars
- Cérébral Challenge
- Chaotic : Shadow Warriors
- Chessmaster Live
- Chime
- Chrome Hounds
- Civilization Revolution
- Clannad
- Clive Barker's Jericho
- Cloning Clyde
- Coffeetime Crosswords
- Colin McRae : DIRT
- Colin McRae : DiRT 2
- Comix Zone
- Command & Conquer 3 : La Fureur de Kane
- Command & Conquer 3 : Les Guerres du Tibérium
- Command & Conquer : Alerte Rouge 3
- Commanders : Attack Of The Genos
- Conan
- Condemned
- Condemned 2 : Bloodshot
- Conflict : Denied Ops
- Contra
- Coupe du Monde de la FIFA 2006
- Crackdown
- Crash : Génération Mutant
- Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex
- Crash of the Titans
- Crash Time
- Crazy Mouse
- Crystal Defenders

**D**

- Damnation
- Dancing Stage Universe
- Dancing Stage Universe 3
- Dante's Inferno
- Dark Messiah of Might and Magic : Elements
- Dark Sector
- Dark Void
- Darksiders
- Dead or Alive 4
- Dead or Alive : Xtreme 2
- Dead Rising
- Dead Space
- Death by Cube
- Death Tank
- Def Jam Icon
- Defense Grid : The Awakening

- Destroy All Humans ! En Route Vers Paname !
- Devil May Cry 4
- Diner Dash
- Disney Sing it
- Divinity II : Ego Draconis
- DJ Hero
- Domino Master
- Don King Boxing
- Doom
- Doritos : Dash of Destruction
- Double D Dodgeball
- Dragon Age : Origins
- Dragon Ball Raging Blast
- Dragon Ball Z : Burst Limit
- Duke Nukem 3D
- Dynasty Warriors 5 : Empires
- Dynasty Warriors 6
- Dynasty Warriors 6 : Empires
- Dynasty Warriors : Gundam
- Dynasty Warriors : Gundam 2

**E**

- Eat Lead : The Return of Matt Hazard
- Elements of Destruction
- Enchanted Arms
- Enemy Territory : Quake Wars
- Eragon
- Eternal Sonata
- Every Extend Extra Extreme
- Exit

**F**

- F.C. Manager 2007
- F.E.A.R.
- F.E.A.R. 2 : Project Origin
- F.E.A.R. Files
- Fable II
- Fable II Pub Games
- Facebreaker
- Fallout 3
- Fallout 3 : Operation Anchorage
- Fallout 3 : The Pitt
- Far Cry 2
- Far Cry Instincts Predator
- Fatal Fury : Mark of the Wolves
- Fatal Inertia
- Feeding Frenzy 2 : Shipwreck Showdown
- FIFA 06 : En Route pour la Coupe du Monde
- FIFA 08
- FIFA 09
- FIFA Street 3
- Fight Night : Round 3
- Fight Night : Round 4
- Final Fantasy XI Online
- Final Fantasy XIII

- FlatOut Ultimate Carnage
- Flock!
- Football Manager 2006
- Football Manager 2008
- Force de Defense Terrestre 2017
- Forza Motorsport 2
- Forza Motorsport 3
- Fracture
- Frogger 2 : Swampy's revenge
- Frontlines : Fuel of War
- Fuel
- Full Auto
- Fuzion Frenzy 2

**G**

- G.I. Joe : Le Réveil du Cobra
- Galaga Legions
- Gamerbots : Third Robot Shooting on Live
- Gears of War
- Gears of War 2
- Geometry Wars : Retro Evolved
- Geometry Wars : Retro Evolved 2
- Ghost Recon Advanced Warfighter
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Gin Rummy
- Go! Go! Break Steady
- Golden Axe : Beast Rider
- Golf : Tee it Up !
- Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City
- Grand Theft Auto IV
- Grand Theft Auto IV : The Ballad of Gay Tony
- Grand Theft Auto IV : The Lost and Damned
- GripShift
- Guilty Gear 2 Overture
- Guitar Hero 5
- Guitar Hero : Aerosmith
- Guitar Hero : Metallica
- Guitar Hero : Van Halen
- Guitar Hero : World Tour
- Guitar Hero Greatest Hits
- Guitar Hero II
- Guitar Hero III : Legends of Rock
- Gun
- Gunstar Heroes
- Gyromancer

**H**

- Half-Life 2
- Half-Life 2 : Episode One
- Half-Life 2 : Episode Two
- Halo 3
- Halo 3 : ODST
- Halo Wars
- Happy Tree Friends : False Alarm
- Harry Potter et l'Ordre du Phénix

- Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé
- Hasbro : Best of des Jeux en Famille
- Hellboy : The Science of Evil
- Heroes over Europe
- High School Musical 3 Dance ! Nos Années Lycée
- Hitman : Blood Money
- Hot Wheels : Beat That !
- Hour of Victory

**I**

- Ikaruga
- Infernal : Hell's Vengeance
- Infinite Undiscovery
- Interpol : The Trail of Dr. Chaos
- Invincible Tiger : The Legend of Han Tao
- Iron Man

**J**

- James Cameron's Avatar : The Game
- Juiced 2 : Hot Import Nights
- Jumper : Griffin's Story
- Jurassic : The Hunted

**K**

- Kameo : Elements of Power
- Kane & Lynch : Dead Men
- Karaoke Revolution
- Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2
- Kengo Zero
- King Kong
- Kingdom under Fire : Circle of Doom
- KrissX
- Kung Fu Panda

**L**

- La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon
- La Memoire dans la Peau
- Là-Haut
- Le Conte de Despereaux
- Le Monde de Narnia : Chapitre 2 : Le Prince Caspian
- Le Parrain
- Le Parrain 2
- Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes
- Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu II
- Left 4 Dead
- Left 4 Dead 2
- Legendary
- Lego Batman : Le Jeu Vidéo
- Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue
- Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale
- Lego Star Wars : La Saga Complète
- Lego Star Wars II : La Trilogie Originale
- Leisure Suit Larry : Box Office Bust
- Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent
- Les Chimpanzes de l'Espace

- Les Chroniques De Spiderwick
- Les Experts : Morts Programmées
- Les Rois de la Glisse
- Les Simpson : Le Jeu
- Lips
- Lips : Number One Hits
- Lode Runner
- Looney Tunes : Acme Arsenal
- Lost
- Lost Cities
- Lost Odyssey
- Lost Planet : Extreme Condition
- Lost Planet : Extreme Condition : Colonies Edition
- Luxor 2

**M**

- Madagascar 2
- Madballs in Babo Invasion
- Madden NFL 07
- Madden NFL 09
- Magic the Gathering : Duels of the Planeswalkers
- Major League Baseball 2K6
- Major League Baseball 2K7
- Major League Baseball 2K8
- Marble Blast Ultra
- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Mass Effect
- Mass Effect 2
- Mass Effect : Pinnacle Station
- Mass Effect : Turbulences à 900 000 Pieds
- Matt Hazard : Blood Bath and Beyond
- Max et les Maximonstres
- Medal of Honor : Airborne
- Mega Man 9 : The Ambition's Revival
- Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas
- Meteos Wars
- Midnight Club : Los Angeles
- Millennium Championship Paintball 2009
- Mirror's Edge
- Mission G
- Mon Cheval et Moi 2
- Monopoly : Editions Classique et Monde
- Monster Jam
- Monster Madness : Battle for Suburbia
- Monstres contre Aliens
- Mortal Kombat vs DC Universe
- MotoGP 08
- Mr. Driller Online
- Mutant Storm Empire
- MX vs ATV : Extreme Limite
- MX vs ATV Reflex

**N**

- N+

- Namco Museum : Virtual Arcade
- Naruto : Rise of a Ninja
- Naruto : The Broken Bond
- NASCAR 08
- NASCAR 09
- NBA 2K10
- NBA 2K6
- NBA 2K7
- NBA 2K8
- NBA 2K9
- NBA Ballers : Chosen One
- NBA Live 06
- NBA Live 07
- NBA Live 08
- NBA Live 09
- NBA Live 10
- NBA Street Homecourt
- NCAA Football 07
- Need for Speed : Most Wanted
- Need for Speed Carbon
- Need for Speed ProStreet
- Need for Speed Shift
- Need for Speed Undercover
- NHL 07
- NHL 08
- NHL 09
- NHL 10
- NHL 2K10
- NHL 2K6
- NHL 2K8
- NHL 2K9
- Ninety-Nine Nights
- Ninja Blade
- Ninja Gaiden II

**O**

- Omega Five
- OneChanbara : Bikini Samurai Squad
- Operation Flashpoint : Dragon Rising
- OutRun Online Arcade
- Over G Fighters
- Overlord

**P**

- Pac-Man
- Panzer General : Allied Assault
- Peggle Deluxe
- Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One
- Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two
- Perfect Dark Zero
- Phantasy Star II
- Phantasy Star Universe
- Phantasy Star Universe : Ambition Of The Illuminus
- Pinball Hall of Fame : The Williams Collection
- Pirates vs Ninjas Dodgeball

- Poker Smash
- Polar Panic
- Portal
- Portal : Still Alive
- Prey
- Prince of Persia
- Prince of Persia : Epilogue
- Prince of Persia Classic
- Pro Evolution Soccer 2008
- Pro Evolution Soccer 2009
- Pro Evolution Soccer 2010
- Pro Evolution Soccer 6
- Project Gotham Racing 3
- Project Gotham Racing 4
- Project Sylpheed
- Prototype
- Pure
- Puzzle Arcade
- Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

**Q**

- Qix ++
- Quake 4

**R**

- R-Type Dimensions
- Race Driver : GRID
- RACE Pro
- Raiden Fighters Aces
- Raiden IV
- Rainbow Six Vegas
- Rainbow Six Vegas 2
- Ratatouille
- Raven Squad : Operation Hidden Dagger
- Rayman contre les Lapins Crétins
- Red Faction : Guerrilla
- Resident Evil 5
- Rez HD
- Ridge Racer 6
- Rise of the Argonauts
- Risen
- RoboBlitz
- Rock Band
- Rock Band 2
- Rock Revolution
- Rocket Riot
- RocketBowl
- Rocketmen : Axis of Evil
- Rocky & Bullwinkle
- Rogue Warrior
- Rumble Roses XX

**S**

- S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo
- Sacred 2 : Fallen Angel

- Saints Row
- Saints Row 2
- Saints Row 2 : Corporate Warfare
- Sam & Max : Sauvez le Monde
- Samurai Shodown II
- Samurai Warriors 2 : Empires
- SBK 08 : Superbike World Championship
- Scene it ?
- Scene it ? Box Office
- Scene it ? Lumières ! Action !
- Schizoid
- Screwjumper
- Sea Life Safari
- Section 8
- Sega Mega Drive Ultimate Collection
- Sega Rally
- Sega Superstars Tennis
- Sensible World of Soccer
- Serious Sam HD : The First Encounter
- Shadow Assault/Tenchu
- Shadow Complex
- Shadowrun
- Shaun White Snowboarding
- ShellShock 2 : Blood Trails
- Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur
- Shinobi
- Shotest Shogi
- Shrek le Troisieme
- Silent Hill : Homecoming
- Skate
- Skate 2
- Smash Court Tennis 3
- Soldier Of Fortune : Payback
- Sonic 3
- Sonic the Hedgehog
- Sonic Unleashed
- SoulCalibur HD
- SoulCalibur IV
- South Park : Let's Go Tower Defense Play !
- Space Giraffe
- Space Invaders Extreme
- Speedball 2 : Brutal Deluxe
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Allié ou Ennemi
- Spider-Man : Le Règne des Ombres
- Splinter Cell Chaos Theory
- Splinter Cell Double Agent
- Star Ocean : The Last Hope
- Star Trek : D-A-C
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition
- Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République
- Stormrise
- Stranglehold
- Street Fighter IV

- Streets of Fury
- Streets of Rage 2
- Stuntman : Ignition
- Summer Athletics
- Super Contra
- Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix
- Super Street Fighter II Turbo HD Remix
- Superman Returns
- Superstars V8 Racing
- Supreme Commander
- Switchball

**T**

- Table Tennis
- Tales of Vesperia
- Teenage Mutant Ninja Turtles : Turtles in Time Re-Shelled
- Tekken 6
- Tempest
- Tenchu Z
- Terminator Renaissance
- The Beatles Rock Band
- The Bigs
- The Bigs 2
- The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena
- The Club
- The Darkness
- The Dishwasher : Dead Samurai
- The Elder Scrolls IV : Oblivion
- The Incredible Hulk
- The King of Fighters : Maximum Impact 2.5
- The King of Fighters XII
- The Last Remnant
- The Maw
- The Orange Box
- The Outfit
- The Saboteur
- The Secret of Monkey Island : Special Edition
- Thrillville : Le Parc en Folie
- Ticket to Ride
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Tiger Woods PGA Tour 09
- Tiger Woods PGA Tour 10
- TimeShift
- TiQal
- TNA iMPACT!
- Tom Clancy's EndWar
- Tom Clancy's HAWX
- Tomb Raider : Anniversary
- Tomb Raider Legend
- Tomb Raider Underworld
- Tomb Raider Underworld : L'Ombre de Lara
- Tomb Raider Underworld : Sous les Cendres
- Tony Hawk Ride
- Tony Hawk's American Wasteland

- Tony Hawk's Project 8
- Tony Hawk's Proving Ground
- Too Human
- Top Spin 2
- Top Spin 3
- Tornado Outbreak
- Tour de France 2009
- Tower Bloxx Deluxe
- Transformers : La Revanche
- Transformers : Le Jeu
- Trials HD
- Triggerheart Exelica
- Trine
- Trivial Pursuit
- Tron
- Turning Point : Fall Of Liberty
- Turok
- Two Worlds

**U**

- UEFA Euro 2008
- UFC 2009 Undisputed
- Undertow
- Universe at War : Earth Assault
- Unreal Tournament III

**V**

- Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques
- Vandal Hearts : Flames of Judgment
- Vigilante 8 : Arcade
- Viking : Battle for Asgard
- Virtua Fighter 5
- Virtua Tennis 2009
- Virtua Tennis 3
- Virtual-On : Oratorio Tangram Ver. 5.66
- Viva Piñata
- Viva Piñata : Pagaille au Paradis
- Viva Piñata : Party Animals
- Volt : Star Malgré Lui

**W**

- WALL-E
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 1 : Fright of the Bumblebees
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 2 : The Last Resort
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 3 : Muzzled!
- Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 4 : The Bogey Man
- Wanted : Les Armes du Destin
- War World
- Warhammer : Battle March
- Warlords
- Warriors Orochi
- Warriors Orochi 2
- Watchmen : La Fin Approche
- Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2
- Way of the Samurai 3

- WET
- Wheelman
- Wing Commander Arena
- Wolf of the Battlefield : Commando 3
- Wolfenstein
- Wolfenstein 3D
- Word Puzzle
- World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets
- World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition
- Worms 2 : Armageddon
- Wrestle Kingdom
- WSC Real 09
- WWE Legends of Wrestlemania
- WWE Smackdown vs Raw 2007
- WWE Smackdown vs Raw 2008
- WWE Smackdown vs Raw 2009
- WWE Smackdown vs Raw 2010

**X**

- X-Blades
- X-Men : Le Jeu Officiel
- X-Men Origins : Wolverine

**Y**

- You're in the Movies

**Z**

- Zombie Apocalypse
- Zoomaroom
- Zuma

# 'Splosion Man

© Twisted Pixel 2009

+ D'INFOS FORUM

## PASSER LES NIVEAUX

L'option "Voie du trouillard" qui permet de passer les niveaux se débloque si vous vous laissez mourir un certain nombre de fois.

## BONUS À DÉBLOQUER

### Image de joueur : 'Splosion Man

Terminer les niveaux 1 à 4 (solo).

### Image de joueur : scientifique

Terminer les niveaux 1 à 4 (multijoueur).

### Thème premium de 'Splosion Man

Terminer les niveaux 3 à 18 (solo).

## T-SHIRT POUR VOTRE AVATAR

Cassez n'importe quelle vitre dans le jeu pour recevoir un T-shirt pour votre avatar.

*Note : Code effectif à partir du mois d'octobre 2009.*

# 0 Day Attack on Earth

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Enrôlement (5)

Accédez au menu principal.

### Creuset (5)

Finissez le jeu Normal en solo.

### Assaut (5)

Finissez le jeu Difficile en solo.

### Ailes de l'amitié (5)

Jouez une partie en Mode Coop.

### Homme-sandwich (10)

Tuez 10 ennemis Sandwich.

### Tueur de serpents (10)

Tuez 10 ennemis Serpents.

### Tueur de moustiques (10)

Tuez 10 ennemis Moustiques.

### Chevalier servant (20)

Tuez 100 cibles en Mode Coop.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# 007 : Quantum of Solace

© Activision / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Vivre et laisser mourir (20)

Neutralisez 50 ennemis.

### Les diamants sont éternels (20)

Piratez toutes les serrures.

### Rien que pour vos yeux (20)

Désactivez 10 caméras.

### L'homme au pistolet d'or (20)

Tuez 50 ennemis en un seul tir chacun.

### Affronter la pesanteur (15)

Demeure de White : ouvrez la porte de la cave en un seul tir.

### Nous avons des gens partout (15)

Sienne : abattez les sept antennes satellite situées sur les toits.

### L'opéra n'est pas pour tous (15)

Opéra : circulez dans les coulisses sans vous faire repérer par les gardes.

### Il arrive à toute vitesse ! (15)

Gouffre : tuez le pilote de l'hélicoptère alors que les mitrailleurs sont encore en vie.

### Je regrette la guerre froide (15)

Extérieur Musée des Sciences : tuez chaque tireur d'élite d'un seul tir.

### Mi-moine, mi-tueur (15)

Intérieur Musée des Sciences : tirez sur toutes les lampes du grand hall.

### ELLIPSIS (15)

À l'aéroport, sauvegardez les serveurs de Skyfleet sans vous faire repérer.

### Je suis la banque (15)

Train : n'utilisez que le P99 à bord du train de marchandises.

### N'importe quel voyou peut tuer (15)

Casino Royale : rendez-vous au spa en évitant les gardes et sans attaquer personne.

### Ca me gratte (15)

Barge : sauvez Vesper en moins de deux minutes.

### Permettez (15)

Venise : éliminez Gettler en un seul tir.

### Un seul coup de feu suffit (15)

Eco Hotel : tuez le chauffeur de la voiture.

### Le monde ne suffit pas (40)

Trouvez tous les téléphones portables.

### Opération tonnerre (40)

Trouvez toutes les armes puissantes.

### Permis de tuer (10)

Tuez un ennemi en une seule balle.

### Octopussy (20)

Terminez le jeu en Recrue.

### Demain ne meurt jamais (25)

Terminez le jeu en Agent de terrain.

### On ne vit que deux fois (30)

Terminez le jeu en Agent.

### Je m'appelle Bond, James Bond. (70)

Terminez le jeu en 007.

### Dangereusement vôtre (15)

Terminez Demeure de White.

### Bons baisers de Russie (15)

Terminez Sienne, Opéra et Gouffre.

### Tuer n'est pas jouer (15)

Terminez Bidonville et Chantier de construction.

### Au service secret de Sa Majesté (15)

Terminez Extérieur et Intérieur Musée des Sciences et Aéroport.

### Casino Royale (15)

Terminez Train du Monténégro, Casino Royale et Empoisonnement.

### L'espion qui m'aimait (15)

Terminez Barge et Venise.

### Quantum of Solace (15)

Terminez Eco Hotel.

### Je sais où est votre arme (20)

Débloquez et achetez toutes les armes.

### Le compte est bon (15)

Débloquez et achetez tous les accessoires pour les armes.

### Un siège éjectable, sans rire ? (20)

Débloquez et achetez tous les gadgets.

### Goldfinger (25)

Débloquez et achetez toutes les armes d'or.

### Chemin de fer (50)

Débloquez et achetez toutes les armes, les grenades, les accessoires, les gadgets et les armes d'or.

### Vous en avez désamorcé des tas. (15)

Désamorcez une bombe en mode Contre Bond.

### J'admire votre courage (15)

Gagnez plus de 1 000 crédits.

### La vie est faite de petits défis (20)

Gagnez plus de 10 000 crédits.

### Pour l'Angleterre, James ? (25)

Gagnez plus de 100 000 crédits.

### Le meilleur joueur du service. (15)

Terminez premier d'une partie en ligne.

### C'est considérable. (20)

Participez à 100 parties en ligne.

### Au shaker (15)

Remportez 5 parties en ligne en mode Contrôle de territoire.

### Fauteur de troubles (20)

Éliminez un total de 100 joueurs avec le pistolet d'or en mode Pistolet d'or.

### Tout confort (20)

Éliminez un total de 1000 joueurs.

### La nature du Mal (20)

Éliminez un total de 10 joueurs en tirant en aveugle, et à couvert.

### 3030 était un double (20)

Éliminez un total de 100 joueurs en restant à couvert.

### Il joue de la harpe d'or (15)

Neutralisez le joueur au pistolet d'or avec une attaque de mêlée.

### Die Another Day (15)

Échappez-vous avec Bond en mode Évasion de Bond

### Dr. No (15)

Remporter une manche avec Bond en Contre Bond.

### Moonraker (20)

Récupérez 30 téléphones portables.

## CHOIX DU NIVEAU

Après avoir terminé le jeu une fois, sauvegardez votre partie. La prochaine fois que vous chargerez le jeu vous aurez le choix du niveau de départ.

# 1 contre 100

© Microsoft / Microsoft Game Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Suite collective (10)

Votre équipe de quatre réussit simultanément une suite de trois bonnes réponses consécutives.

### Fan de quizz (30)

Répondez à un total de 500 questions.

### La centaine dorée (25)

Répondez correctement à un total de 100 questions.

### Explosif (15)

Répondez correctement à trois questions consécutives et recevez trois bonus de réponse instantanée.

### Tirage rapide (25)

En une seule manche, recevez six bonus de réponse instantanée consécutifs.

### Faites une suite ! (15)

En une seule manche, réussissez une suite de cinq bonnes réponses consécutives.

### Pro du jeu télé (25)

En une seule manche, réussissez une suite de 12 bonnes réponses consécutives.

### Le quart de siècle (10)

Répondez correctement à un total de 25 questions.

### Livraison express (20)

En une seule manche, marquez un total de 1 300 points grâce aux bonus de temps.

### Économie de jokers (10)

En une seule manche, économisez les trois jokers Je passe.

### Frimeur professionnel (10)

En une seule manche d'1 Contre 100 Live, faites bouger votre Avatar 10 fois.

## Mauvaise pioche (5)

Répondez de façon instantanée et incorrecte à 3 questions à la suite.

# 1942 : Joint Strike

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Paratonnerre (6)

Terminer le jeu avec le Lightning.

### Aile de Mosquito (7)

Terminer le jeu avec le Mosquito.

### Frappeur Shinden (7)

Terminer le jeu avec le Shinden.

### Ailier (15)

Terminer 3 tableaux du jeu en jouant en Coopératif.

### Combat concerté (10)

Détruire 30 ennemis à l'aide d'une frappe associée.

### Tireur d'élite (10)

Obtenir un taux de précision de 90% minimum.

### Blitz (10)

Terminer le jeu au niveau de difficulté Roi des airs.

### Crocs dehors (10)

Vaincre tous les boss en obtenant la note A sans recommencer.

### Cadenassé (25)

Vaincre tous les boss en obtenant la note S sans recommencer.

### Tigre (30)

Ramasser 30 médailles.

### Tireur (30)

Terminer le jeu avec plus de 200.000 points.

### As du combat (40)

Terminer le jeu avec plus de 2.000.000 de points.

## AVION SECRET

Après avoir terminé le jeu en difficulté Wing King, allez sur le Shinden dans l'écran de sélection des avions et sélectionnez-le avec la touche Y pour l'avoir en version plus puissante aux couleurs noir et rouge.

# 3D Ultra Mini Golf Adventures

© Sierra / Wanako Games 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Maître jardinier (10)

Créer un trou avec l'éditeur.

### Chasseur de trésor du Carnaval (10)

Décroche toutes les médailles du parcours Carnaval classique.

### Chasseur de trésor de L'Ouest (10)

Décroche toutes les médailles du parcours L'Ouest.

### Chasseur de trésor de l'Espace (10)

Décroche toutes les médailles du parcours Espace.

### Aventurier Débutant (20)

Finis les trous Chiens de prairie, Tir au pigeon et Planétoïde dans le tournoi.

### Golfeur d'enfer (20)

Effectue les parcours Voyageur et Explorateur en niveau par ou mieux.

### Maître voyageur (20)

Effectue le parcours Voyageur à 4 sous le par ou mieux.

### Maître explorateur (20)

Effectue le parcours Explorateur à 4 sous le par ou mieux.

### Champion de l'Open (20)

Remporte une partie multijoueur en ligne.

### Le plus grand des hôtes (20)

Accueillir 3 parties en ligne.

### As (20)

Effectue 6 trous en 1 sur le parcours Voyageur ou Explorateur.

## Aventurier du Minigolf (20)

Effectue les parcours Voyageur et Explorateur à 12 sous le par.

# 50 Cent : Blood on the Sand

© THQ / Swordfish Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## RÉCOMPENSES

Ces fonctions de triche deviennent accessibles dans la section du contenu à débloquer.

### Munitions illimitées

Remporter 52 médailles en mode Histoire.

### Grenades illimitées

Remporter 56 médailles en mode Histoire.

# A Kingdom for Keflings

© NinjaBee 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Si j'avais un marteau (5)

Construisez une scierie (Un seul joueur)

### Siegfried (ou Roy) (5)

Formez un Kefling (Un seul joueur)

### Frank Lloyd (25)

Déverrouillez 25 blueprints (Un seul joueur)

### Illustre tyran (15)

Secret

### Marchand d'étoffes (20)

Récupérez tous les châpeaux des Keflings qu'il vous sera possible de trouver. (Un seul joueur)

### Comme des lapins (15)

Population de 30 Keflings à atteindre (Un seul joueur)

### Voit grand (10)

Construisez un bâtiment constitué de plus de huit éléments (Un seul joueur)

### Maître constructeur (25)

Construisez une cathédrale (Un seul joueur)

### Roi (40)

Bâtissez un château complet avec trois éléments reliés (Un seul joueur)

### Ami (10)

Récoltez 10 bannières originales auprès d'autres géants pendant la Xbox LIVE.

### Voyageur (10)

Jouez lors d'une session en ligne où apparaissent 20 bannières différentes

## Vanité (20)

Secret

# A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or

© Sega / Shiny Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Précisions

A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or est avant tout un jeu axé sur l'action-aventure, et dont le scénario est bien entendu tiré du film du même nom. Comme pour beaucoup d'autres adaptations vidéoludiques de films, vous le retrouverez sur toutes les plates-formes de jeu, mais l'aventure restera sensiblement la même. Vous ne rencontrerez que peu de difficultés au long de votre périple, qui consistera à remplir les tâches s'affichant au fur et à mesure dans votre journal. Elles consisteront principalement à discuter avec des interlocuteurs pour les duper (il faudra réussir des petites phases de jeu basiques), effectuer un parcours de plates-formes, combattre des hordes d'ennemis, ou encore utiliser la boussole d'or, aussi appelée aléthiomètre. Pour utiliser au mieux ce dernier, vous devrez récupérer un maximum de significations des 36 symboles tout au long du parcours, à savoir qu'un symbole dispose de trois significations différentes (symboles référencés en fin de soluce). Ainsi, lorsque via votre journal vous poserez une question à la boussole, le fait de connaître les significations de chaque symbole donné vous permettra de vous concentrer de manière bien plus " posée " que si vous ne possédiez la signification d'un seul symbole (la réponse peut être trouvée, mais la phase de concentration est nettement moins stable). Eh bien, il semble que l'essentiel a été dit... En route !

### Prélude

#### Toundra

Avancez simplement avec Iorek le long de l'unique chemin, en appuyant sur la touche d'interaction pour franchir les obstacles. Occupez-vous des hordes de loups qui vous assaillent et détruisez les rochers qui vous bloquent le chemin. Laissez-vous bientôt tomber sur les plates-formes situées en contrebas pour atteindre un secteur rempli de pièges. Battez ensuite les loups et brisez la roche d'en face pour pénétrer dans une caverne. Avancez sur ce sol qui va rapidement s'effondrer et soyez prêt à utiliser la touche d'interaction au bon moment pour sauter par-dessus les obstacles. Poursuivez jusqu'à devoir faire chuter un pilier grâce à la bonne combinaison de touches qui apparaît à l'écran, puis avancez sur ce pont jusqu'au nouveau point d'interaction. Envoyez Pan sur le mât du bateau pour qu'elle se déplace le long des poutres jusqu'à gagner l'autre côté. Avancez dans la caverne avec Lyra et en usant des pouvoirs de Pan lorsque cela est nécessaire, jusqu'à vous trouver dans un secteur où il vous faudra sauter de plate-forme en plate-forme, tout en ayant envoyé des pierres sur la stalactite où un point scintille, afin de pouvoir continuer à avancer. Ensuite aura lieu un combat contre un Samoyède. Enfin " combat " est un bien grand mot, car il ne s'agira en fait que d'esquiver rapidement ses attaques en appuyant sur le bouton indiqué. Utilisez la forme du faucon pour franchir la passerelle brisée, puis celle du chat pour rouler rapidement vers l'autre côté avant que le sol ne s'effondre. Il ne reste plus qu'à courir vers le point " arc-en-ciel " pour clore le chapitre et laisser la place à Iorek.

#### Camp Samoyède

Vous voici au camp. Ici, pas de quartier ! Eliminez toute chose qui se déplace à l'écran à grands coups de griffes ! Vous devrez ensuite faire écrouler la hutte du Shaman pour engager un combat contre lui. Rien de bien compliqué ici, si ce n'est qu'il sera plus résistant que les autres ennemis. Il se téléportera à divers endroits mais vos lacérations devraient avoir raison de lui sans trop de problèmes.

### Jordan College

### Chambre de Lyra

Dans la chambre de Lyra, tentez une première fois de vous échapper par la fenêtre, mais celle-ci étant pour l'instant bloquée, examinez vos billes sur l'étagère pour ensuite vous placer à l'endroit indiqué d'une couleur " arc-en-ciel " afin de lancer un livre sur le bocal à partir d'ici. Après avoir récupéré vos billes, vous aurez un temps limité pour vous emparer du loquet de la fenêtre et l'utiliser sur celle-ci. Il se trouve à gauche, sur la petite étagère qui fait face au lit. Après être sorti par la fenêtre, avancez le long de ce parcours de poutres et de plates-formes, tout en attendant que les personnes à la fenêtre s'en aillent, pour finalement atteindre une surface un peu plus basse où se trouve Roger. Allez lui parler et amusez-vous à jeter des noyaux sur les érudits avec lui. Allez ensuite plus à gauche pour rejoindre les deux garçons qui vous ont provoqué. Il vous faudra rattraper l'un d'eux avant qu'ils n'atteignent le but indiqué. Pour ce faire, appuyez le plus vite possible sur le bouton de comptage, puis au lieu d'employer le même chemin que votre cible, coupez par les toits et vous n'aurez aucun mal à le toucher. Répétez ceci deux fois encore, puis vous devrez redescendre pour effectuer un parcours en vous balançant sur des poutres horizontales après avoir activé le pouvoir du paresseux de Pan. Après avoir atterri, ouvrez la porte vitrée.

### Cour

Commencez par scanner le domestique qui balaie un peu plus loin, comme cela vous est indiqué à l'écran, puis vous entamerez votre première séquence de duperie. Il s'agit de réussir divers mini-jeux afin d'envoyer à votre interlocuteur une phrase bien convaincante pour qu'il vous croie sur parole. Parlez-lui grâce à la touche indiquée et choisissez, si vous le souhaitez, un objet parmi ceux qui vous aident à réussir les mini-jeux avec plus de facilité (en sachant qu'ils restent tout de même assez simples sans l'aide du moindre objet...). Après avoir dupé cet homme, continuez d'avancer pour aller trouver le serviteur et faire de même avec ce dernier. Faites maintenant machine arrière pour aller de l'autre côté de ce balcon, parlez au majordome, situé au fond à gauche. Reculez ensuite vers le plateau de hors-d'oeuvre pour faire face à l'intendant (celui que sert le vin) et utilisez un de ces petits gâteaux sur le pichet placé au-dessus de sa tête. Au tour du majordome de se faire duper. Approchez ensuite près de la porte située en face de là où il se trouvait pour déclencher une séquence, puis suite à celle-ci, vous vous retrouverez dans la pièce du projecteur. Après avoir un peu utilisé ce dernier, cachez-vous dans la penderie sur votre droite comme vous l'indique Pan. Vous allez devoir ensuite duper votre oncle...

## Londres

### Appartement de Mme Coulter

Vous débutez le niveau dans votre chambre et devez sortir par la porte qui n'est pas verrouillée. Tentez d'ouvrir la porte du bureau de Mme Coulter, puis partez sur la gauche où vous aurez à vous cacher des domestiques. Placez-vous à côté de la penderie située en face de là où vous arrivez, observez la séquence. Tapotez la touche indiquée pour libérer Pan, puis envoyez ensuite le vase en visant le singe de Mme Coulter. Après avoir répété ceci à trois reprises, vous pouvez accéder au salon, mais il faudra vite vous cacher avant que la servante n'arrive. Allez donc vous accroupir dans la cheminée et attendez que la femme passe son chemin pour sortir par la porte-fenêtre qu'elle vient d'ouvrir. Utilisez le saut du faucon et vous gagnerez finalement le bureau de Mme Coulter. Observez les points qui scintillent en rose à l'aide de la touche d'interaction, puis jetez enfin un oeil dans la corbeille pour déclencher une séquence. Vous aurez ensuite à duper Mme Coulter et à effectuer une séquence d'esquives contre son singe pour clore le chapitre.

## Noorderlicht, le jour

### Haute mer

Tout d'abord, allez parler à Farder Coram qui vous attend à la salle de réunion, dans le sous-sol de la cabine située à l'extrémité du navire (sur votre gauche lorsque vous parlez à Jerry, l'homme tatoué sur le pourtour des yeux). Vous aurez ensuite à parler à Jerry pour qu'il vous propose de nettoyer les fientes d'oiseaux éparpillées sur le navire... Génial ! Vous pourrez en nettoyer 5 sur 6 pour le moment, mais allons d'abord trouver la serpillière de l'autre côté du navire. Montez à l'échelle, courez de l'autre côté et trouvez l'échelle suivante pour la descendre et récupérer la serpillière juste

à gauche. Une fiente se trouvera non loin de là (tenez-vous dessus et appuyez sur le bouton d'interaction). Remontez à l'échelle pour aller en nettoyer une autre à ce niveau, mais de l'autre côté. Redescendez la première échelle pour nettoyer la fiente située près de Jerry et descendez sur le côté du navire par l'escalier situé derrière ce même homme. Une fiente se trouvera un peu plus bas. Repassez derrière le navire via les deux échelles et parlez à Alfons le gitan en le dupant 3 fois de suite, pour compléter la tâche vous demandant d'apprendre à passer pour une gitane.

Suite à la conversation, allez nettoyer une fiente en vous dirigeant sur le côté du bateau grâce à l'échelle, juste derrière lui. Pour nettoyer la dernière fiente, vous devrez parler à Nicholas, qui se trouve au milieu du navire, sur le plan surélevé accessible via les échelles. Il va vous demander de sauver son daemon et la caméra va alors brièvement vous montrer le parcours à accomplir. Vous devrez démarrer par la grande échelle qui se situe devant le gitan Alfons, mais vous réalisez que cela est impossible tant que la cheminée est en action. Pour stopper la fumée, allez voir l'homme qui se tient devant la salle des machines, à côté de Jerry. Dupez-le et la fumée disparaîtra, rendant ainsi l'échelle de derrière accessible. Une fois au sommet de la cheminée, utilisez la transformation de Pan en chat pour sauter sur la voile et vous y agripper. Laissez-vous descendre jusqu'à la poutre et avancez jusqu'à pouvoir sauter grâce à la touche d'interaction apparue. Profitez-en pour nettoyer la sixième fiente, puis montez sur les caisses et faites ronger la corde à Pan pour remplir la mission. Repartez maintenant voir Ness qui se trouve en face de Jerry, à côté de son daemon. Réussissez par deux fois l'épreuve qu'il vous lance avant de retourner parler à Farder Coram. Vous devrez alors utiliser votre aléthiomètre pour savoir ce que mijote Mme Coulter. Lorsque vous avez la réponse, sortez et vous vous ferez attaquer par une abeille. Remportez la phase d'esquive, puis rejoignez enfin votre cabine (du côté d'Alfons) pour clore ce chapitre.

## Les Inspecteurs

### Les recherches

Jerry vous demande d'aller vous cacher sur le pont arrière (côté Alfons). Rendez-vous y et entrez dans le canot de sauvetage situé au fond sur votre gauche lorsque vous quittez l'échelle et que vous êtes dos à elle. Une fois que les hommes sont dans le secteur, quittez votre cachette pour trouver un tas de neige à proximité et interagir dessus pour confectionner une boule. Envoyez celle-ci sur la flamme de la torche que tient l'homme près de son chien pour qu'elle s'éteigne, vous permettant ainsi de monter la grande échelle de la cheminée. Utilisez le chat pour vous déplacer sur la voile, regagnez le sol de ce niveau. Evitez le garde et descendez l'autre échelle qui vous mène à l'avant du navire. Là, vous devrez rester positionné derrière une caisse et vous déplacer en même temps qu'elle (après avoir fait ronger la corde à Pan) pour ne pas être repéré. Lorsque la caisse se retrouve bloquée sur le bord du navire, passez derrière pour descendre à l'échelle et pour avancer par le bas. Utilisez le chat pour grimper au filet et ainsi rejoindre la cabine menant à la salle de réunion. Une fois dans cette dernière, il vous faudra distraire l'homme qui fouille cette pièce. Rongez la corde indiquée sur le côté droit de la pièce, rampez sous la table pour atteindre le côté gauche et interagir avec le point qui scintille. Chapitre terminé !

## Trollesund

### Arrivée

Le chapitre commence avec une petite phase où vous contrôlerez Iorek, mais où vous perdrez obligatoirement contre les soldats... Vous revoici dans la peau de Lyra. Commencez par partir sur la gauche pour aller trouver l'aéronaute Lee Scoresby, puis vous devrez ensuite trouver Farder Coram pour lui parler de cette rencontre. Vous le trouverez en vous rendant au Conseil des sorcières, au fond à droite de l'allée dans laquelle vous étiez en entrant dans la ville. Vous aurez une discussion avec le docteur Lanselius et vous devrez répondre à sa question en utilisant l'aléthiomètre. Après avoir réussi le premier test, il vous faudra répondre à une deuxième question. Une fois que la boussole vous indique de suivre votre instinct, tournez-vous et observez les arcs contre le mur.

### Iorek Byrnison

Suite à la séquence, allez trouver Iorek dans le secteur situé à gauche du Conseil des sorcières, (entre le groupe de

cinq personnes et l'homme adossé à une poutre). Consultez l'aléthiomètre (dans un endroit où il est possible de l'utiliser) pour savoir où se trouve l'armure de Iorek, puis retournez vers l'ours pour lui dire que vous savez où elle est située. Allez ensuite parler à l'enfant entièrement à gauche de la ville pour qu'il vous donne un moyen de pénétrer dans le Magisterium. Il vous mettra d'abord au défi de le battre à la course. Suivez son chien en utilisant la transformation de Pan en chat, puis après avoir gagné, soyez convaincant avec l'enfant pour qu'il vous indique le chemin secret menant au Magisterium. Suite à la conversation, avancez dans l'arc-en-ciel à gauche de l'écran lorsque vous suivez les rails pour clore le niveau.

## Epreuve de force

### Les quais

Vous allez devoir effectuer un parcours jonché de caisses et de poutres, où vous devrez alterner entre les différentes transformations de Pan pour progresser. Vous n'aurez pas de mal à deviner le chemin puisqu'il est quasiment imposé (à part quelques divergences pour récupérer des items supplémentaires). Non, là où interviendra la difficulté malheureusement, ce sera au niveau de la maniabilité de la fillette. Nous sommes bien loin du gameplay d'un Mario et vous risquez de recommencer à plusieurs reprises à cause du manque de précision inhérent au soft durant ses phases de plates-formes. Une fois de l'autre côté, il vous faudra avancer tout en évitant les gardes qui rôdent autour du Magisterium. Commencez donc par monter sur les containers pour vous trouver au niveau d'un noeud à faire ronger par Pan, en trouvant le bon timing de sorte que ce gros filet de poissons tombe sur la tête du premier garde. Lorsque le deuxième sera attiré par l'accident, courez jusqu'au fond pour ensuite devoir tourner à droite et éviter ou battre un autre garde. Montez ensuite la grande échelle, puis sautez sur le petit toit, sous lequel a lieu une conversation entre deux hommes. Sautez alors sur le chariot droit devant pour atteindre finalement le mur de la cour du Magisterium.

### Magisterium

Une fois dans cette cour, vous devrez vous placer à l'endroit indiqué par le scanner et lancer une pierre sur l'interrupteur qui vous fait face, pour ensuite rapidement aller appuyer sur celui de droite, ce qui enclenchera l'ouverture de la porte. A l'intérieur du bâtiment, entrez dans la première pièce, puis allez vous cacher dans la pièce d'à côté, sous la table du fond, comme vous l'indique Pan. Une fois que les deux hommes ont fait leur affaire, allez agir sur le bouton rouge du panneau de contrôle après avoir ramassé les documents sur le bureau. Allez enfin récupérer le casque de Iorek pour le lui ramener. Suite à la cinématique, vous devez vaincre cette machine en dirigeant l'ours. Pour ce faire, approchez-vous d'elle en passant par derrière, poussez-la en appuyant sur le bouton indiqué lorsqu'il s'affiche (puis en martelant le bouton d'attaque), pour ensuite lacérer la boule bleue qui fait office de point faible. Répétez cette opération plusieurs fois en évitant au maximum de vous faire toucher, puis vous remporterez cette épreuve.

## Le Nord

### Le camp des gitans

Approchez-vous de M. Scoresby qui se trouve près du chaudron non loin d'ici, vous devrez retrouver son outil de nettoyage. Il est situé sur des caisses, au fond du camp de tentes et il est éclairé de violet. Vous ne pouvez pas le rater. Après l'avoir rapporté à Scoresby, retournez vers les tentes pour parler à l'homme de l'entrée pour qu'il vous dise de rejoindre Lord Faa. Il vous attend dans la tente un peu plus grande située plus à droite, puis il vous demandera de poser une question à la boussole, au sujet de Bolvangar. Après avoir obtenu la réponse, allez parler à Lord Faa, il vous faudra alors répondre à une nouvelle question, en utilisant les mêmes symboles. Finissez la conversation avec Lord Faa, une scène se déclenchera. Vous partez avec Iorek.

### Ravin arctique/Pont glacial

Avancez le long du parcours sur le dos de Iorek en évitant ou éliminant les sorcières, tout en allant de temps à autre récupérer des items dans les cavernes situées sur les côtés, où seule Lyra peut se rendre. Poursuivez jusqu'à devoir pousser un grand pilier de pierre avec Iorek afin de le faire chuter et de vous en servir comme d'un pont (vous n'êtes

pas obligé de passer par là pour rejoindre les hauteurs, mais ce chemin est moins infesté de sorcières que celui de gauche). Afin d'ouvrir la porte qui vous fera bientôt face, rendez-vous dans la caverne de gauche pour actionner un levier (vous trouverez un symbole pour le nourrisson au fond à droite de la caverne). Vous allez bientôt atteindre la carcasse d'un avion, puis en poursuivant toujours un peu plus haut tout en explorant les cavernes des côtés, vous parviendrez jusqu'à la reine des sorcières, à affronter avec Iorek sur un vaste espace glacé.

### Reine Vala

Pour la vaincre, évitez ses flèches tout en vous approchant d'elle en lui tournant autour, puis essayez tant bien que mal de vous placer dans l'axe pour lui porter un coup et poursuivre avec Y si le bouton apparaît.

### Poursuite des Samoyèdes

Dans la séquence qui va suivre, vous devrez descendre rejoindre les enfants au ravin en vous frayant un chemin à travers les Samoyèdes. C'est un parcours de plusieurs minutes où vous n'avez qu'à avancer en lacérant les ennemis et en évitant leurs flèches. Vous trouverez par moments de la mousse magique en guise de soin.

## Embuscade au camp

### L'embuscade

Vous débutez le niveau avec Iorek et devez éliminer quelques Samoyèdes, avant que ces derniers ne tirent des flèches enflammées sur les tentes. Vous devrez vous approcher de ces dernières et marteler la touche affichée à l'endroit indiqué pour éteindre les flammes, tout en vous occupant des ennemis. Allez ensuite détruire les trois poutres qui soutiennent la plate-forme d'où tirent les archers, puis après avoir réglé son compte à tout le monde, vous aurez à éliminer un Shaman. Une bestiole rouge va apparaître et viendra vous attaquer. Eliminez-la également en sauvant au moins une tente, il faudra bientôt vous créer un autre pont que la frêle passerelle qui vous fait face. Frappez donc les glaces sur votre gauche, traversez, puis partez à droite. Viendra une phase de combat contre un chasseur qui contrôlera un daemon glouton. Occupez-vous uniquement du chasseur, en vous dépêtrant si besoin de la bête gênante. Remportez ce combat pour clore le chapitre.

## Bolvangar

### La cantine

A nouveau dans la peau de Lyra, allez parler à Roger à gauche de la pièce, puis suite à la discussion, parlez aux enfants lorsque cela est possible, revenez dire à Roger que le mot est passé. Parlez à l'enfant qui se tient face à la grande fresque puis il vous parlera de Larry, le garçon roux qui ne souhaite pas discuter. Prenez ensuite un gâteau dans le panier pour lui jeter à la figure et pour créer ainsi la diversion qui vous permettra de sortir par le plafond, à l'endroit indiqué précédemment par Roger. Une fois en haut, effectuez le parcours qui vous mène aux conduits en utilisant les diverses capacités de Pan et en évitant de vous faire toucher par la vapeur. Une fois à quatre pattes dans le conduit, avancez jusqu'à trouver la trappe menant aux portemanteaux. Parlez à la dame de service en la convainquant, afin d'obtenir le double de la clé. De retour à la cantine, parlez à nouveau à Roger, puis revenez vers le panier pour créer à nouveau une diversion grâce à Larry. Montez une fois de plus par le plafond, puis partez cette fois vers le passage de droite. Evitez les jets de vapeur en grimpant sur le grillage à l'aide de la transformation en chat, puis une fois dans le prochain secteur, sautez sur la plate-forme qui fait l'angle pour interagir à l'endroit indiqué et ainsi éteindre les interrupteurs sur le grillage. Grimpez-y en vous étant changé en chat (en faisant attention toutefois aux brèves décharges qui subsistent) puis poursuivez grâce au faucon. Vous devrez bientôt utiliser le paresseux face à une poutre horizontale, puis finissez le parcours avec le faucon. Rampez dans l'ouverture pour atteindre une autre pièce, dans laquelle une séquence va se déclencher. Cachez-vous entre les deux structures puis suivez la cinématique. Poursuivez ensuite vers la gauche jusqu'à trouver une trappe à utiliser.

### Retour de Mme Coulter

Vous trouverez Roger qui vous indiquera que la pièce de derrière est sûre et qu'il montera la garde devant la porte. Pénétrez donc dans cette salle pour utiliser la boussole et répondre à la question " comment puis-je nous sortir de cet horrible endroit ? ". Lorsque vous obtenez la réponse, il vous faudra vous cacher sous la table. Après la séquence, approchez de Mme Coulter pour la duper. Suite à votre réussite, vous vous échappez et le singe de Mme Coulter vous poursuit. Vous devrez progresser dans ce couloir en vous cachant à trois reprises sous les tables des côtés, jusqu'à devoir franchir la porte de la salle des machines.

## Le sauvetage

### Assaut de Iorek

Vous contrôlez maintenant Iorek et avez à détruire toutes les tours sur votre chemin. Une fois ceci fait, détruisez les deux lance-flammes (par les côtés). A nouveau dans la peau de Lyra, approchez de la fissure rouge vers la droite pour aller lancer des boules de neige sur les gardes pendant que Pan ronge les câbles. Une fois qu'il a terminé, c'est à Iorek de se charger des gardes afin que les enfants puissent s'échapper. S'ensuivra ensuite un combat contre un boss équipé d'un lance-flammes... Vous devez l'éviter pour le moment, le temps que Lyra confectionne une grosse boule de neige dont vous vous servirez contre ce boss. Une fois qu'il est touché, profitez-en pour aller le lacérer jusqu'à ce qu'il puisse rallumer son arme. Lyra va alors confectionner une autre boule, vous devrez répéter en tout l'opération 3 fois pour venir à bout de cet ennemi.

## Cour de Svalbard

### Cellule de prison

Approchez-vous de la grille pour déclencher une séquence, puis allez parler à cet homme. Il vous demande de trouver son médaillon. Pour ce faire, creusez dans le coin droit (lorsque vous faites face à la grille) avec la touche indiquée. Vous aurez ensuite à demander à l'aléthiomètre où se trouve Iorek. Une fois la réponse obtenue, une heure va s'écouler, puis ce sera le moment pour parler à l'homme attaché sur la gauche pour le duper. Après l'heure suivante, allez appeler le geôlier à la grille pour lui demander de vous amener vers le roi Ragnar. Durant le trajet, faites en sorte de rester sous la lumière tout en récupérant un maximum d'items. Dupez le dernier garde pour finalement vous trouver devant le roi et le duper à son tour. Réussissez les épreuves de dialogues et obtenez les réponses grâce à la boussole.

### Destin de Svalbard

Pour ce combat, vous aurez à effectuer la série de touches affichée à l'écran. Si vous réussissez, vous aurez alors l'avantage de l'attaque et devrez choisir entre frapper en haut, au milieu ou en bas. Si vous n'avez pas l'avantage, vous devrez alors vous protéger dans une des trois directions citées plus haut. Continuez à appuyer sur les touches lorsqu'elles apparaissent et vous viendrez à bout de Ragnar. Iorek devient le roi de Svalbard.

## Assaut du Zeppelin

### L'attaque

Protégez Lyra des attaques des sorcières en prenant garde que sa barre de vie ne redescende pas à zéro, puis une fois ceci fait, détruisez le muret de derrière, puis les rochers pour continuer vers ce chemin. Progressez jusqu'à trouver l'un des vôtres, ouvrez la porte de gauche pour secourir son frère. Revenez ensuite ouvrir la porte de droite après avoir nettoyé le secteur, occupez-vous de ce lance-flammes en frappant les endroits qui scintillent en rouge. Poursuivez jusqu'à faire chuter une plaque sur les pièges du bas, puis continuez dans cette direction. Lacérez les gros tuyaux verticaux pour détruire la structure, puis avancez. Après avoir détruit une petite tourelle et effectué un grand saut, continuez jusqu'à trouver un nouvel ours à aider. Détruisez tous les ennemis du secteur afin de pouvoir briser la grande porte en bois et pour laisser l'ours préparer le lance-feu pendant que vous vous chargez des ennemis. Détruisez en priorité les tourelles situées sur la périphérie, puis utilisez le lance-feu une fois qu'il est prêt. Reprenez ensuite le combat

contre une nouvelle flopée d'ennemis jusqu'à devoir à nouveau utiliser la catapulte sur le zeppelin.

## Lumières du Nord

### Crédits

Ah ben non... Pas de jeu dans ce chapitre... Il s'agit juste des crédits de fin... ^^

## Signification des 36 symboles de l'aléthiomètre

**La foudre :** inspiration, destin, hasard...
**Le taureau :** terre, pouvoir, honnêteté...
**Le griffon :** trésor, vigilance, courage...
**L'arbre :** fermeté, abri, fertilité...
**Le cheval :** Europe, voyages, fidélité...
**Le chaudron :** alchimie, métier, sagesse réalisée...
**L'oiseau :** âme (le dæmon), printemps, mariage...
**Le casque :** guerre, protection, vision étroite...
**L'épée :** justice, détermination, l'Église...
**Le nourrisson :** futur, malléabilité, vulnérabilité...
**Le dauphin :** eau, résurrection, jeu...
**Le globe :** politique, souveraineté, gloire...
**Le hibou :** nuit, hiver, peur...
**Le crocodile :** Amérique, rapacité, entreprise...
**L'ancre :** espoir, fermeté, prévention...
**La chandelle :** feu, foi, étude...
**L'abeille :** travail productif, douceur, lumière...
**L'ange :** messager, hiérarchie, désobéissance...
**L'abondance :** richesse, automne, hospitalité...
**Le chameau :** Asie, été, persévérance...
**Le compas :** rigueur, mathématiques, science...
**La marionnette:** obéissance, soumission, grâce...
**L'éléphant :** Afrique, charité, continence...
**Le caméléon :** air, avidité, patience...
**La pomme :** péché, savoir, vanité...
**L'Alpha/l'Oméga :** finalité, processus, fatalité...
**La madone :** maternité, féminin, vénération...
**La lune :** chasteté, mystère, étrange...
**Le pain :** nourriture, berger, sacrifice...
**Le jardin clos :** nature, innocence, ordre...
**Le luth :** poésie, rhétorique, philosophie...
**L'homme frustre :** Homme frustre, virilité, désir...
**La fourmi :** travail mécanique, diligence, zèle...
**Le serpent :** mal, ruse, sagesse naturelle...
**Le soleil :** jour, autorité, vérité...
**Le sablier :** temps, mort, changement...

## SUCCÈS

### Pourfendeur de chaman (10)

Bats le Boss chaman.

### Apprenti des symboles (20)

Amasse au moins 50 significations de symboles de l'aléthiomètre.

### Briseur de tank (30)

Bats le Boss du tank.

### Dompteur de sorcières (30)

Bats la reine Vala.

### Conquérant des Samoyèdes (30)

Bats le Boss des chasseurs samoyèdes.

### Roi du feu (30)

Bats le Boss du lance-flammes.

### Roi de Svalbard (30)

Bats le roi Ragnar.

### Champion du Zeppelin (30)

Bats le Zeppelin.

### Alchimiste (40)

Trouve au moins 3 Élixirs de la sorcière.

### Expert des symboles (50)

Amasse au moins 80 significations de symboles de l'aléthiomètre.

### Curieux (50)

Réponds à au moins 30 questions de l'aléthiomètre.

### Lyra Parle d'Or

Termine au moins 25 jeux de duperie avec la mention "Réussite".

### Pantalaimon (100)

Atteins le Camp du Nord.

### Lyra Belacqua

Réponds aux 47 questions de l'aléthiomètre.

### Maître des symboles (150)

Amasse les 108 significations de symboles de l'aléthiomètre.

### L'enfant du destin (250)

Termine le jeu.

# A-Train HX

© Digital Bros / Artdink 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Vocation Portuaire (10)

Construire un port.

### Centre Commercial Souterrain (30)

Le nombre de centre commerciaux souterrains est supérieur à 100.

### Expansion de Métro (30)

La longueur totale de rails dans les tunnels est supérieure à 100.

### Métropole Animée (30)

La population dans les villes est supérieure à 100 000.

### Expansion de Gare (30)

Le nombre de gares est supérieur à 30.

### Roi du Transport Publique (30)

La longueur totale des rails est supérieure à 2 000.

### Leader de l'Industrie (30)

Le total des actifs est supérieur à 30 milliards.

### Chef d'Usine (30)

Le nombre d'usines est supérieur à 30.

### Leader de l'Industrie du Loisir (30)

Le nombre d'installations de loisir est supérieur à 20.

### Prise d'Envol (30)

Construire un aéroport.

### Train Grande Vitesse en Service (30)

Achever le projet de train à grande vitesse pour une ligne à grande vitesse.

### Super Tradeur (40)

Les bénéfices à la bourse sont supérieurs à 10 milliards.

### Baron de la Propriété (40)

Les bénéfices par propriétés sont supérieurs à 20 milliards.

### Signe du Succès (40)

Les intérêts bancaires payés sont supérieurs à 500 milliards.

### Super Imposé (40)

Les impôts payés sont supérieurs à 10 milliards.

### Expansion de Compagnie (50)

Le nombre de vos propriétés est supérieur à 60.

### Développement de Ville (50)

Le nombre de propriétés d'autres compagnies est supérieur à 1000.

### Piège à Touriste (50)

Construire tous les type de points de repère.

### Royaume du Chemin de Fer (60)

Le total d'actifs du ch. de fer doit excéder de + de 15% les autres actifs à la fin de la partie.

### Micro-état du Chemin de Fer (60)

La longueur totale du rail est inférieure à 300 à la fin de la partie.

### Harmonie avec la Nature (60)

Les blocs d'arbres sont supérieurs à 300 à la fin de la partie.

### Le Grand Saut en Avant (60)

Finir la partie en 5 ans.

### Train Magnétique en Service. (60)

Achever le projet de train magnétique pour une ligne magnétique.

### Conquête Nationale (80)

Compléter toutes les cartes inclues dans le jeu.

# Ace Combat 6 : Fires of Liberation

© Namco Bandai 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BONUS DE FIN

### CFA 44 Nosferatu Fighter

Terminez le jeu en Hard pour débloquer cet engin dans votre hangar.

### Mode Ace of Aces

Terminez le jeu en Expert.

### Mode Expert

Terminez le jeu une fois.

### Sound Test

Terminez le jeu une fois.

### Vidéos

Terminez le jeu une fois.

## NOUVELLE PARTIE SP

Terminez la campagne une fois dans n'importe quel niveau de difficulté.

## NOUVEL AVION

Terminez le jeu en Normal pour débloquer le motif Estovokian pour votre avion.

## TOUS LES AVIONS

| | |
|---|---|
| A-10 Thunderbolt | Terminez la mission 4 en Normal |
| Mirage 2000 | Terminez la mission 4 en Normal |
| Panavia Tornado | Terminez la mission 5 en Normal |
| F-14D Tomcat | Terminez la mission 6 en Normal |
| F-2A | Terminez la mission 6 en Normal |
| FA-18 Super Hornet | Terminez la mission 6 en Normal |
| Sukhoi 33 Flanker | Terminez la mission 8 en Normal |
| Rafale M | Terminez la mission 9 en Normal |
| F-15E Strike Eagle | Terminez la mission 9 en Normal |
| F-117 Nighthawk | Terminez la mission 10 en Normal |
| EU Typhoon | Terminez la mission 12 en Normal |
| F22A Raptor | Terminez la mission 13 en Normal |
| Sukhoi 47 Berkut | Terminez la mission 13 en Normal |
| CFA 44 Nosferatu Fighter | Terminez le jeu en Difficile |

## SUCCÈS

### Mission 1 (10)

Réussir à quitter Gracemeria, la capitale tombée à l'ennemi.

### 10 opérations. (10)

Réussir 10 opérations.

### 10 atterrissages sur le front (10)

Effectuer 10 atterrissages sur le front.

### Défense aérienne (10)

Éliminer 50 ennemis en défendant des appareils amis.

### Défense terrestre (10)

Éliminer 50 ennemis en défendant des forces terrestres amies.

### Appui électronique (10)

Éliminer 100 ennemis en recevant un appui électronique.

### Toutes couleurs (10)

Obtenir la capacité d'achat des couleurs spéciales pour tous les appareils.

### Appareils originaux (10)

Obtenir la capacité d'achat des appareils originaux.

### Mission 2 (10)

Empêcher le bombardement aérien de Vitoze.

### Mission 3 (10)

Obtenir la victoire à Sipli.

### Mission 4 (10)

Détruire la forteresse de Bartolomeo et reprendre l'île de Khesed.

### Mission 6 (10)

Secourir les forces amies en situation difficile à Silvat.

### Mission 7 (10)

Secourir les forces amies de l'attaque de l'Aigaion.

### Mission 8 (10)

Prendre la base aérienne de Cavallia et établir un point d'attaque de l'Aigaion.

### Mission 10 (10)

Prendre la forteresse de Ragno.

### Mission 11 (10)

Réussir l'invasion du désert de Moloch.

### Battle Royale (10) (10)

Gagner 10 parties de Battle Royale.

### Combat par équipe (10) (10)

Gagner 10 parties de combat par équipe.

### Siège (10) (10)

Gagner 10 parties de siège.

### Réussir la campagne (20)

Réussir le mode Campagne.

### Rapport de combat ami (20)

Obtenir le rapport de combat ami complet.

### Rapport de combat ennemi. (20)

Obtenir le rapport de combat ennemi complet.

### Mission 5 (20)

Assurer le succès du débarquement ami à Anea.

### Mission 9 (20)

Détruire le croiseur lourd de commandement Aigaion.

### Battle Royale (30) (20)

Gagner 30 parties de Battle Royale.

### Combat par équipe (30) (20)

Gagner 30 parties de combat par équipe.

### Siège (30) (20)

Gagner 30 parties de siège.

### Victoires en ligne (50) (20)

Abattre au total 50 appareils d'autres joueurs en ligne.

### COOP. - Niveau 1 (25)

Réussir le niveau 1 de combat coopératif.

### Tous appareils (30)

Obtenir la capacité d'achat de tous les appareils.

### Toutes opérations (30)

Réussir toutes les opérations.

### 10 appareils nommés (30)

Détruire 10 appareils ennemis nommés.

### 1000 ennemis (30)

Éliminer au total 1000 ennemis.

### Tous secrets (30)

Débloquer tous les contenus cachés.

### Battle Royale (50) (30)

Gagner 50 parties de Battle Royale.

### Combat par équipe (50) (30)

Gagner 50 parties de combat par équipe.

### Siège (50) (30)

Gagner 50 parties de siège.

### Victoires en ligne (100) (30)

Abattre au total 100 appareils d'autres joueurs en ligne.

### COOP. - Niveau 2 (35)

Réussir le niveau 2 de combat coopératif.

### Battle Royale (100) (40)

Gagner 100 parties de Battle Royale.

### Combat par équipe (100) (40)

Gagner 100 parties de combat par équipe.

### Siège (100) (40)

Gagner 100 parties de siège.

### Toutes médailles (50)

Toutes médailles obtenues.

### Victoires en ligne (200) (50)

Abattre au total 200 appareils d'autres joueurs en ligne.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Aegis Wing

© Carbonated Games

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Rookie (5)

Marquez 30,000 points.

### Halfway Point (5)

Terminez la Mission 3 selon n'importe quel niveau de difficulté.

### Epic Warrior (10)

Créez une formation de 4 vaisseaux (Epic).

### Veteran (10)

Marquez 100,000 points.

### Immortal (15)

Terminez un niveau sans mourir ni perdre un seul allié.

### Teamwork (15)

Marquez 10,000 points en étant attaché dans un niveau.

### Untouchable (15)

Terminez un niveau sans être touché.

### Diplomat (15)

Terminez un niveau sans tirer.

### Exterminator (15)

Destruisez tous les ennemis d'un niveau.

### Ace (20)

Marquez 185,000 points.

### Hero (25)

Terminez le jeu en Normal.

### Legend (50)

Terminez le jeu en Folie.

## CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu en difficulté Insane (dément) pour avoir accès au choix des niveaux.

# Afro Samurai

© Atari / Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### L'histoire secrète (10)

Termine "L'HISTOIRE DU DAIMYO"

### La mort de l'innocence (15)

Termine "L'INVASION DE L'ÉCOLE"

### Le prix de la vengeance (20)

Termine "L'HISTOIRE DU MAÎTRE"

### L'amour perdu (25)

Termine "L'HISTOIRE D'OKIKU"

### Le chemin vers la divinité (30)

Termine "LE PASSAGE ORIENTAL"

### C'est ainsi que tout a commencé (5)

Termine "LE PRÉLUDE"

### Tueur sosie (35)

Termine "LE SOSIE"

### Le passé oublié (40)

Termine "L'HISTOIRE DE KUMA"

### Ils sont tous morts (45)

Termine "L'HISTOIRE DES EMPTY SEVEN"

### Vengeance accomplie ? (50)

Termine "L'HISTOIRE DE JUSTICE"

### Perfectionniste (200)

Termine le jeu dans les deux niveaux de difficulté

### Plus près du ciel (5)

Coupe un ennemi en attaque verticale avec un bonus

### Un petit cochon (10)

Coupe en même temps les doigts et les orteils

### Donne-moi ta main (10)

Coupe la main d'un ennemi

### D'un sabre deux coups (5)

Coupe 2 ennemis d'un coup

### Triplette (5)

Coupe 3 ennemis d'un coup

### Quatre c'est mieux (10)

Coupe 4 ennemis d'un coup

### L'enfant sans nom (5)

Amasse 5 souvenirs dans "L'HISTOIRE DU DAIMYO"

### Afro Samurai (5)

Amasse 5 souvenirs dans "L'INVASION DE L'ÉCOLE"

### Le démon de la vengeance (5)

Amasse 5 souvenirs dans "L'HISTOIRE D'OKIKU"

### Le Numéro deux (5)

Amasse 5 souvenirs dans "LE PASSAGE ORIENTAL"

### Le porteur de mort (5)

Amasse 5 souvenirs dans "LE SOSIE"

### Le faiseur de veuves (5)

Amasse 5 souvenirs dans "L'HISTOIRE DE KUMA"

### Le fantôme de samurai (5)

Amasse 5 souvenirs dans "L'HISTOIRE DES EMPTY SEVEN"

### Le Numéro un (100)

Toutes aptitudes débloquées

### Chasseur de cent têtes (20)

Coupe 100 têtes avec un bonus

### De la tête aux pieds (25)

Coupe 50 ennemis en attaque verticale avec un bonus

### Meijin (5)

Fais 100 victimes

### Kengo (5)

Fais 1000 victimes

### Kensei (20)

Fais 2000 victimes

### Made Hand Ronin (5)

Termine une quinte flush de Ronin

### Ninjas sans limites (10)

Termine une quinte flush de ninja

### Reines du suicide (10)

Termine une quinte flush de Kunoichi

### Androïdes dans le collimateur (15)

Termine une quinte flush d'androïde

### Samurai dépareillé (25)

Termine une quinte flush de samurai

### Hip Hop (10)

Coupe le pied d'un ennemi

### Riposte mortelle (5)

Coupe un ennemi pendant son attaque

### Quel pot de colle (10)

Tue un ennemi avec une balle meurtrière

### Retour à l'expéditeur (10)

Tue un ennemi avec un retour de balle

### Pot-pourri de coups (5)

Réussis un combo de 20 coups

### Section rythmique (20)

Réussis un total de 3000 combos

### Fleuve de sang

Répands 2000 litres de sang

### Bushi (30)

Débloque 40 aptitudes

### Ashigaru (10)

Débloque 10 aptitudes

### Hatamoto (20)

Débloque 25 aptitudes

### On s'en fout de la gravité (5)

Coupe un ennemi en l'air

### Chapeau bas (5)

Coupe la tête avec un bonus

### Du dos au ventre (15)

Coupe 50 ventres

## MODE "NUMBER ONE HEADBAND"

Terminez le jeu une première fois puis lancez une nouvelle partie pour accéder au niveau de difficulté supérieur.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Dès que le jeu commence, vous entrez directement dans le vif du sujet. Avancez sur le pont, appuyez sur les touches d'attaque et apprenez à réaliser des combos. Eliminez les quatre ennemis qui arrivent puis traversez le pont. Dépassez les escaliers de droite et avancez jusqu'à la porte, un peu plus loin. Donnez un coup de pied à la porte pour l'ouvrir puis

entrez. Après une courte scène cinématique, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et découpez les ennemis qui sont présents. Lorsque vous êtes concentré, maintenez l'une des deux touches d'attaque et relâchez-la dès que la petite lueur blanche atteigne la pointe de l'épée.

Une fois que les trois ennemis soient achevés, l'objectif disparaît. Sortez du bar et prenez sa direction. Plusieurs ennemis arrivent sur les lieux et vous bloquent le chemin. Réalisez des attaques concentrées, bloquez leurs assauts si nécessaire et dégommez-les. Ensuite, éliminez deux ninjas et suivez la poussière qui apparaît.

Lorsque vous atteignez la cour, vous serez entouré de plusieurs ennemis. Maintenez alors la seconde touche de concentration enfoncée et appuyez sur les touches d'attaque pour éliminer les ennemis en un seul coup. Par la suite, effectuez des combos jusqu'à ce que votre pendentif s'illumine et vous serez ainsi capable de vous concentrer de nouveau. Une fois que tous les ennemis sont achevés, un puissant adversaire apparaît et s'apprête à vous attaquer. Il est impossible de battre ce boss à ce niveau du jeu. Par conséquent, laissez-le gagner et regardez la scène cinématique qui s'en suit.

## L'histoire du Daimyo

L'histoire commence au même endroit que précédemment. Traversez le pont et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Ensuite, avancez vers la droite jusqu'à la construction et effectuez un saut contre le mur pour atteindre le toit. Entrez par l'accès de droite, atteignez l'assassin de l'autre côté et éliminez-le. Ensuite, entrez dans la pièce suivante et sautez pour activer le levier. Avancez à droite en sortant et traversez via la poutre. Entrez dans la pièce et activez le levier pour ouvrir la porte.

Maintenant, sautez vers le bas et entrez par le portail que vous venez d'ouvrir. Lorsque vous arrivez au pont, des ennemis vous attaquent des deux cotés. Effectuez des combos, concentrez-vous lorsque le pendentif s'allume et éliminez-les tous. Montez les escaliers, défoncez la porte et entrez.

Après la courte scène cinématique, plusieurs vagues d'ennemis arrivent. Eliminez-les tous grâce à des combos et des attaques concentrées. Lorsqu'ils sont tous morts, défoncez la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et suivez le chemin. Dégommez les ennemis qui arrivent, traversez via la poutre du milieu et avancez à gauche. Approchez-vous du bord, sautez sur les poutres qui sont en haut et atteignez le côté opposé. Avancez à gauche et donnez un coup de pied au levier pour activer l'horloge.

Ensuite, traversez la poutre et entrez dans la pièce avoisinante. Eliminez les guerriers qui vous entourent, défoncez la seconde porte de la pièce et suivez le chemin. Lorsque vous arrivez au même endroit que précédemment, détruisez les ninjas-ours qui se trouvent aux deux coins et montez les escaliers. Eliminez les ennemis qui apparaissent, montez les marches et continuez à gauche. Montez sur les aiguilles de l'horloge, traversez jusqu'à l'autre côté et suivez le chemin de droite. Atteignez le rebord, courez le long du mur de gauche et atteignez la corniche de la porte. Repérez l'homme portant un masque d'ours, détruisez-le puis courez le long du mur jusqu'à l'autre côté. Suivez le chemin, défoncez la porte et entrez.

Lorsque vous atteignez la pièce des strip-teaseuses, entrez et préparez-vous à combattre ces femmes. Effectuez des combos et dès que vous avez l'occasion de vous concentrer, faites-le et tailladez-les. Ensuite, sortez, avancez dans le couloir et éliminez d'autres ennemis. Ouvrez la porte et descendez dans la pièce. Éliminez deux autres strip-teaseuses puis sautez sur le rebord d'en face avant d'atteindre le côté opposé. Défoncez la porte, suivez le corridor jusqu'à la porte métallique et entrez. Dégommez tous les ennemis qui se trouvent dans cette zone, donnez un coup de pied aux deux leviers pour les activer puis sautez sur le rebord afin de monter sur le plateau du milieu. Sautez de l'autre côté et activez les deux autres leviers pour faire monter toute la plate-forme. Lorsque celle-ci s'arrête, sautez sur le plateau du milieu, ouvrez la porte et entrez. Découpez l'ours qui est dans le couloir, avancez jusqu'à la porte et entrez.

Après la scène cinématique, l'endroit commence à se remplir de gaz toxique. Remontez rapidement les escaliers de droite, éliminez les ennemis que vous rencontrez, éliminez un ours dans l'une des cavités (à droite) et continuez à remonter jusqu'au dernier étage. Lorsque vous atteignez le toit, montez aux escaliers. A mi-chemin des escaliers, descendez près de la statue, suivez le long chemin de droite et tuez l'ours situé sur le bord. Ensuite, revenez sur vos pas et remontez les escaliers. Dégommez les ennemis qui vous attaquent puis préparez-vous à combattre Daimyo.

Le combat contre Daimyo n'est pas difficile. Pour le battre, il faut que vous bloquiez son attaque au bon moment. Lorsqu'il vous attaque, bloquez au dernier instant pour l'assommer et enchainez avec un combo de coups puissants. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit mort.

## L'invasion de l'école

Après la scène cinématique avec le maître d'Afro, l'école est attaquée par des assassins. Suivez alors le maître, descendez les escaliers et éliminez les ennemis qui arrivent. Suivez-le à nouveau, prenez les escaliers et descendez au niveau inférieur. Dégommez plusieurs autres ennemis dans la grande salle puis sortez de l'école.

Dès que vous êtes à l'extérieur, vous serez attaqué par plusieurs autres assassins. Effectuez des combos puissants, concentrez-vous si nécessaire et éliminez-les tous. Ensuite, suivez le chemin que le maître vous montre afin de sonner la cloche.

Avancez le long du chemin, courez le long du mur jusqu'à l'autre côté puis sautez de part en part contre les murs pour remonter la montagne. Courez vers la cour d'entrainement, éliminez les assassins qui arrivent puis descendez les escaliers plus loin. Avancez sur le pont, sautez par-dessus le vide et dégommez les trois assassins. Continuez jusqu'à la fin du pont et remontez le long de la montagne. Ensuite, descendez à droite et sautez sur le grand rocher (à droite). Courez sur la partie plate du rocher puis sautez pour atteindre le prochain rocher (à gauche). Refaites la même chose plus loin et atteignez ainsi la montagne. Avancez à droite, sautez sur le rebord du premier rocher, sautez sur le second rebord puis sautez à gauche. Sautez en haut, traversez la poutre et atteignez le plancher en bois. Suivez le chemin jusqu'à la cloche et éliminez les vagues d'ennemis qui jaillissent.

Une fois que ces hommes sont achevés, sonnez la cloche et tuez le ninja qui apparaît. Avancez vers le mur qui vient d'être détruit, descendez dans la cour et éliminez les deux ninjas ainsi que le grand méchant qui tente de briser la porte. Ce dernier n'est pas difficile à battre. Ensuite, dirigez-vous vers la porte ouverte et traversez le pont. Descendez les ninjas qui jaillissent de la montagne puis battez en retraite vers la cour. Sautez sur les planchers qui sont de part et d'autre de la grande porte, ignorez les ennemis qui arrivent et activez rapidement les deux leviers pour soulever le pont. Ensuite, occupez-vous des ennemis restants et éliminez-les.

Après la courte cinématique, votre objectif sera de sauver les enfants perdus. Avancez directement vers la porte d'en face et sortez vers la cour d'entrainement. Repérez le premier enfant caché au milieu de la cour et sauvez-le. Éliminez les vagues d'ennemis qui se précipitent sur l'enfant puis descendez les ninjas qui arrivent. Une fois que la zone est sécurisée, Dojo prend l'enfant et le met en sécurité. Ensuite, suivez le chemin de la montagne qui mène vers l'école, courez le long du mur et atteignez la cour. Protégez le second enfant et dégommez les assassins et les ninjas qui sont présents.

Maintenant que le second enfant est entre les mains de Dojo, avancez vers la maison des enfants et éliminez les assassins postés devant la porte. Entrez dans la maison, avancez à gauche et éliminez les ennemis. Suivez le couloir puis sortez par la porte de droite. Traversez la cour et accédez à l'aile droite de l'immeuble, par la seconde porte. Eliminez l'assassin qui s'approche lentement du troisième enfant puis battez en retraite. Lorsque vous atteignez la cour, vous serez attaqué par de nombreuses vagues d'assassins et de ninjas. Repoussez-les et descendez tous les ennemis qui s'approchent de vous.

Ensuite, allez à droite sur les poteaux et entrez dans le dortoir. Eliminez les ennemis qui sont en bas puis montez les escaliers et descendez les ninjas qui sont à l'étage. Courez rapidement à gauche, montez les marches et atteignez la plate-forme. Eliminez tous les ennemis qui vous attaquent jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

Entrez par la porte de face et avancez le long du tunnel. Repérez un ours à mi-chemin et tuez-le. Lorsque vous atteignez la plage, tournez à gauche, éliminez les ennemis en chemin et poursuivez jusqu'à l'île. Maintenant, aidez le maître et éliminer les vagues de ninjas qui l'attaquent jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

## L'histoire du maître

Vous devez tuer le maître pour prendre le bandeau du numéro Deux. Essayez d'abord d'esquiver ses attaques, ou de

les bloquer, puis enchainez avec un combo d'attaques puissantes. Répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à ce que le maître soit mort. Si vous remarquez que votre pull est plein de sang, ceci veut dire que vous êtes gravement blessé. Prenez alors l'ours qui se trouve sur une roche pour vous soigner.

## L'histoire d'Okiku

Après la scène cinématique, sortez de la maison, traversez le pont en bois et suivez le chemin jusqu'à la montagne. Sautez sur les rochers comportant des lampes puis sur le rebord de gauche après la courte scène. Traversez jusqu'à l'autre côté via le tronc d'arbre qui est au milieu, grimpez sur les rebords et poursuivez à gauche. Suivez le chemin jusqu'au bord, éliminez les ennemis qui arrivent et continuez à gauche.

A la fin du chemin, sautez sur le rocher qui est au milieu du fleuve et atteignez le côté opposé. Eliminez d'abord le grand samurai grâce à des attaques concentrées puis déchiquetez tous les ennemis qui arrivent avec des combos. Faites attention à un assassin armé qui vous tire dessus depuis la droite. Lorsqu'il vous vise, appuyez sur la touche pour parer. Une fois que toute la zone est sécurisée, traversez le pont en bois et descendez la pente. Eliminez d'autres ennemis, sautez sur la roche qui est dans l'eau et sautez sur le rebord opposé.

Maintenant, avancez à gauche, sautez sur le rebord et traversez via le tronc d'arbre, à droite. Remontez la pente puis sautez sur le rebord de droite. Suivez Okiku dans la forêt de bambou et avancez jusqu'à ce qu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, poursuivez la créature et traversez le pont. Descendez à gauche jusqu'au fleuve et avancez sur la passerelle en bois. Sautez sur la roche avec la lampe puis sur la prochaine avant d'atterrir sur celle de gauche. Remontez et poursuivez à gauche jusqu'à la porte qui s'ouvre toute seule. Entrez, éliminez l'ours qui est à droite de la porte et traversez le pont. Eliminez tous les ennemis qui vous attaquent puis éliminez celui qui vous tire dessus avec un fusil.

Après la scène cinématique, suivez le chemin de la montagne jusqu'à la cascade d'eau, là où vous aviez tué le grand samurai.

Après une autre scène cinématique, sortez de la maison et éliminez les robots. Tentez de pousser les robots sur le puits pour les détruire et empêcher ainsi l'arrivée d'autres machines. Ensuite, rejoignez la forêt de bambou et éliminez plusieurs autres robots. Lorsque la zone est sécurisée, traversez le pont de bambou et poursuivez le chemin par la droite jusqu'au village. Eliminez les robots blancs, allez à gauche après le pont et rejoignez la cour où vous aviez affronté le boss, au début du jeu. Dégommez plusieurs robots blancs et oranges et quittez le village en revenant sur vos pas. Lorsque vous atteignez le pont brisé, traversez sur le bord de droite et remontez la pente. Poursuivez à gauche puis traverserez via le tronc d'arbre. Avancez jusqu'à l'endroit où vous aviez battu le grand samurai et éliminez les robots qui sortent du trou. Essayez de faire exploser le trou pour le boucher et stopper ainsi l'arrivée des ennemis. Ensuite, traversez le pont en bois, descendez jusqu'à la chute et sautez sur la roche du milieu.

Après une courte scène, vous vous retrouvez dans la salle du générateur de robots. Plusieurs d'entre eux ne cessent d'arriver des quatre coins de la pièce. En effet, vous devez bloquer les attaques de ces machines et les lancer vers le générateur pour qu'elles explosent dessus. Lorsque ce dernier est détruit, une scène se déclenche et vous vous retrouvez dans la maison d'Okiku.

Sortez de la maison et éliminez tous les robots qui s'en approchent. Lorsque vous les aurez achevés, numéro 6 apparaît et enflamme la maison. Cette fois, vous devez le vaincre.

Le lance-flamme du monstre est redoutable, essayez de l'éviter à tout prix. La meilleure technique pour attaquer Numéro 6 est d'appuyer sur la touche qui sert à charger et lui foncer dessus. De temps à autre, il est assommé et se met à genoux. Alors, profitez de ce moment et effectuez une attaque puissante. Répétez cette méthode jusqu'à ce que Numéro 6 commence à tirer avec son arme sur le sol. Esquivez ces attaques, foncez-lui dessus en réalisant une attaque et infligez-lui des dégâts jusqu'à ce que le lance-flamme explose. Si vous êtes gravement blessé, il existe deux ours à droite et à gauche de la cour pour vous soigner.

## Le passage Oriental

Suivez le chemin de la montagne jusqu'à ce que vous arriviez près de la grande statue. Lorsque l'ennemi muni d'une arme vous tire dessus, vous devez dévier les balles pour ne pas subir de dégâts. Pour cela, entrez en mode concentration lors du tir, maintenez la touche d'attaque enfoncée et relâchez-la lorsque la balle s'approche de vous. Ensuite, sautez sur la plate-forme sur laquelle se trouvait le sniper et éliminez-le. Allez à gauche, là où se trouve le bout de corde, effectuez un coup horizontal parfait et coupez-la.

Ensuite, dégommez les ennemis qui s'approchent de vous et sautez sur la plate-forme centrale. Montez sur le bras droit de la statue, avancez et sautez sur la plate-forme avoisinante. Avancez le long de la montagne, éliminez les deux frères Ashura et suivez le passage dans la montagne.

Lorsque vous atteignez la zone suivante, donnez un coup de pied à tous les leviers pour aligner les blocs de pierre. Ensuite, sautez sur les deux plates-formes en bois puis sur les pierres qui sont à gauche et suivez le chemin jusqu'à la corde qui tient la grue. Effectuez un coup horizontal parfait en mode concentration pour la couper. Éliminez les ninjas qui arrivent puis prenez le chemin qui se trouve juste à gauche du pont. Sautez pour revenir jusqu'à la statue, éliminez tous les ennemis qui jaillissent de cette dernière puis éliminez le grand samurai.

Ensuite, accédez au nouveau passage qui vient de se créer et descendez. Dégommez les ennemis qui se précipitent sur vous, faites attention à la caisse explosive qui est à droite et tentez de la faire exploser en poussant un ennemi dessus. Une fois que la caisse est détruite, l'élévateur s'élève.  Repérez les planches verticales (à gauche de l'entrée), sautez pour monter sur la plate-forme supérieure puis sur l'élévateur et atteignez l'autre côté de la montagne.

Suivez le chemin, n'avancez pas vers le pont et descendez à droite. Éliminez tous les ennemis qui vous attaquent puis allez d'abord à droite. Essayez de projeter un ennemi sur la caisse qui se trouve au pied des étagères en bois pour l'exploser. Ensuite, allez vers l'autre côté de la zone, repérez les planches en bois et montez en sautant de part et d'autre. Eliminez l'assassin qui manie la tourelle, détruisez la même tourelle puis franchissez l'ouverture qui se trouve à droite du pont. Sautez de part et d'autre des planches pour remonter sur le rebord. Sautez sur le bloc de pierre qui vient de remonter et atteignez la zone suivante. Traversez le premier pont, sautez sur le rebord de droite et traversez la poutre. Sautez à gauche, éliminez l'assassin qui manie la tourelle en le projetant sur les caisses puis coupez la corde.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la statue et sautez sur la plate-forme du milieu. Sautez sur la main gauche, éliminez les ennemis en chemin et poursuivez jusqu'au chantier suivant. Eliminez d'autres ennemis, repérez les planches verticales qui sont à gauche de l'entrée et sautez pour monter. Suivez le chemin du pont et éliminez le sniper. Sautez sur la planche verticale qui est à gauche puis sur celle qui est en position horizontale (à droite) avant de courir le long du mur pour atteindre les rails. Dégommez les assassins qui se précipitent sur vous, éliminez les tireurs (à droite) puis sautez sur la passerelle qui est à droite du tunnel. Sautez sur deux autres passerelles puis sur les poteaux suspendus et enfin sur la passerelle, un peu plus loin.

Lorsque vous atteignez la zone suivante, dégommez le grand samurai ainsi que le ninja et montez pour couper la corde. Suivez le chemin qui se trouve devant la corde que vous venez de couper puis montez sur la main de la statue. Avancez, entrez par le chemin qui est à gauche, derrière la statue, et poursuivez via l'autre main jusqu'à l'endroit suivant. Coupez les trois cordes et préparez-vous à combattre plusieurs vagues d'ennemis. Des assassins, des samurais et de grands combattants viendront vous attaquer. Par conséquent, effectuez des attaques en mode concentration si vous en avez l'occasion et éliminez-les tous.
Une fois que tous les ennemis sont morts, revenez sur vos pas jusqu'à la statue. Avancez sur la main, sautez sur la plate-forme qui se trouve juste avant le petit tunnel (à gauche) et entrez par le cou de la statue.

A présent, vous devez battre le boss. D'abord, entrez en mode concentration, effectuez un coup puissant au bon moment et détournez une première grenade. Lorsque les trois assassins arrivent, éliminez-les rapidement car Numéro 6 ne cesse de lancer des grenades. Dès qu'ils sont morts, détournez une seconde grenade et faites la même opération. Détournez quatre grenades en tout pour que le combat s'achève.

## Le sosie

Dirigez-vous vers le pont et préparez-vous à une bataille épique. Essayez d'abord d'éliminer les ninjas et les filles puis dégommez Masaki. Ensuite, effectuez des attaques en fonçant sur le grand ennemi et éliminez-le. Une fois que les ennemis sont achevés, Numéro 6 réapparaît. Lorsqu'il lance une grenade, courez rapidement vers le sud et regardez le pont s'effondrer derrière vous.

Une fois que vous atteignez l'autre côté du pont, éliminez les troupes qui arrivent et poursuivez jusqu'à l'élévateur, au fond à gauche. Coupez la corde, sautez de part et d'autre des planches en bois et remontez jusqu'en haut de la montagne. Avancez, montez les escaliers et faites attention au tireur posté à gauche. Détournez une balle, courez le long du mur de droite puis sautez sur le mur de gauche avant de rejoindre le tireur. Dégommez-le puis montez les marches, plus loin. Eliminez les robots qui ressortent par les trous puis traversez le pont.

A présent, vous devez battre votre sosie. Pour cela, vous devez attendre qu'il effectue son combo glissant et l'attaquer par derrière tout en étant en mode concentration. Essayez d'esquiver ses attaques puissantes et ripostez aussitôt qu'il achève ses combos. Si vous êtes blessé, il existe un ours sur le rebord du pont. Lorsque votre sosie est décédé, Numéro 6 explosera le pont encore une fois. Courez rapidement et regardez le pont s'effondrer derrière vous.

Maintenant, éliminez les assassins, les ninjas et les quelques robots puis sautez sur le rebord de gauche. Montez les escaliers, courez le long du mur de droite et dégommez les ennemis qui apparaissent. Sautez sur le rebord, suivez le chemin de la montagne, sautez par-dessus le vide et montez les escaliers. Sautez sur la branche d'arbre puis sur la passerelle et montez. Traversez via la poutre, éliminez les robots qui arrivent et approchez-vous de l'élévateur, à droite.

Coupez la corde, sautez de part et d'autre des planches en bois et montez plus haut dans la montagne. Lorsque vous arrivez au pont, préparez-vous à une rude bataille. Affrontez d'abord les cinq samurais, bloquez leurs attaques puis enchainez avec un combo ou une attaque concentrée. Tentez d'éliminer un samurai à la fois. Ensuite, éliminez plusieurs ninjas et assassins en fureur. Ces derniers sont plus rapides et ne cessent d'attaquer. Essayez de vous concentrer et d'éliminer plusieurs d'entre eux à la fois.

Une fois que le pont sécurisé, traversez-le jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Vous êtes transporté dans les airs par un robot et vous devez l'éliminer. Pour cela, esquivez d'abord toutes ses attaques lorsqu'il est loin de vous. Attendez qu'il s'approche, entrez dans le mode concentration et effectuez un coup puissant parfait. Vous pouvez aussi effectuer rapidement un combo lorsqu'il s'approche. Répétez cette attaque plusieurs fois dans les airs jusqu'à ce qu'il subisse assez de dégâts et la scène cinématique se déclenche.

## L'histoire de Kuma

Avancez à gauche, suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Affrontez l'homme-ours en effectuant des combos et attaquez-le jusqu'à ce qu'il disparaisse. Suivez encore une fois le chemin de gauche et avancez jusqu'à ce qu'il apparaisse à nouveau. Combattez-le à chaque fois qu'il arrive, suivez le chemin entre les statues et avancez jusqu'à la cour.

Maintenant, esquivez les attaques de Kuma, attendez qu'il réalise une attaque puissante puis effectuez des coups puissants en mode concentration. Vous pouvez aussi réaliser des combos rapides. Après quelques coups, une petite discussion met en scène Kuma et Afro avant que le combat ne reprenne de plus belle. Faites attention à la nouvelle technique qu'il utilise et attaque-le au bon moment. Une autre discussion se déclenche après quelques coups puis Kuma s'enfuit.

Montez les escaliers et dirigez-vous vers la tour. Sautez de part et d'autre du mur jusqu'à la passerelle de gauche. Avancez légèrement à gauche et sautez sur le rebord le plus haut. Refaites la même chose, sautez sur les passerelles puis sautez de part et d'autre du mur. Lorsque vous atteignez la section en bois, Kuma commence à la détruire. Essayez de ne pas tomber dans les trous et évitez-le jusqu'à ce qu'il s'en aille. Suivez-le, avancez sur la poutre et montez par le trou dans le plancher.

Affrontez Kuma une deuxième fois, bloquez ses attaques et enchainez avec des combos ou des coups puissants en mode concentration. Après quelques échanges, il s'enfuit. Suivez-le, sortez et sautez sur les troncs, à droite de la sortie. Sautez sur ceux qui sont à gauche puis avancez sur le toit pour une scène cinématique.

Finalement, le vrai combat prend place. D'abord, bloquez ses attaques puis effectuez une attaque puissante en mode concentration. Lorsque la première moitié de son masque s'enlève, faites la même chose à nouveau pour lui enlever la seconde moitié. Maintenant que son masque est ôté, il devient plus puissant. Essayez alors de contourner ses attaques et ripostez par derrière avec des coups puissant en mode concentration. Essayez d'enchainer les attaques en mode concentration avant qu'il ne tombe par terre. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit mort.

## L'histoire des sept sans âme

Après la scène cinématique, avancez et éliminez les robots qui sortent par le trou. Une fois que la zone est sécurisée, montez sur la plate-forme qui vient d'apparaître et descendez. Quittez la plate-forme, attaquez les robots présents et éliminez-les tous. Ensuite, avancez en direction de la grande porte et dégommez le grand barbare grâce à des coups puissant en mode concentration. Poursuivez vers l'autre porte, suivez le couloir et atteignez une grande arène.

Maintenant, vous allez combattre plusieurs vagues d'ennemis de tous les genres. Eliminez d'abord plusieurs vagues de ninjas. Ensuite, dégommez des ninjas et un grand samurai. Enfin, dégommez quatre vagues composées de deux grands samurais. Si votre pull devient rouge et que vous êtes gravement blessé, éliminez l'ours qui est près de la porte pour vous soigner.

Lorsque la zone est sécurisée, avancez vers la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et activez le levier. Montez les escaliers près de la porte, sautez sur le bloc de pierre et remontez en haut en sautant de part et d'autre sur les murs. Allez à droite, sautez sur la plate-forme suivante puis courez le long du mur. Courez verticalement sur le prochain mur et sautez sur la poutre d'en face. Sautez sur les deux poutres les plus hautes puis sur la plate-forme suivante. Eliminez les deux ninjas, courez le long du mur deux fois puis éliminez un ninja et un tireur. Ensuite, revenez et repérez une poutre brisée ainsi qu'une longue poutre, derrière vous. Courez le long du mur dans cette direction et sautez sur la poutre la plus lointaine. Sautez de part et d'autre sur les murs et montez sur la plate-forme supérieure. Enfin, Sautez sur les poutres et remontez sur la plate-forme mobile.

Vous allez affronter Numéro 6 à nouveau. La meilleure technique consiste à contourner ses attaques, attendre le bon moment et l'attaquer par derrière. Attendez qu'il effectue son attaque de coup de bâton par terre, tournez rapidement pour arriver derrière lui et foncez-lui dessus en effectuant une attaque puissante. La première et seconde phase de la bataille sont assez faciles. Mais la dernière phase est dure et longue ; le méchant devient plus coriace et effectue plus d'attaques. Esquivez les grenades qu'il lance en tournant autour de l'arène. Répétez les attaques par derrière jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Lorsque vous aurez battu Numéro 6, vous vous retrouverez à nouveau dans la grande arène. Maintenant, avancez vers la porte du milieu et activez le levier. Montez les marches, sautez sur le bloc de pierre et remontez en sautant de part et d'autre sur les murs. Rejoignez la plate-forme de gauche, courez horizontalement sur le mur et sautez sur la poutre d'en face. Sautez sur la plate-forme de gauche et courez rapidement le long du mur avant que la plate-forme ne s'écroule. Ensuite, courez le long du mur et sautez à mi-chemin pour atteindre la poutre. Sautez jusqu'à la plate-forme qui est plus loin, courez horizontalement sur le mur de droite puis sautez de part et d'autre sur les murs pour remonter jusqu'en haut. Poursuivez à gauche et détournez la balle du tireur. Courez le long du mur et sautez à mi-chemin pour atteindre la plate-forme. Courez rapidement le long du mur une seconde fois avant que la plate-forme ne s'écroule et dégommez le tireur.

Maintenant, regardez derrière vous et repérez la poutre qui est en haut. Courez le long du mur et sautez pour l'atteindre. Sautez sur la plate-forme qui s'écroule et courez rapidement le long du mur pour ne pas tomber. Brisez l'ours et regardez derrière vous. Courez le long du mur et sautez sur la poutre. Bondissez jusqu'à la poutre suivante puis atteignez la plate-forme en haut. Repérez le tireur derrière vous et détournez ses balles. Courez le long du mur et sautez sur la plate-forme. Courez rapidement le long du prochain avant que la plate-forme précédente ne s'écroule et rejoignez le tireur. Dégommez-le, montez en haut et entrez dans l'arène circulaire. Cette fois, vous allez simplement combattre plusieurs ninjas et d'autres ennemis. Alors mettez en oeuvre tout ce que vous avez appris et découpez-les tous.
Lorsque la zone est sécurisée, vous revenez dans l'arène. Maintenant, avancez vers la porte qui se trouve à droite et activez le levier. Montez les marches, sautez sur le bloc de pierre et remontez en sautant de part et d'autre sur le mur. Avancez à gauche, courez le long du mur et éliminez les ninjas qui arrivent. Ensuite, revenez sur vos pas, courez le

long d'un autre mur et allez à droite. Sautez sur la plate-forme qui est en haut puis sur la poutre et remontez le mur en sautant de part et d'autre. Eliminez deux autres ninjas, allez à gauche et courez le long du mur deux fois. Courez horizontalement sur le mur et sautez sur la poutre d'en face.
Remontez en haut, sautez sur une autre poutre puis sautez de part et d'autre sur les murs pour remonter. Entrez dans l'arène circulaire et préparez-vous à un second combat.

En effet, vous devez entrer en mode concentration et détourner les balles que l'un des frères vous envoie dès l'entame du combat. Au moment où la lame brille, relâchez la touche pour que la balle revienne sur le boss et l'explose. Après la déflagration, le compagnon du boss tombe en flammes et commence à vous courir après. Fuyez-le quelques instants jusqu'à ce qu'il tombe dans le trou au milieu et se fasse déchiqueter. Ensuite, détournez deux autres balles pour l'éliminer.

Une fois qu'il est achevé, éliminez les zombies qui arrivent pendant quelques instants jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

## L'histoire du ninja Ninja

Tout ce que vous devez faire dans ce chapitre est de tuer tous les ennemis qui arrivent. C'est aussi votre seul moyen de guérir des blessures que vous recevez. Le combat comprend trois phases entrecoupées par des scènes cinématiques. Donc, mettez en oeuvre tous les combos et les attaques que vous aviez apprises et dégommez tous le monde.

## L'histoire de Justice

Enfin le temps de la vengeance a sonné. Le méchant Justice est un adversaire coriace qui utilise des pistolets pour vous tirer dessus. Pour le combattre, vous devez vous approcher de lui en utilisant les arbres pour vous cacher. Lorsque vous êtes à proximité, entrez en mode concentration et effectuez une attaque puissante. Répétez cette opération tout au long de la première phase du combat jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche. A ce moment, vous commencez la seconde phase du combat. Justice se met alors au milieu des arbres et fait apparaître des branches à proximité de vous pour vous attaquer. Au moment où les branches commencent à apparaître, entrez en mode concentration et découpez-les.

Dans la dernière phase du combat, vous devez faire face aux balles de Justice ainsi qu'aux branches qui apparaissent. Par conséquent, soyez vigilant et restez constamment en mouvement afin de vous approcher des branches et les attaquer pour assommer justice. Ensuite, courez rapidement vers lui et infligez-lui un maximum de dégâts grâce à vos combos. Répétez cette méthode jusqu'à ce que mort s'en suive. Félicitations, vous avez vengé Afro et terminé le jeu !

# Age of Booty

© Capcom / Certain Affinity 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Cartographe (5)

Créez et sauvegardez une carte.

### Plunder (10)

Capturez une ville.

### À la bombe ! (10)

Détruisez les défenses d'une ville neutre ou ennemie avec une bombe.

### Tirez la chasse (15)

Servez-vous d'un tourbillon pour téléporter la menace qui pèse sur votre ville.

### Cueillette (15)

Capturez une ville neutre quand l'ennemi aura fini de détruire ses défenses.

### Boum Boum (15)

Coulez deux navires ennemis avec une seule bombe.

### Marin d'eau douce (15)

Terminez tous les défis du mode facile.

### Sur le coup (25)

Terminez tous les défis du mode moyen.

### Flibustier (40)

Terminez tous les défis du mode difficile.

### Le Pardon du Roi (10)

Terminez tous les défis du jeu.

### Le Pied marin (10)

Gagnez une partie en Matchmaking d'amis.

### Loup de mer (30)

Gagnez 10 parties en Match joueur.

## IMAGE DE JOUEUR

Faites le tutorial de la démo ou jouez à la version complète du jeu pour débloquer une image de joueur Age of Booty.

# Alien Breed Evolution

© Team 17 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Vétéran de campagne (25)

Finir tous les niveaux solo 1 à 5.

### Vétéran d'équipe (20)

Terminer le niveau Assaut Coop "Module Hydroponique".

### Combattant léger (20)

Terminer n'importe quel niveau solo sans utiliser le moindre objet.

### Contre toute attente (25)

Finir tous les niveaux solo 1 à 5 en difficulté élite.

### Pas le temps de saigner! (20)

Terminer n'importe quel niveau solo "Interface" sans utiliser le moindre médikit.

### Dur à cuire (20)

Terminer le niveau assaut coop 1, 2 ou 3 sans qu'aucun des joueurs ne meure.

### Savoir, c'est pouvoir (20)

Trouver tous les journaux répartis sur l'ensemble du jeu.

### Sortir tout l'arsenal (10)

Utiliser toutes les armes et tous les objets disponibles dans le jeu.

### Folie meurtrière (10)

Tuer 20 aliens en solo en 30 secondes ou moins.

### Remuer ciel et terre (10)

Trouver tous les objets cachés.

### Force d'élite (10)

Tuer 50 aliens d'affilée en solo sans subir le moindre dégât.

## Tueur né (10)

Tuer un total de 25 aliens en solo.

# Alien Hominid HD

© Microsoft / The Behemoth 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Alien in Training (5)

Finissez le niveau 1-1 du jeu.

### Hungry Yeti (10)

Dévorez 50 agents du KGB avec le yéti.

### City Destroyer (10)

Détruisez 25 bâtiments en une partie.

### Juvenile Alien (10)

Finissez le jeu en difficulté facile.

### Adult Alien (15)

Finissez le jeu en difficulté moyenne.

### Killing Spree (15)

Tuez 1 000 ennemis en une partie.

### Expert Alien (20)

Finissez le jeu en mode difficile.

### Head Chomper (20)

Croquez les têtes de 50 ennemis sans toucher le sol ou tirer.

### Mad Hatter (20)

Débloquez tous les chapeaux du jeu.

### WMD (20)

Parcourez 5 000 Km à bord de votre Super Soviet Missile Mastar.

### Survivalist (25)

Survivez à un des défis pendant 20 minutes.

### Perfect Fight (30)

Affrontez le boss final sans utiliser un seul continue.

# All-Pro Football 2K8

© 2K Games / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM

## JOUEUR ULTIME

Si vous complétez tous les succès du Xbox Live sur ce jeu, vous aurez la possibilité de créer un joueur ayant 5 points dans toutes ses compétences, contre seulement 3 par défaut.

# Alone in the Dark

© Atari / Eden Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Cocktail Molotov (5)

Combinez une bouteille de liquide inflammable avec une mèche.

### Combinaison de base (5)

Combinez une bouteille avec du ruban adhésif double face.

### Le combattant (5)

Tuez un humanz en utilisant une bombe aérosol et un briquet.

### Bombe volante (5)

Tirez sur une bouteille de liquide inflammable lancée en l'air.

### Bombe adhésive (5)

Combinez une bouteille de liquide inflammable ou un aérosol avec du ruban adhésif.

### Balles incendiaires (5)

Pour faire des balles incendiaires, versez un liquide inflammable dessus.

### Bombe lumineuse (5)

Fixez un bâton lumineux à un aérosol ou à une bouteille explosive avec du ruban adhésif.

### Inutile ! (10)

Combinez une bouteille vide avec une mèche et un fumigène rouge fixé par du ruban adhésif.

### L'ennemi des pêcheurs (10)

Tirez sur un poisson rouge.

### Forfait illimité (10)

Appelez tous les contacts de votre carnet d'adresses.

### Contact (10)

Faites démarrer une voiture sans la clé.

### Vol à la tire (10)

Ouvrez une voiture après avoir cassé une vitre.

### Essence gratuite (10)

Percez le réservoir d'une voiture et remplissez une bouteille d'essence.

### Ne jamais y laisser ses clés (10)

Trouvez les clés d'une voiture dans le pare-soleil.

### Bloody Mary (10)

Soignez 5 blessures ouvertes à l'aide de bandages.

### La course des 10 miles (20)

Conduisez au moins 10 miles avec un véhicule.

### Cocon (20)

Brûlez un cocon.

### Le fin tireur (20)

Achevez un humanz en tirant des balles incendiaires dans sa fissure.

### Expert en démolition (20)

Fabriquez l'arme la plus destructrice du jeu.

### Fissure (20)

Enflammez une fissure.

### Tir cadré ! (20)

Donnez un coup de pied à 10 ratz.

### Friture (20)

Brûlez un nid de ratz.

### Vampirz (20)

Brûlez un vampirz.

### Le plus grand de tous (25)

Terrassez le monstre du musée.

### Racines en flammes (25)

Brûlez la moitié des racines du mal.

### Bombe (25)

Tuez 3 humanz d'un coup.

### Carnby le bricoleur (30)

Créez toutes les associations possibles dans l'inventaire.

### BLACKOUT (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

### QUESTIONS (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

### REPONSES DOULOUREUSES

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

### RIPOSTE ET PERTE (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

### TU N'ES PLUS SEUL (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

### LA VERITE (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

### LA VOIE DE LUMIERE (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

### LE PORTEUR DE LUMIERE (30)

Terminez l'épisode sans passer une seule séquence.

### Racines embrasées (50)

Brûlez toutes les racines du mal.

### Eradication (50)

Tuez 100 humanz.

### Une journée à Central Park (150)

Terminez le jeu.

## Succès secrets

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Précisions

**Note : Cette solution a été réalisée sur PC et Xbox 360, elle ne contient donc pas le cheminement correspondant à la section du chapitre la Vérité exclusive à la version PS3.**

C'est après plusieurs années d'absence que la série des Alone In The Dark repointe le bout de son nez, et ce sera cette fois dans la peau d'Edward, un quinquagénaire amnésique, que vous devrez trouver votre lot de réponses concernant les phénomènes étranges qui ont lieu autour de vous. Ce survival-horror vous transportera dans une ville de New York dévastée par les forces du mal et infestée de zombies en tout genre. Vous ne disposerez comme arme que de ce que vous pourrez dénicher autour de vous, puis pourrez associer certains objets entre eux pour confectionner entre autres toutes sortes d'éléments explosifs, étant donné que seul le feu peut venir à bout de ces démons... Soyez économe quant à l'utilisation de vos faibles munitions et remplissez votre blouson d'éléments divers et variés pour toujours avoir à disposition ce dont vous aurez besoin dans l'instant. C'est en effet ce blouson qui fera office d'inventaire ici, et qui, de manière très réaliste ne permettra pas à Edward de transporter un nombre infini d'items. A vous d'équilibrer votre inventaire pour ne pas avoir à fouiner les environs à la recherche d'un objet nécessaire. Maintenant que l'essentiel a été dit, allons tout de suite raviver la mémoire de ce cher Edward et découvrir ainsi le rôle crucial qu'il a à jouer dans cette histoire...

## Blackout

### Le réveil

Durant la séquence où les deux hommes s'approchent de vous, utilisez le stick droit pour regarder ce qui va suivre et cligner des yeux. Peu après, suivez les instructions de l'homme situé derrière vous, tout en continuant de cligner des yeux pour éclaircir l'écran. Une fois en haut de la deuxième série de marches, une créature va vous débarrasser de votre ennemi, puis vous devrez avancer dans le tunnel jusqu'à vous retrouver face à un miroir et passer alors en vue à la troisième personne.

### Vertige

Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur situé à droite, puis montez sur son toit. Une séquence se déclenchera, durant laquelle vous observerez deux hommes en train d'en interroger un troisième. Suite à la cinématique, montez vite à l'échelle puis continuez d'avancer jusqu'à libérer une corde au niveau d'un tuyau et l'utiliser pour descendre en rappel. Vous devrez alors éviter les obstacles tels que les ventilateurs et autres décharges électriques, puis vous balancer de gauche à droite pour toucher la boîte électrique de gauche. Balancez-la de sorte à ce qu'elle fasse disparaître les ondes électriques un peu plus bas. Poursuivez votre descente, puis la porte de l'ascenseur explosera bientôt.

### Issue de secours

Tandis que le tout est en train de s'effondrer autour de vous, franchissez l'ouverture dans le mur, puis entrez dans la pièce située au fond du petit couloir, après avoir ouvert la porte à votre droite et parlé à une femme en rouge. Rendez-vous au fond à gauche de cette salle pour récupérer un extincteur à utiliser sur le feu, non loin de la porte qui mène au prochain secteur. Servez-vous également de cet extincteur pour enfoncer la prochaine porte verrouillée, puis préparez-vous à vaporiser le chemin de droite. Dans ce couloir, prenez à droite pour ensuite jeter l'extincteur et sauter par-dessus le précipice enflammé. Approchez du cadavre du policier pour récupérer son arme de poing, puis servez-vous-en sur le verrou de la prochaine porte, sans trop perdre de temps toutefois, car les flammes vous rattrapent. Suite à la petite séquence, entrez dans la pièce pour récupérer quelques objets de soins dans le buffet, des piles et du ruban adhésif. Vous allez maintenant devoir vous soigner en suivant les indications. Tandis que le bâtiment s'effondre, dirigez-vous vers la pièce suivante, puis vous vous retrouverez finalement accroché à une gargouille à la fin de la séquence.

### Ne pas regarder en bas !

Utilisez le câble pour grimper un peu plus haut, puis vous balancer de droite à gauche pour sauter sur la corniche de gauche. Longez cette dernière vers la gauche, le sol s'effondrera à nouveau. Vous vous retrouvez alors accroché au rebord, il faudra le longer vers la droite (attention à la voiture enflammée) jusqu'à pouvoir vous relever et atteindre le rebord du haut. Longez-le cette fois vers la gauche en tâchant d'éviter de vous faire toucher par les éboulements, puis vous gagnerez une nouvelle corniche. Servez-vous du câble pour continuer plus sur la gauche, puis vous devrez longer un pan de mur à deux doigts de s'effondrer. Il vous permet d'atteindre un balcon. Franchissez la porte pour ensuite aller

récupérer l'extincteur dans cette pièce et le placer sur la plate-forme avec la corde attachée. Revenez sur le balcon, grimpez sur le rebord du haut, puis sautez vers la corde afin de l'attraper et faire ainsi monter la petite plate-forme sur laquelle vous aviez posé l'extincteur. Une fois que celui-ci se retrouve au niveau du haut, remontez le récupérer, puis utilisez-le sur les flammes qui seront derrière vous. Après les avoir éteintes, vous pourrez alors atteindre un rebord et sortir par la porte de gauche. Accrochez-vous au câble pour commencer à grimper, évitez les débris et tâchez de ne pas lâcher prise, puis vous vous retrouverez finalement sur un balcon, un peu plus en haut à droite.

### 24ème étage

Servez-vous du grand cendrier cylindrique pour aller enfoncer la porte de gauche, puis une fois dans le secteur suivant une cinématique ne tardera pas à se déclencher. Il s'agira alors de pousser le bureau contre le mur pour grimper dessus, atteindre le rebord de gauche, puis finalement vous retrouver dans une chambre d'enfant, ou ce qu'il en reste. Actionnez le disjoncteur de gauche pour couper le courant, descendez plus bas pour bientôt récupérer une chaise. Servez-vous-en comme d'une torche en l'enflammant, puis avancez le long de l'étroit passage sinueux (ne perdez pas trop de temps car la chaise brûle), pour finalement sauter vers le rebord d'en face et atteindre l'agent de sécurité. Vous n'avez plus qu'à suivre la séquence qui va clôturer ce premier épisode.

## Questions

### Rencontre inattendue

Suite à la petite séquence où la femme possédée va faire tomber Edward à l'étage du bas, il vous faudra la combattre. Évitez de gaspiller vos précieuses munitions, mais ramassez plutôt de quoi la combattre, comme le sabre posé sur le sol. Après l'avoir assommée, allez ramasser un objet en bois, afin de l'enflammer pour aller faire rôtir votre ennemie en enfer. Suite au combat, attrapez le câble qui pend dans un coin de la pièce pour continuer un peu plus haut. Sautez avec le bon timing vers le rebord d'en face, en évitant la structure enflammée qui se balance de droite à gauche. Laissez-vous tomber ensuite un peu plus bas pour aller récupérer un extincteur et enfoncer la porte de l'ascenseur. Il va s'ensuivre une séquence durant laquelle vous rencontrerez une jeune femme prise au piège.

### Le hall de réception

Aidez Sarah à sortir par le haut de cet ascenseur, puis faites de même pour ensuite ramasser une lampe torche au pied d'un second ascenseur. Vous trouverez bientôt le corps d'un nouveau policier qui vous permettra de récupérer un peu de munitions. Combinez celles-ci avec votre pistolet, puis allez récupérer des explosifs dans la petite pièce avec les escaliers enflammés. Combinez les explosifs avec le ruban, vous aurez créé une bouteille en plastique adhésive. Préparez-vous ensuite à être attaqué par des créatures rampantes dans le couloir principal. Quelques balles suffiront pour en venir à bout, tandis que vous devrez rejoindre la salle de sécurité sur la droite afin de vous emparer d'une bombe insecticide, de piles et de munitions dans le casier. Approchez ensuite du boîtier électrique pour rétablir la lumière, tandis que Sarah se fera bientôt attaquer par un zombie. Dépêchez-vous de lui venir en aide en allant ramasser une chaise pour l'enflammer, afin d'effrayer le monstre et le faire cramer comme son prédécesseur. Une fois ceci effectué, rejoignez Sarah pour ensuite ouvrir la porte en utilisant le code 943, comme indiqué par les taches de sang. Vous allez devoir combattre un nouveau démon et aurez à le battre de la même manière que les précédents, avant de rejoindre l'étage du dessous.

### On se connaît ?

Récupérez l'extincteur sur la droite afin de vous en servir pour dégager le couloir de gauche. Vous allez ensuite faire une nouvelle rencontre à la suite de laquelle vous aurez à détruire la vitre de la voiture blanche située dans le secteur éclairé (avec votre arme ou un objet). Placez-vous alors dans le véhicule et démarrez-le en effectuant les branchements demandés. Après avoir démarré la voiture, foncez le long de l'unique chemin en percutant les zombies puis en contournant le secteur. Ayez assez de vitesse pour effectuer un saut vers l'autre côté, puis continuez de contourner les environs jusqu'à vous retrouver hors du véhicule, après les flammes.

### Parking

Rejoignez maintenant la pièce éclairée, pour récupérer quelques munitions et un briquet. Repérez la traînée d'essence provenant de la voiture détruite, puis utilisez le briquet sur celle-ci pour vous ouvrir le chemin. Rejoignez l'autre bout du parking pour bientôt vous faire attaquer par des zombies. Associez le briquet à la bombe insecticide pour vous créer un petit lance-flammes, puis franchissez la porte de droite après avoir enflammé les poutres. Vous allez pouvoir rejoindre un taxi. La clé étant déjà sur le contact, démarrez l'engin, puis quittez le secteur en passant au travers d'une première porte sur votre droite, et d'une seconde, après avoir contourné les lieux par la gauche.

### 59ème rue

Vous vous retrouverez maintenant dehors et une cinématique démarrera, montrant la ville de New York en pleine destruction... Il va vous falloir rejoindre Central Park. Pour ce faire, mettez immédiatement les gaz afin de ne pas vous faire rattraper par l'onde qui dévaste la route derrière vous, puis prenez à gauche à la première intersection. Prenez tout de suite à droite, puis à droite une fois encore pour foncer tout droit à travers le trafic. Après avoir évité l'énorme bloc d'immeubles et effectué un saut, continuez droit devant vous en évitant les obstacles et poursuivez votre route le long du chemin imposé, jusqu'à entrer un peu plus tard dans un centre commercial et devoir rouler sur les escaliers qui vous serviront de tremplin. Poursuivez droit devant jusqu'à finalement rouler sur des tuyaux métalliques, à gauche d'un arbre, et bientôt effectuer un dernier saut avant la séquence de fin de chapitre.

## Réponses douloureuses

### Appel d'urgence

Un compte à rebours se met en route en bas à gauche de l'écran, et Edward dispose de sept minutes pour stopper le saignement. Commencez par vous diriger au bout du tunnel pour finalement vous retrouver bloqué par un bus enflammé, puis revenez au niveau du corps de Paddington pour trouver une ambulance. Faites alors la courte-échelle à Sarah au niveau du rocher et elle ira récupérer quelques médicaments. Suite à la séquence, vous pourrez regarder dans le téléphone de Paddington. Jetez un oeil aux objectifs, aux contacts, aux messages et au GPS. Notez que le compte à rebours n'aura pas d'effet durant le temps où vous manipulerez le téléphone. Appelez donc le 911, puis on va bientôt vous informer que des kits de premiers secours sont localisés dans les toilettes publiques. Ceci sera alors marqué sur votre GPS en haut à droite de l'écran. Une fois que des monstres volants apparaissent, tâchez de ne pas trop gaspiller de munitions, mais choisissez plutôt de courir vers les toilettes. Vous verrez face à vous des mouchoirs et des sprays de premiers soins, tandis que des bandages et un autre spray seront situés dans la pièce de droite. Après avoir récupéré ceci, lisez le message pour obtenir les instructions sur la manière de vous soigner et agissez en conséquence.

### Dans la fissure

Visez en haut pour détruire le noeud du câble électrique, puis dirigez-vous vers la salle précédente. Notez qu'un mur fragile se trouve sur la gauche. Utilisez donc un objet explosif pour créer une ouverture dans ce mur. Si vous n'avez pas d'explosifs, récupérez une bouteille d'alcool et un mouchoir sur l'étagère pour créer un cocktail Molotov. Ressortez, puis sautez vers le câble sur la droite. Sortez le pistolet tout en étant sur la corde et tirez sur les chauves-souris. Tirez ensuite sur le noeud de câblage de droite pour tomber sur le rebord du dessous. Occupez-vous des monstres volants et tirez sur la vitre au sol. Passez au travers et récupérez les piles si besoin. Passez au travers d'un second trou dans le sol et occupez-vous des ennemis présents ici. Sautez le précipice en vous dirigeant vers le bus, sautez en hauteur pour attraper le rebord de sa porte ouverte. Une fois à l'intérieur, faites attention de ne pas courir vers l'avant du bus, car celui-ci chuterait indéniablement. Amenez maintenant des cadavres vers l'autre côté du bus pour le maintenir relevé et le quitter par l'avant. Vous trouverez tout de suite à droite de la porte une boite de munitions. Sautez maintenant plus bas vers une large plate-forme et préparez-vous à combattre. Le moyen le plus rapide de tuer ces cinq démons est d'utiliser le briquet associé à la bombe insecticide.

Après vous être chargé de ces monstres, sautez plus bas vers le prochain secteur et attrapez le kit de soins si besoin. Sautez ensuite pour attraper le rebord contre le mur, puis rejoignez l'autre côté en longeant la structure en métal. Sortez votre arme, puis visez en haut pour tirer sur le loquet de la porte et libérer une corde. Une fois en haut de celle-ci, attrapez le rebord sur la droite et tournez autour du rocher. Soyez prêt à éviter une voiture qui va s'écrouler, puis

pénétrez à l'intérieur de celle-ci afin de ressortir par la portière du conducteur. Utilisez ensuite la nouvelle corde pour monter plus haut et rejoindre finalement une pièce. Ne gaspillez pas vos munitions sur le cocon, mais enflammez-le plutôt avec un explosif ou le briquet associé à la bombe insecticide. Vous trouverez de nombreuses bouteilles explosives flottant sur l'eau.

### Eaux troubles

Montez à l'échelle, allumez votre lampe torche, puis suivez le chemin vers la gauche. Suite à la cinématique, progressez dans le couloir, mais restez hors de l'eau. Un câble électrique va alors tomber et Edward aura besoin de sauter sur la gauche du tunnel pour couper l'électricité. Continuez d'avancer dans le tunnel et prenez le passage de droite. Vous ferez face à des araignées, et vous pourrez vous en charger en tirant par exemple sur les sprays explosifs situés dans l'eau. Coupez le courant au niveau de la boîte située au bout du tunnel en raccordant les fils au moment où le voyant est vert, puis revenez en arrière pour prendre le chemin précédemment électrifié. Dans le tunnel d'en face, vous trouverez un conduit orange et noir qui vous mènera vers l'autre côté. Attrapez la barre et franchissez l'endroit, en faisant attention à bien éviter les effusions de vapeur. Rejoignez la prochaine pièce pour refaire le plein de sprays, de bouteilles explosives, et de kits de premiers soins. Attrapez ensuite un objet long comme une rame en bois et revenez au niveau de la section électrifiée. Utilisez alors votre rame contre le câble relâché pour le faire bouger hors de l'eau, derrière la barrière.
Un démon va alors apparaître et vous pourrez vous en débarrasser facilement. Sortez ensuite par la porte en métal au bout du tunnel.

Dans le couloir qui va suivre, il vous faudra passer en vue à la première personne pour pointer ensuite votre lampe torche au niveau du sol afin d'avancer prudemment et de faire fuir cette substance noire. Utilisez les sticks lumineux en en jetant dans le couloir pour plus de facilité, puis tournez à droite une fois au bout. Continuez de l'autre côté de la passerelle métallique, brûlez le nid par lequel sortent les araignées. Tirez le câble électrique hors de l'eau, puis tournez le volant métallique rouge. Ressortez de cet endroit, en prenant garde à nouveau à cette substance noire sur la gauche. Utilisez donc les sticks lumineux et la lampe torche pour gagner l'échelle d'en face (ou bien enflammez une chaise). Suivez les conseils de l'homme, en vous occupant des monstres volants avec l'électricité. Bougez le câble vers la clôture et envoyez le courant.

### Points de suture et vérité

Une fois en haut de l'échelle, Edward va être attaqué par trois démons. Vous trouverez au sol de nombreux objets explosifs si besoin. Après les avoir éliminés, dirigez-vous vers le point clignotant indiqué sur le radar. Vous trouverez dans ce parc une voiture en état au niveau du bord droit du lac. Occupez-vous des araignées avant de pénétrer dans le véhicule. Tandis qu'Edward se déplace autour du lac, des démons vont venir se poser sur le toit de la voiture pour l'attaquer. Effectuez alors un freinage d'urgence pour les faire tomber et leur rouler dessus. Une fois arrivé au niveau du point indiqué, deux nouveaux démons vont apparaître pour tenter d'attaquer Edward. Sortez de la voiture et tirez sur le réservoir d'essence pour bientôt faire tout exploser. Récupérez une autre voiture et dégagez le secteur de ces véhicules endommagés ayant explosé au niveau de la voiture précédente. Vous allez avoir besoin de beaucoup d'élan pour sauter ce ravin, donc il sera nécessaire de reculer suffisamment pour être élancé à haute vitesse et assurer ainsi votre atterrissage.

## Riposte et perte

### En route pour le musée

Après avoir vérifié les fichiers personnels, rejoignez le secteur couvert et rendez-vous vers le point indiqué sur le radar. Une fois à cet endroit, entrez dans la voiture, pour prendre la direction du musée en suivant les instructions de Sarah. Vous allez être attaqué par une chauve-souris le long du trajet, et il vous faudra conduire à grande vitesse pour vous en débarrasser. Faites en sorte que ces oiseaux n'attirent pas la voiture dans les airs, ce qui serait synonyme de mort pour nos héros. Tentez de rester sur la route principale du parc. Il est bien sûr plus facile d'avancer à vive allure de cette manière. Un arbre ne tardera pas à tomber sur le chemin, tandis que les créatures volantes vont déposer la voiture dans le grand nid...

### Le nid

Le nid est très simple à détruire. L'idée est d'envoyer des containers d'explosifs à l'intérieur et de leur tirer dessus. Vous trouverez beaucoup de ces explosifs autour du secteur, là où Sarah se cache. Ne vous occupez pas d'éliminer les vampires, mais attrapez plutôt simplement un explosif pour ensuite courir vers cette sorte d'estomac qui bat au pied du tourbillon d'oiseaux. Envoyez-lui l'explosif, puis tirez dessus. Après quatre explosifs encaissés, la créature va exploser et détruire ces vilains monstres volants par la même occasion. Vous trouverez de nombreux kits de premiers soins dans le secteur pour récupérer un peu d'énergie après le combat. Suite à la cinématique, montez les escaliers pour rejoindre une autre voiture. Une nouvelle séquence va alors se déclencher, à la suite de laquelle vous devrez suivre la route indiquée sur votre GPS.

### L'enlèvement

Une fois face au musée, vous aurez besoin de prendre de l'élan pour sauter par-dessus un ravin et pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Revenez vers la remorque pour récupérer un 44 près du cadavre, conduisez ce véhicule de sorte à aller le garer en face du ravin, après avoir abaissé la palette de derrière en tirant sur les loquets qui la retiennent. Appuyez sur le bouton à proximité de la cabine du conducteur, afin de relever la plaque. Celle-ci va bientôt vous servir de tremplin pour sauter par-dessus le ravin avec une voiture. Après que Sarah se soit fait kidnapper, entrez dans une camionnette pour foncer vers le tremplin et réussir le saut.

### La cicatrice vivante

Notez que vous pouvez combiner votre pistolet avec de l'alcool pour créer des balles incendiaires. Celles-ci pourraient vous être vitales par la suite... Sortez de votre véhicule et utilisez le râteau à proximité pour défoncer la porte. Une fois sur la place, une fissure ne tardera pas à apparaître. Tirez-lui donc dessus avec une balle incendiaire. Si jamais Edward se fait attraper, il vous faudra effectuer la série d'actions indiquées à l'écran. Atteignez ensuite l'autre côté en sautant par-dessus le tuyau sectionné plus au fond à droite. Frappez ensuite le boîtier électrique avec la batte à proximité pour l'ouvrir. Associez les bons câbles jusqu'à ce que l'ascenseur en bois commence à bouger, puis placez-vous à l'intérieur pour ensuite appuyer sur le bouton vert et rejoindre ainsi le niveau supérieur. Une fois à cet endroit, brisez la vitre de verre et franchissez-la. Occupez-vous à nouveau de la fissure apparue en lui tirant dessus à l'aide d'une balle incendiaire, puis récupérez l'extincteur dans la salle de droite pour rejoindre la porte de la salle de bains après avoir éteint les flammes. Sarah ne tardera pas à vous appeler. Elle est cachée quelque part dans le musée. Tout en marchant dans le couloir, deux nouveaux ennemis vont apparaître derrière un mur de feu. Cachez-vous derrière la table en bois (après l'avoir relevée) pour éviter de vous faire toucher et utilisez un explosif pour les assommer. Il ne vous restera plus alors qu'à leur tirer une balle de feu pour les abattre. Contournez le couloir et brisez la porte avec un extincteur, pour ensuite pénétrer dans la pièce suivante et voir Sarah prise au piège par une des créatures.

## Tu n'es plus seul

### Sauve-le

Frappez la substance qui retient Sarah avec la pioche, elle tombera inanimée de cet estomac. Edward va alors tenter de la réveiller. Suivez les indications à l'écran, une séquence va démarrer. Pas le temps de papillonner, car il va vous falloir vous débarrasser de cette créature apparue. Allez donc récupérer de l'alcool dans le frigo, puis des atomiseurs sous l'évier. Attrapez le réservoir de propane et visez les flammes au sol pour vous créer un lance-flammes. Il vous faudra revenir dans la pièce principale pour brûler les araignées apparues, ainsi que leur nid. Suite à ceci, levez la tête et regardez sur le grand mur au bout de la pièce. Vous verrez apparaître deux créatures et Edward devra tirer sur la fiche d'un câble électrique pour l'abaisser et l'attraper. Grimpez le long de ce dernier pour ensuite détruire le nid sur votre gauche. À droite, mettez le feu aux poutres en bois. Une fois les flammes disparues, passez de l'autre côté de ces barrières. Enflammez les cocons au bas des escaliers pour rejoindre la prochaine section.

### Les visiteurs du musée

Quelques araignées vont apparaître au coin, mais vous pourrez facilement vous en débarrasser avec quelques balles

de 44. Edward aura ensuite besoin de tirer le cadavre hors des lasers rouges pour déclencher l'ouverture de la porte. Vous allez alors vous retrouver dans une pièce remplie d'araignées et de nids, tandis qu'il vous faudra prendre à gauche pour rejoindre la cuisine, afin de fabriquer un Molotov et refaire le plein d'objets. Il s'agira ensuite de le jeter par-dessus le mur fissuré. Une fois que la salle sera enflammée, vous pourrez franchir la porte menant au prochain secteur. Vous allez vous retrouver face à une créature qui va et vient de son nid à l'autre côté de la barrière, en récoltant du sang. Fixez un adhésif sur un cocktail Molotov, puis envoyez-le sur l'araignée, pour ensuite la voir exploser en regagnant le nid. Vous allez bientôt atteindre une pièce contenant une demi-douzaine de zombies. Après vous en être occupé à l'aide de votre pistolet et de vos balles incendiaires, rejoignez l'escalier sombre à gauche de la pièce. Vous trouverez trois nouveaux zombies à abattre, une fois en haut des marches, un agent de sécurité va vous appeler sur la droite. Après une courte conversation, il informe Edward de l'emplacement de la pièce 943. Continuez à travers le couloir et évitez la substance noire en utilisant la lampe de poche ou toute autre source de lumière sur celle-ci. Discutez avec l'agent de sécurité à la porte à propos de la pièce 943. Il va alors vous ouvrir la petite porte. Entrez dans l'ascenseur pour ensuite le quitter rapidement, étant donné qu'il se retrouvera hors d'état de marche. Progressez dans cette pièce et profitez-en pour renflouer vos stocks...

### Le colosse

Suite à la séquence, il va vous falloir régler son compte à ce vilain boss. Dès que le combat commence, dépêchez-vous de rejoindre le côté gauche pour aller vous cacher derrière le pilier. Ceci vous permettra d'éviter ses attaques, vous pourrez ensuite en profiter pour lui tirer dessus avec des balles incendiaires si vous en avez en votre possession. Autrement, vous trouverez des bouteilles explosives dans les coins de cette pièce si besoin. Il va vous falloir envoyer ces bouteilles sur ce boss et tirer dessus tandis qu'il vous envoie des rafales de poignards. Durant le laps de temps où il cesse de les envoyer, profitez-en pour jeter un cocktail Molotov et vous cacher à nouveau derrière le pilier. Visez la partie supérieure de son corps. Retournez vous cacher derrière un pilier jusqu'à ce que le monstre approche et le brise, ne vous laissant d'autre choix que de fuir derrière un autre pilier. Vous viendrez finalement à bout de ce monstre après l'avoir touché 5 fois.

### Tout près de la vérité

Suite à la séquence, rejoignez la porte de sécurité. Elle ne s'ouvrira pas sans l'empreinte de l'agent de sécurité. Tirez sur le socle de l'épée à proximité de la porte et servez-vous de cette arme pour couper la main du garde mort. Franchissez ensuite la porte après avoir utilisé la main sur le capteur, puis prenez à gauche. Repérez les deux casiers en métal sur la gauche pour récupérer des munitions, des piles, des mouchoirs et une boisson. Traversez ensuite le couloir pour aller ouvrir une trappe au sol et tirez sur l'endroit qui maintient la corde pour la faire tomber. Attrapez-la, descendez en rappel vers la grille. Sortez votre arme, puis tirez sur le verrou. Partez vers la gauche, mais soyez prêt à combattre deux zombies qui apparaîtront au bout du tunnel. Utilisez le réservoir de propane au bout de ce couloir pour faire sauter la porte en métal et descendre à l'échelle vers l'entrée de la porte 943.

## La vérité

### Salle 943

Tandis que la pièce part en ruine, Edward et Sarah commencent à s'interroger. Lorsque Sarah vous demande de vérifier, fermez vos yeux et vous verrez le fantôme de Paddington apparaître, vous indiquant les objets à observer. L'ordre à suivre dans cette pièce sera la page de journal, le magnétophone, la plaque et la bouteille. Finalement Sarah va frapper Edward à la tête et Paddington pourra discuter avec lui dans une autre dimension. Suite à la séquence, fermez à nouveau vos yeux pour voir une lumière aveuglante venir de derrière le mur de pierre, dans le placard. Tenez-vous devant, puis Paddington ouvrira la porte pour vous. Après la petite cinématique, lisez l'e-mail et faites de la place dans votre inventaire pour récupérer la lentille. Amenez-la hors de la pièce, utilisez celle-ci avec la lampe torche sur la marque rouge dans la pièce 943. Un passage va être révélé...

### Une ancienne voie

Dirigez-vous à travers le tunnel pour tirer immédiatement sur les nids à l'opposé de la pièce, avec quelques balles

incendiaires afin d'éviter de longs combats contre ces araignées. Montez dans le transpalette à proximité, amenez-le au bas de la pente afin d'aller relever le pont. Remontez avec le transpalette pour traverser ce pont en métal et rejoindre le secteur suivant. Dans la section suivante, prenez à gauche et conduisez le transpalette au bout, sur la droite. L'objectif est de tourner le véhicule de sorte à ce qu'il soit en face de la structure en bois pour ensuite l'élever. Quittez alors le transpalette en le laissant dans cette position et allez abaisser l'interrupteur à proximité. Vous avez fait apparaître une poutre en bois qui ira supporter la pente créée précédemment. Soyez prêt à combattre un démon après avoir actionné l'interrupteur. Récupérez un objet à proximité comme le long marteau, puis frappez ce monstre avant de l'enflammer. Revenez ensuite au niveau du transpalette pour le ramener vers le nouveau pont créé et récupérer une pile de deux caisses sur la route. Placez les deux caisses de sorte à pouvoir monter là où se situe le nid indiqué par le mouvement de caméra, puis allez chercher une dernière caisse sur droite pour la placer devant les deux autres et créer un escalier. Edward pourra alors atteindre le niveau du haut en s'agrippant à l'échelle brisée. Actionnez l'interrupteur, le sol en métal va se relever. Revenez en bas et Edward pourra alors atteindre l'autre côté avec le transpalette. À cet endroit, actionnez l'interrupteur à proximité de la porte en métal et utilisez votre engin pour relever le restant de la porte. Suivez ensuite le passage jusqu'au bout et prenez l'ascenseur vers le haut. Abaissez l'interrupteur une fois encore, Edward pourra se retrouver à l'extérieur et marcher quelque peu sur les planches avant qu'elles ne se brisent inévitablement.

### La lumière du ciel

À la suite de la séquence et une fois que les flammes ont disparu, restez dans la lumière qui provient de l'hélicoptère de Crowley. Tâchez de rester au maximum au milieu car elle peut changer brusquement de direction. Au bout d'un certain temps, vous déclencherez la séquence de fin de chapitre.

## La voie de lumière

### Tiens bon !

Tandis qu'Edward est agrippé à la corde, oscillez prudemment de gauche à droite pour éviter les débris qui vous tombent dessus. Une fois arrivé à mi-parcours, l'hélicoptère va commencer à glisser. Une fois qu'il est à la verticale, continuez de monter, utilisez la corde pour sauter sur le wagon de gauche. Une fois à l'intérieur, Sarah va vous envoyer un message. Tandis que vous vous déplacez droit devant, le wagon va se pencher et il vous faudra rapidement attraper la corde et commencer à grimper. Prenez garde aux araignées qui se déplacent le long de cette corde. Après en avoir tué six, le wagon va plonger, laissant Edward tout seul avec sa corde. Grimpez à celle-ci pour vous retrouver dans un autre wagon, puis progressez à l'intérieur pour gagner un tunnel de métro.

### Le métro

Edward va apercevoir deux personnes prises au piège dans un wagon sur la gauche et quatre zombies vont apparaître du sol. Après leur avoir réglé leur compte, d'autres ennemis vont apparaître, une bonne stratégie sera de vous rendre dans des toilettes publiques en franchissant la porte cassée de droite et les y attendre. Quoi qu'il en soit, vous aurez assez de place sur les rails du métro pour vous occuper d'eux un par un. Après avoir ramené le calme, vous pourrez rejoindre la personne prise au piège dans le wagon. Elle cherchera à monter sur le toit, tandis que des tentacules géants vont agripper le tout. Allez récupérer les deux boîtes de munitions de l'autre côté, puis tirez sur toutes les araignées qui apparaissent au niveau des cordes. Sortez ensuite du wagon en sautant vers la première corde. Balancez-vous de gauche à droite pour sauter sur la deuxième corde, grimpez pour ensuite vous déplacer dans le ventre du monstre et vous retrouver de nouveau à Central Park.

### Vers le vieux château

Après avoir reçu un message de la part de Sarah, approchez-vous de la voiture de police sur la gauche. Observez le GPS pour voir où Edward doit se déplacer, puis mettez le contact. Durant la route vers le château, Sarah va vous envoyer un message important à propos des racines biscornues. Elles seront indiquées sur votre radar par un symbole. Vous trouverez quelques ennemis sur la route.

### L'oeil de Central Park

À l'entrée du château, vous trouverez de nombreuses bouteilles d'alcool si besoin, car vous aurez bientôt à combattre une nouvelle fissure dont vous pourrez facilement vous débarrasser en tirant directement une balle incendiaire sur celle-ci. La porte du château étant verrouillée, tirez une balle incendiaire sur la serrure pour régler le problème. Vous trouverez ensuite de nombreuses munitions dans le casier de droite et dans cette pièce. À ce point de la partie, il vous faudra détruire des racines biscornues pour continuer et améliorer votre vision spectrale.

Sachez d'ores et déjà que pour trouver des racines plus facilement, outre le fait de les rejoindre en utilisant le menu GPS de votre portable, vous avez la possibilité de fermer vos yeux une fois près de l'une d'elles, ce qui la fera apparaître en blanc. Utilisez davantage d'explosifs pour les racines plus grandes, puis essayez d'approcher les racines à partir d'une position élevée. Ceci vous permettra d'éviter les ennemis et d'économiser quelques munitions. Vous trouverez une première racine dans un amphithéâtre, à proximité du vieux château. Bien que des zombies gardent le secteur, vous n'aurez besoin que d'en tuer un seul pour approcher la racine. Pour la racine suivante, par exemple la plus proche en allant vers l'est (à proximité de deux autres racines), vous n'aurez aucun souci à la faire brûler avec une bouteille explosive. Pour la racine située un peu plus au sud, non loin de là, il s'agira de descendre au sous-sol d'un bâtiment, d'éviter la substance noire, puis de coller un Molotov sur un cylindre à déplacer vers la racine, à l'aide du panneau de contrôle. Pour la dernière des racines de ce coin de la carte, la plus au nord des trois, entrez dans le bâtiment en faisant sauter la porte et vous trouverez la racine sur un des murs d'une pièce, puis une autre dans la cellule du fond. Une dernière racine sera à dénicher dans ce bâtiment, mais tâchez d'être prudent quant aux zombies qui rôdent dans le secteur. Pour brûler la racine située plus au nord-est de la carte, dans l'axe central du lac, il s'agira d'enflammer la corde en y envoyant un Molotov bien placé et en tirant avec une balle incendiaire. Pour la racine située au nord-est du lac, prenez suffisamment d'élan et roulez en direction du tremplin qui vous fera atterrir vers un morceau de bois enflammé, qui filera tout droit vers la racine, la brûlant par la même occasion.

Vous devriez avoir maintenant suffisamment de points de vision spectrale pour la suite des événements et Sarah va vous envoyer un message afin que vous alliez repérer les symboles vers le château.
Rejoignez maintenant celui-ci pour trouver ces symboles. Il y en a six au total. L'un se trouve sous un des autels enflammés, en face de l'entrée que vous aviez brûlée précédemment, menant à la pièce au casier sur votre droite. Un autre symbole sera situé derrière le tableau à l'intérieur de cette même pièce. Un autre est situé dans la pièce d'à côté avec la substance noire, un autre juste à l'extérieur de là où vous êtes entré, sur la droite, un sur le côté gauche du bâtiment (descendez pour vous rendre vers la gauche en sortant de la pièce du tableau), puis un dernier en haut de l'escalier de derrière (attention aux zombies). Utilisez la lampe torche associée à la lentille pour éclairer les symboles sur les surfaces blanches, ce qui débloquera au finale l'élévateur de la tour. Allez trouver une corde sur un des côtés du château pour grimper à celle-ci et recevoir un nouvel appel de Sarah.

Suite à la séquence, vous engagerez directement un combat contre un zombie lanceur de couteaux. Utilisez des balles incendiaires ou des explosifs pour le tuer, tout en utilisant votre vision pour repérer ses points faibles. Suite au combat, récupérez l'extincteur pour faire disparaître les flammes et rejoindre l'étage du haut pour prendre l'élévateur. Dans la tour, utilisez le télescope pour regarder la lune et convoquer le porteur de lumière en alignant le symbole sur la lune...

## Le porteur de lumière

### Les racines du mal

Edward est toujours dans la tour, mais un nouveau point est apparu sur la carte. Vous aurez en plus de nouvelles racines à aller trouver et détruire. Avant d'atteindre le point indiqué sur le radar, il vous faudra cumuler 75 points de vision spectrale, en détruisant suffisamment de racines. Rejoignez donc l'extérieur après avoir récupéré éventuellement des forces. Comme précédemment, utilisez la carte de votre GPS pour repérer les emplacements des racines, et tâchez d'en brûler suffisamment en prenant garde aux ennemis, afin d'obtenir finalement le nombre de points de vision spectrale requis.

Après avoir obtenu ces 75 points, Edward va pouvoir jeter un Molotov au-dessus du bouclier de protection de la racine géante. Vous trouverez quelques bouteilles d'alcool et de nombreux mouchoirs pour créer ces cocktails Molotov. Approchez-vous au plus près du bouclier puis tâchez de viser assez haut pour que la bouteille atteigne la racine (appliquez du ruban adhésif sur la bouteille). Suite à la séquence, franchissez la porte en pierre et fermez vos yeux pour

trouver le symbole. Faites briller la lampe torche associée à la lentille au niveau de ce symbole, une fente va s'ouvrir dans le sol. Tirez ensuite sur la sonnette au niveau du mât situé au milieu de la pièce pour faire descendre la corde. Vous pourrez l'utiliser pour descendre un peu plus bas dans la fosse. Au bas de la corde, lâchez tout pour retomber au sol. Marchez vers la gauche et agrippez-vous au rebord pour continuer de longer dans cette direction, afin de gagner la corniche avec la corde sur le sol. Attrapez celle-ci pour descendre en rappel un peu plus bas. Une cinématique va se déclencher.

## Trouver la clé

Une fois au bout de l'étroit tunnel, la pièce va s'éclairer. Prenez ensuite le chemin qui apparaît peu à peu, puis vous vous retrouverez dans une nacelle. Faites briller le symbole de la lampe torche associée à la lentille sur celui indiqué sur le côté pour commencer à bouger. Dans la pièce que vous atteindrez, utilisez le panneau pour le poser sur la trajectoire de ce gros rayon de lumière, ce qui ouvrira une première porte. Prenez ensuite la corde pour descendre le long du passage, et avancez dans la prochaine salle d'énigme. Ici, déplacez la caisse dans la lumière pour voir apparaître des pierres mobiles. Il s'agira de placer la caisse dans la lumière, en face de la pierre qui se trouve le plus près du sol et qui bouge en dernier. Laissez la caisse ici et courez vers le large bloc du mur adjacent pour vous tenir dessus avant qu'il ne remonte. La caisse sera poussée hors de la lumière et Edward montera avec le bloc. Une fois à l'extérieur de la pièce, descendez à la corde à proximité et sautez sur la petite corniche qui fait l'angle. A partir du bord droit de celle-ci, sautez vers une corde suspendue et descendez en rappel. Sautez vers la corde de gauche, puis descendez également jusqu'en bas.

Une fois dans la nouvelle pièce, attrapez la planche en bois qui vous fera face, l'endroit prendra feu. La clé dans cette situation sera de surveiller le timing au niveau des piques, pour ensuite couper les rayons de lumière avec la planche. L'ordre correct sera de couper le rayon à droite, à gauche, puis à droite. Dans la pièce suivante, la petite plate-forme va commencer à bouger en avant dès qu'Edward soulèvera la planche. Bloquez le flot de lumière le long de la route pour éviter de vous faire éjecter par ces marteaux tournants. Attrapez la corde une fois de l'autre côté, descendez en rappel rapidement et sautez vers le rebord de gauche. Si vous disposez de balles incendiaires, tirez dans les débris qui bloquent l'intérieur du tunnel. Autrement, mettez donc le feu à une planche de bois grâce à la torche à proximité, puis cramez ce qui obstrue le passage. Dans la salle suivante, les murs vont se rétracter. Il vous faudra donc être assez rapide. Poussez la torche non éclairée vers le symbole situé tout à fait à l'opposé et regardez le feu apparaître. Ramenez alors la torche vers le symbole précédent pour désactiver le mécanisme de rapprochement des parois. Récupérez un morceau de bois, montez les quelques marches et enflammez votre outil au niveau de la torche. Mettez le feu au socle en bois sur lequel est posé la torche, puis courez à l'opposé de la pièce pour attendre d'être relevé.

Descendez ensuite le long de deux cordes et sautez dans la pièce suivante. Le plafond commence à s'effondrer, Edward doit cette fois courir le long d'un étroit labyrinthe dans l'obscurité. Attrapez la planche pour l'enflammer, suivez le chemin suivant : droite, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, puis droite. Courez ensuite le long du chemin de pierre pour vous retrouver dans la salle de la clé.
Attrapez une torche pour brûler le socle de bois qui maintient l'objet de pierre. Pendant que vous attendez, attrapez une torche pour lire les inscriptions dans la pièce suivante. Regardez la direction que prennent les flammes pendant que vous marchez le long du couloir, puis revenez récupérer la pierre et détruisez la section de mur avec la pierre. Une séquence débute alors...

## La porte finale

Il est temps de trouver une voiture pour sortir Hermès d'ici. Observez la carte et rendez-vous au niveau du point indiqué. Suite à la séquence, vous avez une minute pour atteindre la camionnette verte sur la route principale. Une fois dans le véhicule, rejoignez la route indiquée sur votre GPS, puis au bout d'environ une minute de course, des branches géantes vont se mettre à pousser sur la route. Soyez prêt à les éviter rapidement avec le frein à main. Non loin du musée, Edward aura besoin d'envoyer le camion par-dessus le ravin marqué par deux traînées de feu. Roulez ensuite dans le parking, quittez la camionnette, allez au fond à droite de la pièce suivante, puis tirez sur le verrou au bas de la porte coulissante indiquée par 943.

## Un choix pour tous

Suite à la séquence, préparez-vous à faire feu sur la tête de Crowley et attendez que Sarah bouge sa tête, de sorte à être sûr d'envoyer une balle en pleine tête à ce vilain, sans blesser votre dulcinée. Suivez ensuite Hermès jusqu'à la pièce de la grande vis centrale. Après cette nouvelle cinématique, suivez Hermès dans l'ouverture, puis posez votre morceau de pierre sur son réceptacle pour déclencher la cinématique suivante. Il vous faudra prendre la pierre reconstituée pour faire face à Lucifer. Vous aurez alors bientôt à choisir entre laisser vivre Sarah ou la tuer. À vous de voir, mais ceci marquera la fin de l'aventure...

# Altered Beast

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Jeu terminé (25)

Terminez le jeu.

### L'homme de la Renaissance (25)

Commencez le jeu une fois avec chacun des quatre niveaux de difficulté.

### Points III (25)

Obtenez 350 000 points.

### Intouchable (25)

Atteignez le troisième niveau sans perdre de vie.

### Points II (15)

Obtenez 250 000 points.

### Boss III (15)

Battez le Boss du troisième niveau.

### Boss I (15)

Battez le Boss du premier niveau.

### Chasseur de loups (15)

Tuez 30 loups à deux têtes.

### Multi-bête (10)

Jouez à une partie multijoueur sur Xbox LIVE.

### Points I (10)

Obtenez 150 000 points.

### Trois de suite (10)

Ramassez les orbes d'esprits des 3 premiers loups blancs de chaque niveau (mode 1 joueur seulement).

## Orbe d'esprit (10)

Ramassez un orbe d'esprit.

# Amped 3

© Take 2 Interactive / 2K Sports 2005

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODES

Toutes ces manipulations doivent être effectuées dans le menu Cheat Codes du menu Options.

**Tous les "Awesomeness"**
RB, RB, Bas, Gauche, Haut, RT, X, RB, X, X

**Toutes les licences**
Gauche, RT, LB, RT, X, X, Y, Bas, Haut, X

**Tous les objets**
LT, RT, Haut, Haut, RB, Gauche, Droite, X, Y, LB

**Tous les challenges**
Droite, LB, LT, X, Gauche, RB, RT, Y, LT, X

**Toutes les configs**
Bas, X, Droite, LB, Droite, RB, X, RT, LT, Y

**Tout l'équipement**
Y, Bas, Haut, Gauche, Droite, LB, Droite, RT, RT, RB

**Tous les niveaux**
X, Y, Haut, Gauche, LB, LB, RT, X, Y, LT

**Toutes les musiques**
Haut, Gauche, RT, RB, RT, Haut, Bas, Gauche, Y, LT

**Tous les engins**
RT, X, LT, Bas, Droite, LB, LT, RT, Y, X

**Tous les tricks**
LB, RT, Y, Haut, Bas, X, LT, Gauche, RB, RT

**Awesomeness toujours activée**
Haut, RT, X, Y, LB, X, Bas, LB, RT, RB

**Haut-parleurs**
Y, RT, RT, LB, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, LB

**Planches basse gravité**
RT, Bas, Bas, Haut, X, LB, Y, RT, Y, Bas

**Pas d'IA**
X, X, LB, Bas, Droite, Droite, Haut, Y, Y, LT

**Super Spins**

X, X, X, X, Y, Y, Y, Y, X

## SUCCÈS

### Park Designer Merit Badge (30)

Construis plus de 200 éléments de parc.

### Snowmobiler Merit Badge (30)

Parcours plus de 10 kilomètres à motoneige.

### Sledding Merit Badge (30)

Obtiens plus d'un million de points de luge.

### Laax Stock & Barrel (40)

Utilise Awesomeness pour gagner les région. Gagne tout pour posséder la montagne!

### King of the Mountain Lab (40)

Utilise Awesomeness pour gagner les région. Gagne tout pour posséder la montagne!

### Northstar Nirvana (60)

Utilise Awesomeness pour gagner les région. Gagne tout pour posséder la montagne!

### Snowbird Dawg (60)

Utilise Awesomeness pour gagner les région. Gagne tout pour posséder la montagne!

### VIVA VALLE! (60)

Utilise Awesomeness pour gagner les région. Gagne tout pour posséder la montagne!

### Lesser Snow God (70)

Obtiens une médaille dans TOUS les défis (y compris sponsor).

### Snowbird bound! (70)

Termine l'acte I de l'histoire pour débloquer la station Snowbird.

### Vamonos a South America! (80)

Termine l'acte II de l'histoire pour débloquer Valle Nevado.

### Rescued Weiner Boy! (90)

Termine l'acte III de l'histoire en sauvant Wiener Boy et en accédant à la zone secrête C.A.I.

### Reunited...and it feels so good! (100)

Termine l'acte IV de l'histoire en sauvant le reste du groupe.

### Big Musical Finale! (100)

Félicitations ! Tu as battu le Baron !

### Supreme Snow God (140)

Obtiens la médaille d'or dans TOUS les défis (y compris sponsor).

# Arkadian Warriors

© Sierra / Wanako Games 2007



## SUCCÈS

### Paré (5)

Équipez-vous d'une armure complète : heaume, armure et arme.

### Fouilleur de donjon (5)

Détruisez tous les monstres dans un niveau donjon.

### Transformez-vous pour tuer (5)

Vainquez 10 monstres sous votre forme Alter Ego.

### Maître de chaîne (10)

Faites 10 morts en chaîne.

### Travail d'équipe (10)

Achevez 2 quêtes en une session co-op continue.

### Catégorie action (10)

Achevez au moins une quête avec chaque personnage.

### Maître bombardier (10)

Tuez 100 monstres en utilisant des vases explosifs.

### Champion de Dieu (20)

Atteignez le niveau 20 avec n'importe quel personnage.

### Peu d'or (25)

Accumulez 500 000 de pièces d'or.

### Chasseur de trésor (25)

Trouvez 15 pièces secrètes.

### Maître du marchand (25)

Achetez ou vendez 100 objets.

## Tueur de serpents (50)

Achevez la partie en battant Gorgon.

# Armored Core 4

© 505 Games / From Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE DIFFICILE

Terminez tous les chapitres en Normal pour débloquer le mode Difficile. Vous pouvez alterner entre les deux en appuyant sur .

# Armored Core for Answer

© From Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Chapitre 1 (20)

Chapitre 1 réussi

### Chapitre 2 (20)

Chapitre 2 réussi

### Chapitre 3 (20)

Chapitre 3 réussi

### AF Land Crab (20)

AF Land Crab détruit

### AF Sol Dios Orbit (20)

AF Soldios Orbit détruit

### AF Stigro (20)

AF Stigro détruit

### AF Eclipse (20)

AF Eclipse détruit

### AF Cabracan (20)

AF Cabracan détruit

### AF The Spirit of Motherwill (20)

AF The Spirit of Motherwill détruit

### AF Great Wall (20)

AF Great Wall détruit

### AF Jet (20)

AF Jet détruit

### AF Answerer (20)

AF Answerer détruit

### Mode Normal (20)

Missions normales toutes réussies

### Mode Difficile (20)

Missions difficiles toutes réussies

### Classement Arène 20 (20)

Promotion au 20e rang dans l'arène

### Classement Arène 10 (20)

Promotion au 10e rang dans l'arène

### 1000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 1000

### 1000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 1000

### 2000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 2000

### 2000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 2000

### 3000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 3000

### 3000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 3000

### 4000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 4000

### 4000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 4000

### 5000 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 5000

### 5000 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 5000

### 7500 victoires (20)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 7500

### 7500 frags (20)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 7500

### Classe E (20)

Promotion à la classe E en ligne

### Classe C (20)

Promotion à la classe C en ligne

### Classe A (30)

Promotion à la classe A en ligne

### Arène (30)

Conquête de l'arène

### Classement Mission S (30)

Missions de rang S toutes accomplies

### Fin 1 (40)

Campagne réussie (fin 1)

### Classement Mission SS (40)

Missions de rang SS toutes accomplies

### Joueur (40)

Promotion au statut de joueur en ligne

### 10000 victoires (40)

Nombre total de victoires aux parties multijoueur en ligne : 10000

### 10000 frags (40)

Nombre total de frags aux parties multijoueur en ligne : 10000

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## ELÉMENTS SECRETS AC

Les éléments AC se débloquent en terminant certaines missions ou en éliminant un adversaire en particulier. Mais vous pouvez tous les obtenir gratuitement en terminant le mode Story dans les deux campagnes (Collard et ORCA).

# Army of Two

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUTES LES ARMES

### Armes principales

Terminer le jeu en mode Recruit.

### Armes secondaires

Terminer le jeu en mode Contractor.

### Armes spéciales

Terminer le jeu en mode Professional.

## MODE PROFESSIONAL

Terminer le jeu en mode Recruit ou Contractor.

## SUCCÈS

### Bottes au sol (10)

Terminez une partie avec classement en duel.

### Payer ses dettes (15)

Soignez votre partenaire pour la première fois. L'entraînement ne compte pas.

### Spécialiste en armes (15)

Achetez 3 armes.

### 7.62 mm (20)

Tuez un total de 250 ennemis à l'aide d'un fusil d'assaut.

### Monstre à deux têtes (20)

Tuez un total de 50 ennemis en vous tenant Dos à dos.

### Un coup de pompe ? (20)

Tuez un total de 250 ennemis à l'aide d'un fusil à pompe.

### L'arroseur (20)

Tuez un total de 250 ennemis à l'aide d'une mitrailleuse.

### Main macabre (20)

Tuez un total de 150 ennemis au pistolet.

### Ca va saigner ! (20)

Tuez un total de 250 ennemis au pistolet-mitrailleur.

### Une balle. Une victime. (20)

Tuez un total de 100 ennemis à l'aide d'un fusil de précision.

### Boum ! Badaboum ! (20)

Tuez un total de 25 ennemis au lance-roquettes.

### Tiens. Prends ta claque ! (20)

Tuez un total de 50 ennemis avec l'attaque de mêlée.

### Arroseur arrosé (20)

Tuez 25 kamikazes en tirant sur leurs explosifs.

### Le sens du détail (20)

Remplissez 20 objectifs secondaires au cours d'une partie avec classement.

### Survivre ! (25)

Gagnez une partie avec classement sans être ranimé une seule fois.

### Le bouclier (30)

Tuez un total de 50 ennemis en tactique coop du bouclier.

### Ils meurent comme les autres (30)

Tuez 25 ennemis lourdement armés.

### Sauvetage (30)

Traînez et guérissez votre partenaire 25 fois.

### Folie furtive (30)

Tuez 75 ennemis en mode furtif dévastateur.

### L'Abattoir (30)

Tuez 100 ennemis en mode dur à cuire dévastateur.

### Bouclier anti-émeute (30)

Tuez 30 ennemis en effectuant l'attaque de mêlée du bouclier anti-émeute.

### Mon ami virtuel (35)

Avoir terminé toutes les missions avec un coéquipier IA.

### Deux yeux valent mieux qu'un (35)

Tuez un total de 5 ennemis en utilisant une tactique coop de fusil de précision.

### Un flingue et c'est tout (35)

Gagnez une partie avec classement sans acheter aucune autre arme.

### Si seulement j'étais riche (40)

Gagnez un million de dollars sur l'ensemble de la campagne.

### Pour ma retraite (40)

Gagnez 1 milliard de dollars dans des parties avec classement.

### Mon type de cas ! (40)

Récupérez tous les dossiers d'informations dans le jeu.

### Dis bonjour à mes petits amis (45)

Achetez le MP7, le M134, le DAO-X Protecta, le MGL MK-X et le M107 Light Fifty.

### La peur tue l'esprit (45)

Maintenez un niveau d'agressivité maximum pendant 1 minute.

### Mercenaire d'élite (50)

Terminez toutes les missions en niveau "Professionnel".

### L'Homme masqué (50)

Achetez toutes les versions des masques.

### Mission 3 terminée (15)

Avoir terminé la mission 3 en niveau "Agent" ou supérieur.

### Mission 4 terminée (15)

Avoir terminé la mission 4 en niveau "Agent" ou supérieur.

### Mission 5 terminée (15)

Avoir terminé la mission 5 en niveau "Agent" ou supérieur.

### Mission 6 terminée (15)

Avoir terminé la mission 6 en niveau "Agent" ou supérieur.

### Mission 1 terminée (30)

Avoir terminé la mission 1 en niveau "Agent" ou supérieur.

### Mission 2 terminée (30)

Avoir terminé la mission 2 en niveau "Agent" ou supérieur.

## SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

### Défi SSC - Tireur d'élite (25)

Terminez une partie avec classement en 3 manches du Défi SSC avec une précision d'au moins 75

### Défi SSC - Victoire (25)

Remportez une partie avec classement du Défi SSC.

### Grand Défi SSC (25)

Remportez toutes les épreuves d'une partie avec classement en trois manches du Défi SSC.

### Défi SSC - Destructeur de barils (25)

Détruisez 500 barils dans des parties avec classement du Défi SSC.

### On fait moins le malin, hein ? (15)

Achetez le pack 8 d'armes lors d'une partie avec classement multijoueur

### Arnold Braunschweiger (20)

Détruisez 300 objets destructibles dans la mission 7 et 8

### Je promets de te tuer en dernier (30)

Tuez Dalton en moins de 40 secondes

### Je vais faire du nettoyage (25)

Le coup de grâce pour Dalton : un tir en pleine tête avec un pistolet .44 MODEL 29

## Mission 7 terminée (30)

Avoir terminé la mission 7 en niveau "Professionnel".

## Mission 8 terminée (30)

Avoir terminé la mission 8 en niveau "Professionnel".

# Army of Two : Le 40ème Jour

© Electronic Arts 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Etonnant, non ? (5)

Vous devez achever le chapitre 1 avec n'importe quel niveau de difficulté.

### Pente raide (10)

Vous devez achever le chapitre 2 avec n'importe quel niveau de difficulté.

### Un brave animal (15)

Vous devez achever le chapitre 3 avec n'importe quel niveau de difficulté.

### Salle d'urgence (20)

Vous devez achever le chapitre 4 avec n'importe quel niveau de difficulté.

### Séance shopping (25)

Vous devez achever le chapitre 5 avec n'importe quel niveau de difficulté.

### Survivant ? (30)

Vous devez achever le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté.

### A mi-chemin (50)

Vous devez terminer la moitié du jeu au niveau de difficulté Entrepreneur

### Ca va saigner (100)

Vous devez terminer le jeu au niveau de difficulté Entrepreneur

### Sac à viande (15)

Vous devez utiliser 15 ennemis comme boucliers humains.

### Chaaaaargez ! (15)

Vous devez charger 20 ennemis.

### La Bête (50)

Vous devez tuer 6 666 personnes dans Campagne

### Grenadier (10)

Vous devez tuer au moins 3 ennemis avec une seule grenade.

### Pistolero (20)

Vous devez tuer 150 ennemis au pistolet.

### A l'ancienne (20)

Vous devez tuer 400 ennemis avec des fusils d'assaut, des mitraillettes ou des fusils à pompe.

### Un tir, un mort (20)

Vous devez tuer 100 ennemis avec un fusil de précision.

### Dégaine rapidement (15)

Vous devez tuer 25 ennemis en dégainant rapidement en fausse reddition

### Distribution de baffes (15)

Vous devez tuer 50 ennemis au corps à corps ou à la baïonnette.

### Incassable (25)

Survivez à un chapitre complet au niveau normal ou supérieur sur une seule session sans être abattu.

### Pas si méchant, finalement (10)

Vous devez attacher 15 ennemis plutôt que de les abattre.

### Guérisseur (10)

Vous devez soigner 10 fois votre partenaire.

### Duo de snipers (10)

Vous devez abattre 5 ennemis au fusil de précision en Coop

### Leurre humain (10)

Permettez à votre partenaire d'abattre 5 ennemis au fusil de précision lors de fausses redditions

### Synchro (10)

Tuez deux ennemis en dégainant rapidement simultanément lors d'une fausse reddition en coopération

### Dans le mille (10)

Vous devez abattre deux ennemis d'un tir dans la tête avec la même balle.

### Amitié renforcée (10)

Vous devez terminer le jeu en étant bons amis.

### Amitié brisée (10)

Vous devez terminer le jeu par une amitié brisée.

### La vérité est devant vous (20)

Vous devez écouter toutes les émissions de radio.

### Butin de guerre (20)

Vous devez amasser 1 000 000 $.

### Arsenal complet (30)

Vous devez récupérer toutes les armes et pièces d'armes.

### J'aime pas les chats (50)

Vous devez abattre tous les chats maneki-neko du jeu.

### Marchand de haine (10)

Vous devez personnaliser une arme jusqu'à une agressivité haute

### L'optimiste (5)

Vous devez faire un choix de moralité coopératif positif.

### Le pessimiste (5)

Vous devez faire un choix de moralité coopératif négatif.

### Humaniste (30)

Vous devez sauver tous les otages.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## BONUS DIVERS

### Munitions illimitées

Finir la campagne en difficulté occasionnel.

### Grosse tête

Finir la campagne en difficulté occasionnel.

## RÉCOMPENSES SPÉCIALES

### AS-KR1

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Army of Two sur votre console. Cette arme sera disponible dans le menu de customisation pour 300 000 $.

### SB-Z Grand Pinger

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Army of Two sur votre console. Cette arme sera disponible dans le menu de customisation pour 450 000 $.

## TENUES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu une fois pour débloquer toutes ces tenues à l'écran de sélection des personnages.

### Armure intermédiaire

Terminer le jeu.

### Armure légère

Terminer le jeu.

### Armure old-school (armure du premier Army of Two)

Terminer le jeu.

### Beat-up (armure de fin de jeu)

Terminer le jeu.

### Habits citadins (armure réduite)

Terminer le jeu.

### Tenue de civil (sans armure)

Terminer le jeu.

## ARSENAL BOOSTÉ

En commençant le jeu, vous disposez d'une somme d'argent qui vous permet d'améliorer vos armes de départ et d'en acheter de nouvelles. Dépensez tout votre argent de cette manière et avancez jusqu'à la séquence où vous êtes confronté à un choix moral. Ensuite, revenez au menu principal pendant la cut-scene avec les explosions, et sélectionnez la campagne que vous venez de faire pour la recommencer du début. Vous aurez ainsi conservé toutes les améliorations déjà effectuées et pourrez à nouveau dépenser votre argent pour booster votre arsenal. Recommencez la procédure jusqu'à ce que toutes vos armes soient au maximum de leur potentiel.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1

#### Rues de Shanghai

Après la scène cinématique du début, choisissez l'un des deux personnages et commencez le jeu. Vous êtes à Shanghai dans une mission. Dès que vous avez le contrôle du personnage, avancez tout droit dans la ruelle et récupérez d'abord une première radio sur votre gauche. Ensuite, retrouvez votre contact près d'un poteau électrique. Suivez-le, sautez par-dessus l'obstacle puis appuyez sur la touche qui s'affiche pour passer sous la clôture. Ensuite, continuez à suivre JB jusqu'à la porte et mettez-vous à couvert derrière la planche orange.
Après la courte scène et la discussion avec JB, descendez les escaliers et placez les balises sur les panneaux du mur de droite. Par la suite, avancez à droite des escaliers et entrez par la porte métallique. Courez à droite jusqu'à une autre porte métallique, visez les alarmes avec votre arme et détruisez-les. Ensuite, courez jusqu'au parking et entrez dans l'ascenseur.

#### Ça pourrait mal tourner

Maintenant, vous allez apprendre à neutraliser un ennemi par derrière. Pour cela, suivez le tutoriel de votre camarade Rios et tentez de le reproduire. Mais avant cela, vous allez décider quoi faire des ennemis qui se sont rendus. Selon les circonstances, soit vous les tuez ou vous les ligotez. Dans ce cas, ligotez l'un des ennemis et montez les escaliers. Suivez le corridor, approchez-vous de l'ennemi par derrière sans vous faire repérer et neutralisez-le. Ligotez-le, neutralisez le second et grimpez à l'échelle au fond. Placez la seconde balise sur le panneau encastré dans le pilier et préparez-vous à un affrontement armé.
A partir de votre emplacement, visez les ennemis qui arrivent et tuez-les. Prenez couverture derrière la barrière métallique, gardez une position élevée et descendez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, descendez via l'échelle, ramassez les munitions et l'argent délaissés et entrez par la porte du milieu. Ensuite, aidez votre coéquipier à ouvrir la porte métallique et suivez le chemin jusqu'au contact.
A présent, vous allez devoir faire un choix difficile. Votre correspondant radio vous demande d'éliminer votre contact. Vous devez donc choisir entre l'abattre ou l'épargner. Après la grande explosion dans la ville, descendez les escaliers et suivez le chemin qui mène à l'immeuble. Entrez dans un petit couloir, récupérez la radio sur la table et mettez-vous à deux pour ouvrir la porte du garage.

#### Au rez-de-chaussée

Maintenant, faites attention aux ennemis qui arrivent, mettez-vous à couvert derrière le mur et tuez-les. Suivez le chemin jusqu'à la caisse de ravitaillement qui appartient aux ennemis et fouillez-la. Ensuite, faites la courte échelle à votre coéquipier et montez. Suivez le chemin, prenez couverture derrière les piliers et tuez les ennemis qui vous attaquent. Lancez des grenades, avancez et abattez d'autres ennemis, plus loin. Lorsque vous arrivez près d'un rebord qui mène vers une cour,  une scène se déclenche et le grand immeuble d'en face s'effondre. Par la suite, avancez à

droite du rebord et prenez couverture derrière une caisse. Eliminez les ennemis qui arrivent à gauche et à droite. Tuez également ceux qui arrivent par les escaliers (au nord) et sécurisez la zone. Faites attention à la tourelle qui se trouve à l'intérieur de la construction, au milieu de la cour. Lancez une grenade pour la neutraliser et entrez.
Ignorez l'échelle qui est derrière la tourelle et suivez le chemin de droite. Avancez, prenez couverture derrière les piliers et tuez les ennemis qui arrivent.  Ensuite, avancez à gauche, descendez les escaliers et faites attention à une seconde tourelle (à gauche). Lancez une grenade, tuez l'ennemi qui la manie et ouvrez la porte verte qui se trouve à gauche de l'arme. Avancez, ouvrez la porte du garage et entrez.
A présent, vous devez sauver les civils pris en otage par les rebelles. Pour cela, descendez la rampe, approchez de leur chef par derrière et neutralisez-le. Ligotez-le, ligotez les deux autres ennemis puis descendez les marches pour atteindre la prochaine porte.

### Tenir la position

Suivez le chemin du GPS, tuez les ennemis à droite puis faites la courte échelle pour que Rios dégage le passage gauche. Suivez ce chemin, entrez dans une cabine et récupérez la radio. Ensuite, prenez couverture sous la fenêtre et descendez les ennemis qui sont sur la passerelle et dans la cour. Après quelques coups de feu, une unité lourde munie d'un fusil à pompe arrive. Essayez de le descendre dès qu'il avance dans la cour, autrement, récupérez le bouclier du panneau électrique, utilisez-le et visez la tête de soldat dès qu'il entre dans la cabine.
Une fois que ce dernier est achevé, descendez à l'escalier de la passerelle et avancez à droite. Avancez tout droit, prenez à droite et montez sur les débris. Enfin, atteignez l'ascenseur en face et achevez ainsi cette mission.

## Chapitre 2

### En cas de tir

Entrez dans la tour et prenez couverture près de la porte, à gauche. Repérez le chef des ennemis près de la caisse de ravitaillement, approchez-vous de lui discrètement et neutralisez-le. Ligotez-le, achevez les autres hommes et avancez. Suivez le chemin à travers les flammes, prenez couverture derrière les clôtures et éliminez les soldats ennemis qui arrivent. Une fois que la zone est sécurisée, suivez le chemin jusqu'à la porte du garage et ouvrez-la.

### Descente

A présent, descendez via l'immeuble effondré, prenez couverture derrière les poutres et abattez les ennemis de loin. Prenez votre fusil de sniper, visez-les et abattez-les. Suivez le chemin à gauche ou à droite, restez avec votre camarade et descendez. Atteignez l'immeuble suivant en prenant l'entrée de droite et descendez les escaliers. Entrez par le trou dans le mur, avancez à gauche et ouvrez la porte au milieu du couloir. Faites attention au soldat caché derrière la porte et tuez-le. Avancez dans le corridor, descendez par le trou au fond et continuez à avancer.

### Vertige

Lorsque vous apercevez les civils pris en otage, activez le GPS et appuyez sur la touche indiquée pour les marquer. Ensuite, prenez le fusil de sniper, visez l'un des deux ennemis et abattez-le.
Ensuite, acceptez la courte échelle que vous propose votre allié et montez à l'étage supérieur. Suivez le chemin, éliminez un premier ennemi et avancez. Prenez couverture derrière les meubles, éliminez cinq autres rebelles et descendez par la pente au fond. Couvrez-vous derrière une table, tuez une première vague de six ennemis puis abattez une seconde vague de sept assaillants. Faites attention à ceux qui portent un bouclier et descendez-les en premier. Descendez par la pente de droite, tuez une autre vague d'ennemis dans cet étage et descendez à nouveau à l'étage inférieur. Faites attention à la tourelle, au fond, lancez une grenade pour éliminer celui qui l'utilise puis tuez le soldat avec le bouclier. Enfin, avancez à droite de la tourelle et poussez le pilier pour permettre à Rios de vous rejoindre. Entrez par le trou dans le mur, avancez et remontez à l'étage.

### Alice

Avancez dans le couloir, entrez par la porte et faites une nouvelle fois le choix de tuer le gardien ou de laisser en vie.

Entrez par la porte, avancez dans le couloir et abattez d'autres ennemis. Poursuivez jusqu'au grand salon, prenez couverture derrière un divan et tuez une dizaine de soldats ennemis. Ensuite, avancez tout droit, tournez à droite et montez les escaliers.
Avancez à gauche sur la passerelle et continuez tout droit jusqu'à la grille métallique. Soulevez-la, avancez dans le couloir, tournez à gauche et repérez Alice. Courez, prenez couverture derrière le divan et activez le GPS. Marquez les soldats qui détiennent Alice en otage, dégainez le fusil de sniper et tirez sur l'un d'eux. Ensuite, abattez le second ennemi dans le bureau et avancez dans le petit corridor à droite pour tuer les deux autres kidnappeurs.
Maintenant qu'Alice est libérée, rebroussez chemin et tuez quatre hommes armés dans le couloir. Ensuite, avancez jusqu'au balcon et éliminez plusieurs ennemis dans la réception, en bas. Eliminez également une unité lourde avec fusil à pompe et descendez les escaliers. Traversez la réception et traversez le trou dans le sol.

### Le chemin le plus court

A présent, entrez par la porte et suivez Alice jusqu'à ce que vous arriviez sur la plateforme d'une grue. Restez sur la plateforme et elle l'activera depuis la cabine de commande. Lorsque vous descendez, visez les ennemis qui se trouvent dans les immeubles avoisinants et tuez-les. Prenez un fusil à pompe si vous le voulez, visez les barils explosifs qui sont près des ennemis et tuez-les lors de votre descente. Lorsque la plateforme s'arrête, sortez par le trou que le bus vient de créer et couvrez-vous derrière le véhicule.

### Autoroute

Descendez plusieurs ennemis sur la route d'en face, tuez celui caché dans le container, à gauche, et avancez progressivement sur la route.  Suivez celle de gauche, cachez-vous derrière la clôture et éliminez d'autres soldats. Ensuite, passez à gauche du camion en flammes, descendez par le container et tournez à droite. Avancez sur la route, mettez-vous à couvert derrière la clôture à nouveau et abattez une douzaine d'hommes armés, plus loin. Faites attention à deux d'entre eux qui sont équipés d'un bouclier et lancez-leur des grenades pour les abattre.
Maintenant que la zone est sécurisée, avancez tout droit et prenez à gauche.
Repérez l'ambulance, mettez-vous à deux et poussez-la pour dégager le passage. Descendez la rampe, avancez à gauche et tuez les ennemis, plus loin. Avancez tout droit, tuez un autre groupe d'ennemis près des carrosseries et descendez sur la prochaine route.
A présent, vous faites face à une unité lourde avec une mitrailleuse et qui est protégée de la tête aux pieds. Vous ne pouvez même pas tirer sur sa tête car elle est également protégée. Pour l'éliminer, vous devez viser les munitions qu'il a sur le dos. Aussi, lancez-lui deux à trois grenades pour lui infliger un maximum de dégâts et utilisez le fusil à pompe pour l'abattre. Enfin, avancez sur la route de droite, abattez les deux ennemis restants et ouvrez la porte de droite pour finir ce chapitre.

## Chapitre 3

### Terre ferme

De retour dans la rue de Shanghai, avancez tout droit et tournez à droite. Après l'explosion, montez les marches, prenez couverture derrière les obstacles et tuez trois ennemis. Remontez, prenez à droite et ouvrez la porte métallique au bout du chemin. En descendant les quelques marches, vous remarquez qu'il existe des civils pris en otage. Avancez furtivement vers la gauche, approchez-vous du chef des rebelles (celui qui est tout seul) et neutralisez-le. Ligotez-le, ligotez les deux autres rebelles et sauvez les trois civils.
A présent, poursuivez le long de la ruelle et prenez à gauche. Vous allez à nouveau sauver des otages. Pour cela, demandez à votre partenaire de vous faire la courte échelle, montez et descendez de l'autre côté de la porte. Ouvrez-la pour que Rios entre, repérez les ennemis et activez le GPS. Marquez les cibles, visez rapidement les deux rebelles et tuez-les. Sauvez les civils, avancez à droite et remontez les escaliers.
Avancez dans le coin, attendez l'arrivée d'une unité lourde avec fusil à pompe et tuez-la avec une grenade ou plusieurs coups de feu. Ensuite, descendez, suivez le chemin et ouvrez la porte métallique à gauche.
Maintenant, avancez tout droit puis prenez à gauche. Passez à gauche du camion, montez sur le quai et préparez-vous déjouer une embuscade. Regardez derrière vous, mettez-vous à couvert derrière le pilier, ou l'une des caisses, et abattez plusieurs rebelles. Tuez ceux qui sautent par-dessus la clôture, ceux cachés derrière les caisses et repoussez

ainsi l'attaque. Une fois que vous avez résisté à l'embuscade, la porte sur le quai s'ouvre et vous pouvez continuer votre quête. Entrez, suivez le chemin de droite puis prenez à gauche. Récupérez la radio sur les palettes puis attendez que la grande porte s'ouvre.

## A travers champ

Entrez, avancez à droite puis entrez dans le zoo, à gauche. Avancez jusqu'qu'à ce que vous aperceviez un cadavre d'éléphant et prenez à gauche. Suivez le chemin du GPS et montez les escaliers sur votre droite. Activez la machine du train, entrez par la porte et descendez les escaliers  qui sont à gauche.

## Zoo

A présent, mettez-vous à couvert derrière la clôture, repérez les ennemis dans la cour et abattez-les. Utilisez les grenades, le fusil de sniper et descendez ceux qui arrivent par la droite. Ensuite, descendez dans la grande cour et avancez progressivement en restant à droite. Couvrez-vous derrière les rochers, traversez le pont et avancez à gauche. Remontez sur les débris, éliminez d'autres rebelles, traversez le pont et éliminez plusieurs autres soldats près du garage. Faites attention à la tourelle sur le toit, éliminez les ennemis qui sont en bas et nettoyez ainsi la zone.
Ensuite, entrez dans le garage, activez la seconde machine du train et sortez. Faites attention à l'unité lourde qui arrive, visez-la de loin avec votre fusil à pompe et abattez-la. Suivez le chemin qui mène au tunnel et entrez.

## Site du crash

Descendez le long du tunnel, attendez que la porte s'ouvre et sortez. Marquez les cibles en bas et repérez leur chef, devant un rocher. Descendez doucement la pente de gauche, passez à droite derrière le rocher et neutralisez le chef. Ligotez tous les ennemis, fouillez dans la caisse de ravitaillement et désactivez la balise à l'intérieur de l'hélicoptère détruit.
Tout de suite après, un soldat muni d'un lance-grenades apparait et vous attaque. Mettez-vous à couvert derrière un rocher, prenez votre fusil de sniper et tirez sur les sacs qu'ils portent sur les côtés. Lancez également des grenades, faites attention à celles qu'il lance et abattez-le. Par la suite, avancez tout droit, tuez un autre groupe de six rebelles, entrez dans le bâtiment d'en face et remontez la pente sur la gauche.
A présent, vous allez à nouveau faire un choix entre Tuer le tigre en voie de disparition ou le laisser en liberté totale. Faites votre choix puis sortez.

## Cages

Maintenant, traversez la cour et poursuivez à droite. Approchez-vous silencieusement du chef des rebelles, prenez-le en otage pour que les autres soldats se rendent puis ligotez-les tous. Ensuite, ouvrez la porte métallique dans le coin et sauvez l'ouvrier. Faites attention à l'attaque ennemie qui suit, mettez-vous à couvert et descendez les nombreux soldats ennemis qui arrivent. Revenez sur vos pas, avancez progressivement dans la cour et abattez les hommes armés. Une fois que la zone est nettoyée, suivez l'ouvrier pour qu'il vous ouvre le portail.
Lorsque le portail s'ouvre, vous apercevez cinq soldats ennemis et un civil pris en otage.
Simulez une reddition, dégainez ensuite votre pistolet et tuez rapidement les trois ennemis qui sont près de l'otage. Ensuite, visez rapidement le baril explosif à côté des deux autres ennemis et explosez-le pour sécuriser la zone. Enfin, sauvez l'otage et récupérez les minutions.
Par la suite, suivez le chemin de gauche et tuez plusieurs ennemis, en haut des marches. Montez, approchez-vous de la grande cour et éliminez plusieurs ennemis se trouvant à gauche et à droite de celle-ci. Après quelques échanges de tir, un soldat géant muni d'un lance-grenades fait son apparition. Prenez votre fusil de sniper, visez les sacs qu'il porte et tirez pour qu'ils explosent. Tuez aussi les rebelles qui l'accompagnent puis occupez-vous de lui. Fuyez les grenades qu'il lance et reprenez les attaques jusqu'à ce qu'il meure. Enfin, avancez à droite du bâtiment et acceptez la courte échelle pour remonter.

## Entrée

A présent, suivez le chemin de droite et atteignez une autre grande cour. Descendez, mettez-vous à couvert et tuez les rebelles qui arrivent de loin. Avancez progressivement, atteignez une seconde cour et tournez à droite. Eliminez

d'autres ennemis, faites attention au char blindé et neutralisez le soldat qui manie la tourelle. Enfin, éliminez deux unités lourdes armées de fusil à pompe, sécurisez la zone et trouvez la sortie du zoo en prenant le chemin qu'ont emprunté ces unités.

# Chapitre 4

## Etage

Avancez dans la ruelle et tournez à gauche. Repérez les ennemis au coin de la rue, faites attention à la tourelle sur le camion et tuez vos assaillants. Poursuivez à droite, prenez encore à droite et ouvre la porte métallique. A présent, vous devez une nouvelle fois libérer des otages. Pour cela, ordonnez à votre coéquipier de neutraliser le premier soldat (à droite) et filez vous même tuer le chef et le soldat qui vise le civil. Ensuite, remontez les escaliers qui sont sur votre droite et grimpez à l'échelle. Avancez sur la passerelle, tuez les ennemis à gauche et en face de vous et allez tout droit. Remontez les escaliers en face, entrez dans la salle et activez l'appareil. Ensuite, ouvrez la porte qui se trouve à droite de l'appareil et avancez sur le balcon.

## Ne meurt pas à l'hôpital

Après la scène, acceptez la courte échelle et remontez. Approchez-vous doucement du garde dans le couloir, ordonnez à votre camarade de le ligoter et tuez rapidement le chef ainsi que le soldat qui prend le docteur en otage. Ensuite, avancez dans le couloir et abattez un autre chef prenant un civil en otage. Entrez par la porte de gauche, descendez les escaliers, suivez le chemin et ouvrez la porte métallique du fond.

## Coupure d'électricité

Prenez la radio sur l'estrade, activez le générateur en jaune, revenez sur vos pas et remontez les escaliers. Avancez tout droit en sortant de la porte, faites attention au soldat muni d'un fusil à pompe et abattez-le rapidement à l'aide d'une grenade.
Progressez vers l'avant, abattez d'autres hommes armés dans un couloir et faites attention à la tourelle. Ensuite, prenez le couloir gauche, abattez deux autres soldats puis tuez celui muni d'un fusil à pompe et deux autres armés de boucliers. Achevez les ennemis restants, suivez le couloir vers la droite et tuez un autre soldat. Continuez à droite, éliminez plusieurs assaillants et faites taire une tourelle puis avancez. Achevez les ennemis restants, suivez le chemin du couloir de droite et entrez par la porte par laquelle le petit enfant est sorti. Grimpez à l'échelle et regardez la scène qui suit.

## Chambre avec vue

Acceptez la courte échelle, suivez l'enfant et atteignez l'amphithéâtre. Repérez le chef des soldats à gauche, avancez dans cette direction, descendez doucement les marches et prenez-le en otage pour que les autres soldats se rendent. Par la suite, ligotez-le, neutralisez les ennemis restants et sauvez les civils.
Maintenant, vous allez être attaqué par plusieurs hommes à partir de l'immeuble avoisinant. Prenez couverture derrière la clôture du bord, sortez le fusil de sniper et descendez les ennemis de loin. Abattez ceux qui sont dans l'immeuble en face puis ceux dans celui de gauche. Tuez deux manieurs de lance-roquettes, faites taire une tourelle et plusieurs autres soldats dont des snipers. Une fois que l'immeuble d'en face est sécurisé, d'autres hommes attaqueront l'amphithéâtre. Résistez à leur assaut, abattez-les puis sortez par la porte qui vient de s'ouvrir. Suivez le chemin du corridor, tuez trois autres soldats ennemis et descendez l'échelle qui se trouve dans la laverie.

## Lessive

Ouvrez la porte suivante et préparez-vous à affronter une unité lourde armée d'un lance-flammes. Votre objectif et de tirer sur le réservoir que porte l'ennemi. Pour cela, évitez les flammes qu'il crache, visez le réservoir sur son dos et ouvrez le feu. Utilisez également des grenades, contournez-le constamment et continuez à tirer sur le réservoir jusqu'à ce qu'il crève. Ensuite, effectuez la même opération avec le second ennemi du même genre et tuez aussi les soldats qui l'accompagnent. Une fois que la zone est sécurisée, ouvrez le porte du garage (à droite de l'entrée) et quittez cet

endroit.
Avancez tout droit, longez le chemin de droite et abattez les ennemis au fond du couloir. Lancez une grenade, tuez un homme sur le toit de l'ascenseur (à droite) puis nettoyez la zone. Enfin, montez sur le toit de l'ascenseur et rejoignez ainsi le docteur.

### Une réception minable

Lorsque vous atteignez l'entrée de l'hôpital, vous êtes attaqué par plusieurs vagues de rebelles. Mettez-vous à couvert derrière les chaises, ou derrière la réception, repérez les ennemis qui arrivent et tirez à vue. Gardez un oeil sur chacune des trois entrées de l'hôpital, éliminez également les snipers sur le balcon en haut et repoussez les trois vagues d'ennemis. Une fois que l'entrée est sécurisée, mettez-vous à deux et ouvrez le portail de gauche. Ouvrez la porte du milieu et sortez de l'hôpital.

### Rues de l'hôpital

A présent, couvrez-vous derrière la clôture et tuez les ennemis sur la route. Tuez également deux snipers dans l'immeuble qui est à gauche, abattez les soldats restants puis éliminez une unité lourde avec une mitrailleuse. Visez son sac de munitions pour l'abattre.
Par la suite, traversez la route et entrez dans le quartier suivant. Suivez le chemin, mettez-vous à couvert derrière les obstacles et tuez les rebelles que vous apercevez. Progressez vers l'avant, éliminez une tourelle ainsi que d'autres soldats et atteignez la flèche sur la clôture pour finir ce chapitre.

## Chapitre 5

### Il pleut des cordes

A présent, avancez tout droit et prenez la première à gauche. Éliminez un premier soldat puis faites attention au manieur de lance-flammes qui arrive. Visez son réservoir et abattez-le. Ensuite, faites gaffe à l'unité lourde armée d'un fusil à pompe et évitez ses tirs. Tuez-le, poursuivez vers le tank et abattez plusieurs hommes armés. Grimpez à l'échelle pour atteindre la passerelle, visez les ennemis qui utilisent des tourelles et abattez-les. Abattez une douzaine de rebelles dans cette ruelle puis avancez à gauche. Poursuivez dans la ruelle de droite, abattez quelques ennemis puis ouvrez la grille métallique à gauche.

### Une ville en ruines

Maintenant suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une caisse de ravitaillement. Lorsque vous êtes intercepté par deux soldats, effectuez une fausse reddition puis dégainez et abattez-les rapidement. Fouillez la caisse de ravitaillement, prenez la radio qui est à gauche de l'entrée et ouvrez la porte métallique à gauche.
Suivez le chemin de droite, repérez un grillage à droite aussi et demandez à Rios de vous faire la courte échelle. Grimpez par-dessus le grillage, récupérez le RPG7 et tirez sur les soldats qui se trouvent derrière les fenêtres de l'immeuble d'en face. Faites attention au soldat avec le fusil à pompe, battez en retraite si nécessaire puis revenez à l'assaut. Abattez également plusieurs autres ennemis à gauche et avancez dans cette direction.
Lorsque la route est sécurisée, une unité lourde avec une mitrailleuse défonce un mur et débarque sur le champ de bataille. Faites très attention à ce dernier car il est accompagnée de trois autres soldats. Tuez-les rapidement en premier lieu puis occupez-vous de lui. Enfin, entrez par la brèche du mur, suivez le chemin qui mène à gauche et ouvrez la porte métallique pour accéder au point de contrôle. Avancez, prenez la radio qui est à gauche et suivez le chemin jusqu'au chantier de construction.

### Au centre commercial

Descendez rapidement au chantier, effectuez une fausse reddition et abattez les ennemis qui prennent le civil en otage. Ensuite, faites gaffe au manieur de lance-roquettes dans l'immeuble à droite et tuez-le. Avancez à gauche pour contourner les coups de feu, tuez les mercenaires qui utilisent la tourelle puis entrez dans l'immeuble. Remontez la pente, éliminez les ennemis à l'intérieur et revenez sur vos pas. Suivez le chemin de droite, avancez et abattez quatre

autres rebelles.
Avancez à gauche, mettez-vous à couvert et éliminez quelques soldats à distance. Marquez les cibles de loin, abattez celles qui sont proches ensuite descendez la pente et arrêtez-vous près du grand trou. Avancez vers le bulldozer, marchez derrière lui et préparez-vous à une embuscade. Mettez-vous dos à dos avec votre coéquipier, visez les mercenaires qui arrivent de partout et tuez-les rapidement. Faites exploser les barils explosifs, éliminez deux snipers sur le toit et repoussez le maximum d'ennemis jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

### Piégés

Après la scène, vous vous retrouvez dans une cellule de détention. Attendez quelques instants jusqu'çà ce qu'un ami d'origine espagnole vienne vous libérer et sortez. Avancez à gauche, récupérez le pistolet par terre et poursuivez à droite. Tuez les deux rebelles dans la pièce suivante et ouvrez la porte métallique.
Ensuite, abattez les trois mercenaires dans la zone suivante et prenez à gauche. Achevez d'autres ennemis en tournant, poursuivez à droite et passez par la porte du garage. Activez le panneau de contrôle et attendez que la porte s'ouvre.
Maintenant, sortez, mettez-vous à couvert et éliminez les rebelles en face. Avancez, récupérez une arme puissante si vous en avez l'occasion et poursuivez à gauche. Sortez dans le grand balcon, couvrez-vous derrière les blocs et éliminez plusieurs mercenaires en approche. Progressez jusqu'aux escaliers de gauche, descendez et achevez les derniers ennemis en place. Ensuite, ouvrez la porte du garage et récupérez ainsi vos équipements.

### On fait tout sauter

Après la courte scène, revenez sur vos pas et repérez les trois bombes sur votre droite. Ordonnez à votre partenaire de porter les bombes, suivez-le et couvrez-le lorsqu'il avance vers la marque au sol. Pour ce faire, montez les escaliers et nettoyez la zone. Répétez la même opération avec les deux autres grenades puis retrouvez le russe pour qu'il explose le grand satellite du milieu.
Par la suite, descendez les escaliers par la gauche et abattez une unité lourde munie d'un lance-grenades (101). Entrez par la porte métallique sur votre droite, montez sur les caisses et ouvrez le prochain portail. Descendez à l'étage inférieur par la droite, tuez plusieurs ennemis (102) et avancez tout droit.
*Choix*
A présent, vous allez encore une fois effectuer un choix. Soit, vous aidez la femme ou sinon vous pouvez accepter l'argent.

## Chapitre 6

### Le Bund

Allez tout droit, remontez les escaliers et ouvrez la porte. En sortant, vous réalisez qu'il existe plusieurs soldats en patrouille. Mettez-vous à couvert, abattez les ennemis que vous apercevez et progressez vers la droite. Remontez les marches, éliminez un soldat muni d'un fusil à pompe et ceux qui sont dans la cour de gauche. Poursuivez tout droit, faites attention à la mitrailleuse et continuez à avancez.
Descendez les marches, faites attention à la tourelle et utilisez un lance-grenades pour tuer plusieurs mercenaires en même temps. Repérez les escaliers au milieu, tuez les ennemis qui arrivent à droite et à gauche de ces marches puis descendez. Abattez trois autres mercenaires à droite puis ouvrez la porte à gauche et sortez.

### Touché-coulé

A présent, approchez-vous silencieusement des deux gardes et récupérez le contenu de la caisse de ravitaillement. Tuez les deux rebelles à travers le grillage de gauche puis faites la courte échelle pour que Rios aille ouvrir la porte. Toutefois ce dernier va se faire prendre en otage. Prenez rapidement votre pistolet, visez la tête de l'ennemi à travers le grillage et tirez-lui dessus pour libérer votre ami. Enfin, avancez tout droit, montez les escaliers et ouvrez la porte.
Maintenant que vous êtes arrivé près du quai, tuez plusieurs ennemis sur les docks et faites attention à la tourelle et au lance-roquette. Abattez d'abord les ennemis sur le flanc droit puis occupez-vous de ceux qui se trouvent sur le bateau. Faites attention à la tourelle, repérez les ennemis sur les containers du bateau et tuez-les. Restez toujours à couvert,

éliminez un soldat muni d'un fusil à pompe après quelques moment et sécurisez ainsi la zone. Approche-vous du container d'explosifs qui se trouve à droite du panneau de contrôle de la grue, placez le C4 et activez le panneau. Après la grande explosion, remontez les escaliers qui sont de l'autre côté du quai et tuez la seconde vague de soldats qui approche. Entrez par la porte métallique, éliminez les ennemis à gauche et faites taire le lance-roquettes sur le container du haut (à gauche). Continuez à avancer tout droit, abattez les ennemis restants et entrez par la porte.

### Tous à l'hélico

Descendez les escaliers, acceptez la courte échelle et abattez un ennemi plus loin. Activez le panneau pour ouvrir la porte à Rios, montez les escaliers de gauche et ouvrez la porte. Maintenant, vous allez faire face à une importante vague d'ennemis en colère. Vous devez avancer tout droit mais le chemin est rempli de tourelles, de lanceurs de roquettes et d'ennemis en tous genres. Donc, il est préférable d'avancer doucement et de rester toujours à couvert. Utilisez une arme spéciale comme le lance-grenades ou le RPG7. Avancez d'abord à droite, éliminez les ennemis puis utilisez l'arme spéciale pour tuer les soldats derrière les tourelles. Ensuite, avancez tout droit, éliminez d'autres mercenaires et n'oubliez pas celui muni d'un fusil à pompe. Neutralisez les deux tourelles, faites gaffe au manieur de lance-roquettes et abattez-le de loin.
Avancez jusqu'aux escaliers et montez. Eliminez les ennemis aux alentours et activez le panneau pour désactiver le DCA.  Ensuite, continuez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez l'hélicoptère. Malheureusement, d'autres mercenaires arrivent. Visez à travers les barbelés, éliminez-les et abattez ceux qui sortent par la porte. Après le crash de l'hélicoptère, franchissez la porte et descendez les marches pour achever cette mission.

## Chapitre 7

### Fin du voyage

Maintenant, repérez les ennemis dans la ruelle et approchez-vous d'eux. Mettez-vous à couvert, prenez votre fusil de sniper et visez le soldat armé d'un fusil à pompe. Tuez-le ainsi que les autres survivants puis tuez celui qui manie la tourelle. Ensuite, acceptez la courte échelle de Rios et remontez par-dessus la clôture. Couvrez-vous derrière les blocs, repérez les ennemis qui arrivent par le trou au mur du fond et abattez-les. Eliminez plusieurs vagues de rebelles, restez caché et repoussez ainsi tous les assauts. Une fois que la zone est sécurisée, entrez par le trou dans le mur, allez à droite et activez le levier du mur pour ouvrir la porte.
Ensuite, entrez par la porte qui se trouve à l'opposée, éliminez un ennemi derrière la porte métallique caché à gauche et entrez. Avancez jusqu'à la clôture, acceptez la courte échelle et remontez.

### Piège à touristes

A présent, repérez les ennemis dans la cour, prenez une arme puissante comme un fusil à pompe et abattez-les. Eliminez plusieurs vagues de soldats dans la cour, abattez également des snipers sur le toit et un manieur de lance-roquettes sur la clôture, à gauche. Restez toujours à couvert derrière un bloc, ou un obstacle, prenez votre temps, utilisez le GPS pour marquer les cibles et éliminez-les ennemis dès qu'ils arrivent.
Après avoir éliminé plusieurs vagues d'ennemis, une unité lourde avec fusil à pompe apparait. Soyez vigilant et abattez-le rapidement.
Par la suite, deux autres soldats avec des fusils à pompe arrivent par le temple. Prenez votre fusil de sniper, ou un lance-grenades, visez-les et abattez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Ensuite, passez derrière le temple, couvrez-vous derrière la clôture et abattez les ennemis qui descendent les marches. Visez-les avec votre fusil de sniper ou prenez-les en assaut avec le fusil à pompe. Restez à couvert, nettoyez la zone puis montez les escaliers.
Avancez à droite, éliminez les ennemis devant la porte, achevez les autres puis battez-vous contre une unité lourde munie d'une mitrailleuse. Visez le sac qu'il porte sur le dos, tirez et tuez-le. Enfin, entrez par la porte qui est à droite des marches, ouvrez celle en métal et entrez. Si vous êtes à court de munitions, utilisez le bouclier pour vous couvrir et avancez directement vers la porte pour esquiver le soldat à la mitrailleuse. Maintenant que vous êtes entré, prenez la radio sur votre droite et suivez le chemin.

### Dans l'antre de la bête

Ouvrez la porte, abattez les quatre rebelles devant les marches et poursuivez à gauche. Éliminez un autre ennemi, acceptez la courte échelle près du grillage et remontez.
Entrez dans la cour par la brèche à droite, éliminez les quelques soldats et l'unité au fusil à pompe qui arrive puis activez le levier pour ouvrir la porte à votre coéquipier. Ensuite, préparez-vous à d'autres vagues d'assaillants, utilisez le GPS pour marquer les ennemis et tuez-les. Ramassez les munitions délaissées, entrez par la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et faites attention à la tourelle. Prenez le fusil de sniper, visez celui qui la manie et abattez-le. Ensuite, entrez et éliminez les soldats à proximité. Avancez vers le temple, éliminez une douzaine de mercenaires et remontez les marches. Approchez-vous de la porte en haut des marches, faites attention aux mercenaires qui se trouvent derrière et attendez qu'elle s'ouvre pour les abattre. Entrez, ouvrez une porte métallique à gauche et suivez le chemin pour ouvrir une autre porte.

## Vengeance

Avancez à gauche, poursuivez jusqu'à la porte d'en face et entrez. A présent, vous êtes presque arrivée à la fin du périple. Mettez-vous à couvert et abattez une douzaine d'ennemis près des marches. Faites attention à ceux qui portent des boucliers et tuez-les en les contournant. Ensuite, remontez les marches et faites gaffe à la tourelle. Abattez d'autres ennemis, utilisez l'arme spéciale pour éliminer le soldat dans la mitrailleuse embarquée et nettoyez la zone.
Tout de suite après, faites gaffe aux deux unités armées de fusils à pompe qui arrivent derrière vous et abattez-les rapidement. Utilisez les grenades ou le fusil de sniper et achevez-les dès que possible. Ensuite, remontez en haut des marches et faites attention à l'unité lourde avec le lance-grenades. Vous devez le contourner et tirer sur les trois sacs de munitions qu'il porte. Eliminez également quelques soldats en haut des escaliers puis faites taire le lance-grenades.
Une fois que la zone est sécurisée, approchez-vous de la grande porte rouge, en haut des marches, et placez du C4 (135).
Après la scène cinématique qui suit, vous allez faire le choix le plus difficile du jeu.
En effet, vous devez choisir entre :
Tuer votre partenaire pour sauver la vie de millions de gens,
Dans ce cas, vous tuez votre partenaire puis vous éliminez Jonah car il va tenter de vous tuer. Vous sauvez la vie de sept millions d'habitants mais vous allez vivre avec le meurtre de votre meilleur ami sur la conscience.
Ou
Tuer Jonah pour épargner votre partenaire mais des millions de gens mourront. Dans ce cas, vous préférez garder votre partenaire en vie, mais la guerre a lieu et la ville n'est pas épargnée.

# Assassin's Creed

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TUER SANS PÉNALITÉ

Terminez l'aventure une première fois puis rejouez les différentes séquences du jeu pour constater que votre barre de synchronisation ne diminuera plus quand vous tuerez une victime innocente.

## VISION DE L'AIGLE ILLIMITÉE

Après avoir terminé le jeu, vous pourrez utiliser la vision de l'aigle de manière illimitée puisque vous serez toujours synchronisé avec l'Animus.

## SUCCÈS

### Marche des pieux (5)

Se mêler 20 fois à des savants.

### Ennemi des pauvres (5)

Saisir et pousser 25 mendiantes.

### Insaisissable (5)

Sauter sur 20 étals de marchands.

### Danse de l'aigle (10)

Réussir 50 sauts de la foi.

### Gardien du Credo (10)

Trouver tous les drapeaux à Masyaf.

### Gardien de la Croix noire (10)

Trouver tous les drapeaux teutoniques à Acre.

### Gardien de l'Ordre (10)

Trouver tous les drapeaux des Templiers à Acre.

### Gardien des 8 vertus (10)

Trouver tous les drapeaux des Hospitaliers à Acre.

### Serres d'aigle (15)

Assassiner discrètement 50 victimes.

### Main du voleur (15)

Voler 200 couteaux de lancer.

### Oeil d'aigle (15)

Tuer 75 gardes en lançant des couteaux.

### Gardien des quatre Évangiles (20)

Trouver tous les drapeaux à Jérusalem.

### Gardien du Croissant (20)

Trouver tous les drapeaux à Damas.

### Avide de connaissances (20)

Voir 85% des signaux défaillants.

### Protecteur du peuple : Acre (20)

Terminer toutes les missions libres à Acre.

### Protecteur du peuple : Jérusalem (20)

Terminer toutes les missions libres à Jérusalem.

### Protecteur du peuple : Damas (20)

Terminer toutes les missions libres à Damas.

### Éloquent (20)

Déclencher toutes les répliques de Lucy.

### Volonté d'aigle (20)

Vaincre 100 adversaires sans mourir.

### Vol d'aigle (20)

Tenir 10 minutes en situation de conflit ouvert.

### Proie de l'aigle (20)

Assassiner 100 gardes.

### Défi de l'aigle (20)

Vaincre 25 gardes dans le même combat.

### Célérité d'aigle (20)

Réussir 100 ripostes mortelles dans les combats.

### Descente de l'aigle (20)

Porter 50 coups de grâce dans les combats.

### Intrépide (25)

Atteindre tous les surplombs.

### Gardien des Lions passants (25)

Trouver tous les drapeaux de Richard dans le Royaume.

### Une lame dans la foule (30)

Tuer l'une de vos principales cibles en véritable Assassin.

### Disciple du Credo (30)

Assassiner toutes vos cibles avec une barre d'ADN à pleine charge.

### Vendetta personnelle (40)

Éliminer tous les Templiers.

### Symbiose totale (45)

Remplir complètement la Barre de synchronisation.

### L'aigle et la pomme - 1191 (100)

Terminer Assassin's Creed.

### Châtiment du traître (20)

Vous avez trouvé le traître et l'avez conduit devant Al Mualim.

### Héros de Masyaf (20)

Vous avez défendu Masyaf contre l'invasion des Templiers.

### Bienvenue dans l'Animus (20)

Vous avez terminé le didacticiel de l'Animus.

### Le sang d'un seigneur (25)

Vous avez éliminé Guillaume de Montferrat, le seigneur d'Acre.

### Le sang d'un régent (25)

Vous avez éliminé Majd Addin, le régent de Jérusalem.

### Le sang d'un scribe (25)

Vous avez éliminé Jubair, le scribe de Damas.

### Le sang d'un chef teutonique (25)

Vous avez éliminé Sibrand, le Maître des Chevaliers teutoniques à Acre.

### Le sang d'un traître (25)

Vous avez éliminé Robert de Sablé, mais il en reste encore un...

### Le sang d'un marchand corrompu (25)

Vous avez éliminé Tamir, un marchand qui vit du marché noir à Damas.

### Le sang d'un médecin (25)

Vous avez éliminé Garnier de Naplouse, chef des Hospitaliers à Acre.

### Le sang d'un marchand d'esclaves (25)

Vous avez éliminé Talal, un marchand d'esclaves de Jérusalem.

### Le sang du Prince des marchands (25)

Vous avez éliminé Abul Nuqoud, le Prince des marchands de Damas.

### Visions du futur (50)

Une étrange vision vous est apparue. Qu'est-ce que ça peut vouloir dire ?

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

**Avertissement :** Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360. Le cheminement est le même sur les versions PC et PS3 mais les indications de touches sont différentes.

L'histoire se passe en 2012 et vous incarnez Desmond. Appuyez sur n'importe quelle touche pour que votre personnage s'allonge. Ecoutez les explications du docteur Warren Vidic et de Lucy Stillman. Vous vous retrouvez ensuite dans la peau d'Altair Ibn La-Ahad pendant le didacticiel de l'Animus, cette machine qui permet de remonter le temps. Suivez les instructions de la voix qui vous sert de guide. Elle vous apprendra les rudiments des commandes de l'Animus, en commençant par la vision jusqu'à l'assassinat.

Vous serez ensuite transporté dans la première séquence mémoire qui vous emmène dans le monde d'Altair.

# Séquence mémoire 1

## Temple de Salomon

Après avoir été le témoin de l'assassinat du vieillard et après la conversation avec vos deux hommes, avancez dans le tunnel et préparez-vous à exécuter vos premières acrobaties. Maintenez les touches RT et A enfoncées et orientez le joystick gauche pour sauter de poutre en poutre. Approchez-vous ensuite de l'échelle et montez. En face de vous, il y a un garde ennemi. Appuyez sur LT pour verrouiller votre cible et ensuite sur la flèche directionnelle haut pour faire sortir votre lame secrète. Avancez, ensuite, lentement vers lui et tuez-le en silence. Continuez votre chemin vers une grande salle, une autre conversation avec vos amis se déclenchera alors.

Descendez et parlez au templier. Après votre tentative infructueuse de l'assassiner, vous serez jeté de l'autre côté de la porte et vous ne pourrez plus revenir.

Vous devez vous frayer un chemin vers la sortie. Elle se trouve en haut, à gauche. Il y a plusieurs plates-formes, rochers et poutres que vous pouvez utiliser pour atteindre la sortie. Vous pouvez choisir le chemin à droite en sautant d'une plate-forme à une autre puis sur les poutres. Vous pouvez aussi prendre le chemin de gauche en passant sur la planche suspendue puis en grimpant sur les murs vers la porte. Le dernier chemin est au centre en passant par les poutres. Pour réussir vos acrobaties, maintenez enfoncées les deux touches RT et A et utilisez le joystick gauche pour vous déplacer.

Ensuite, vous devrez escalader un mur. Il suffit de maintenir enfoncées les deux touches RT et A tout en dirigeant vos déplacements avec le joystick gauche vers les points d'accroche possibles. Une fois en haut, avancez pour vous retrouver dans un premier village.

**Statut : retourner auprès d'al Mualim**
Parlez à Raouf, puis localisez votre objectif grâce au GPS dans le coin droit, en bas de votre écran. Avancez dans le village et exercez-vous à monter sur les toits et à vous cacher dans les bottes de foin. Avancez ensuite vers le portail de la forteresse pour parler à Abbas. Avancez dans le chemin qui monte situé à droite et entrez par la porte, au centre. Montez les escaliers et parlez à votre maître de l'échec de votre mission.

**Statut : sauver le village**
Avant que vous ne receviez votre punition, le village est attaqué et vous devez faire diversion jusqu'à ce que les villageois et les soldats s'abritent dans la forteresse. Parlez à Raouf puis dégainez votre épée et préparez-vous au combat. Avancez pour affronter votre premier ennemi. Verrouillez-le en appuyant sur la touche LT puis sur X pour l'attaquer. Il n'est pas très difficile à battre et quelques coups feront l'affaire. Poursuivez votre chemin vers le centre du village en abattant les ennemis un par un. Vous ferez face ensuite à deux ennemis à la fois. Appuyez sur RT pour effectuer une parade et au moment où l'épée de l'un des ennemis touche la vôtre, appuyez sur X pour contrer et abattre l'ennemi. Une fois le travail accompli, retournez à la forteresse. Montez à l'échelle et suivez Raouf.

Mettez-vous sur la perche de droite. Quand le signal est donné par votre maître, maintenez LR et A appuyées et avancez vers le bord pour exécuter le saut de la foi. Une fois en bas, allez vers la poutre sur le bord de la falaise et traversez-la. Puis, montez la dénivellation et traversez une autre poutre puis une dernière pour arriver devant le mur d'une tour. Maintenez RT et A enfoncées pour escalader le mur tout en vous déplaçant avec le joystick gauche. Une fois en haut, brisez la planche pour faire tomber les branches d'arbre et écraser vos ennemis. Il est temps de rendre des comptes à votre maître qui va vous punir même si vous venez de sauver la forteresse.

Vous repartez vers le futur avec Desmond. Avancez vers votre chambre, qui se trouve à droite, et entrez dans la salle de bain.

Approchez-vous du côté gauche du lavabo et montez pour écouter la conversation entre Lucy et le docteur. Quand ils sortent de la salle de réunion, attendez que le docteur parte et parlez à Lucy qui va vous donner quelques informations sur votre situation. Retournez vers votre chambre et allongez-vous pour vous endormir.

## Séquence mémoire 2

**Statut : mener l'enquête et trouver le traître de Masyaf**
Vous voilà à nouveau devant votre maître qui vous a puni en vous enlevant votre rang et vos armes. Vous avez perdu aussi la plupart de vos compétences. Repérez votre objectif sur le radar et allez vers le village. Une fois la cible localisée, allez vous asseoir sur le banc situé à droite. Appuyez sur Y pour localiser les deux personnes qui possèdent les informations et verrouillez-les avec LT pour écouter la conversation. Maintenant vous devez trouver le vannier, il est localisé sur votre carte. Attendez qu'il finisse sa conversation tout en restant loin de lui. Quand il commence à avancer, approchez-vous de lui lentement, restez derrière et quand il ne se retourne pas appuyez sur B pour lui dérober la lettre. Allez ensuite à votre prochaine cible. C'est l'homme qui fait un discours sur la corniche. Restez loin de lui et attendez qu'il finisse son speech. Suivez-le jusqu'à dans un coin sombre. Mettez-vous en mode actif et frappez-le jusqu'à ce qu'il parle.

Après qu'Al Mualim donne le juste châtiment au traître, vous retrouvez votre lame secrète et votre épée ainsi que vos capacités de mouvement.

**Statut : parler au chef de la cellule à Damas**
A la sortie vous pouvez faire quelques entraînements dans l'arène de combat. Suivez les instructions pour parfaire vos techniques d'épée. Utilisez le combo X puis encore X quand votre épée touche l'ennemi pour donner le coup de grâce. Allez ensuite à la sortie de la ville et montez à cheval. Galopez jusqu'à la frontière de Masyaf en sautant par dessus les obstacles sur le chemin et ce en maintenant les touches RT et A enfoncées.

## Le Royaume

Vous arrivez dans une partie où vous rencontrerez les différentes factions impliquées dans la guerre pour la Terre sainte. Les premières rencontrées sont vos amies, avancez vers la tour et escaladez-la. Une fois en haut, appuyez sur Y pour avoir une vue d'ensemble de la zone et éclairer un peu votre carte.

Effectuez ensuite un saut de la foi pour tomber sur une botte de foin. Remontez à cheval et poursuivez votre route. En vous rapprochant des ennemis, appuyez sur A pour vous dissimuler et ne pas éveiller les soupçons. Avancez vers Damas tout en escaladant les points d'observation. Si ce point est gardé par des soldats ennemis, contournez-les et cherchez le côté sans garde pour escalader la tour. Si les ennemis vous attaquent, vous avez deux choix. Le premier est de vous sauver à cheval pour vous éloigner et vous cacher jusqu'à la fin de l'alarme. Le second est de dégainer votre épée et d'attaquer vos ennemis tout en restant à cheval, cela vous donne un avantage certain. Poursuivez ensuite votre chemin en galopant dans les endroits sans ennemis et en allant au trot dans les endroits gardés. Sinon appuyez sur A pour vous dissimuler si vous êtes trop proche des gardes.

**Statut : rejoindre un point d'observation**
Devant les portes de Damas, un message pour secourir d'un citoyen apparaît. C'est votre carte d'entrée. Descendez du cheval et allez vers le lieu de l'agression. Verrouillez un des agresseurs et commencez le combat. Restez en posture défensive pour parer les coups des ennemis et appuyez sur X quand l'épée de l'ennemi touche la vôtre pour contrer le coup. Une fois l'érudit secouru, parlez lui pour qu'il vous remercie puis suivez-le vers le groupe et appuyez sur A pour vous dissimuler parmi eux et entrez dans la cité. Une fois à l'intérieur des murs, secourez un autre érudit des mains des ennemis pour obtenir une couverture en cas de fuite. En vous baladant dans les rues, portez secours à 'une femme et abattez ses agresseurs, le premier avec votre lame secrète pour une mort rapide et les autres avec votre épée. Parlez ensuite à cette femme et vous obtiendrez l'aide de toute sa famille. Quand vous êtes poursuivi par les ennemis, passez par la zone où se trouvent vos complices, ils s'interposeront pour vous permettre de vous enfuir. Ceci est valable pour toutes les femmes secourues dans la ville. Alors dès que vous entendez des cris, partez pour leur apporter de l'aide. Localisez ensuite le point d'observation et montez sur les toits puis escaladez la tour. Une fois en haut, appuyez sur Y. Vous révélez vos quêtes secondaires qui vous permettront d'accéder à votre objectif final. Vous pouvez ensuite prendre le contrôle des 9 points d'observation qui révèlent les derniers emplacements des citoyens et des enquêtes à réaliser avant l'assassinat. De plus, la barre de synchronisation augmente. La première quête est d'enlever une personne qui détient des infos sur votre cible.

Votre champ d'action est limité dans le quartier pauvre, les deux autres quartiers ne sont pas encore accessibles. Allez

vers les locaux de la cellule au fond du quartier en question.
Il est signalé sur la carte par un symbole de feu. Rafic le chef de la cellule vous donnera des tuyaux sur les enquêtes à mener. Ceci dit, si vous avez pris le contrôle des 9 points d'observation ces enquêtes seront toutes localisées sur la carte. Allez au nord de la ville à côté du premier point de contrôle et localisez les deux hommes qui se parlent près des tapis. Verrouillez votre cible et écoutez la conversation jusqu'au bout. Ensuite, restez à l'écart de la cible jusqu'à ce qu'elle reprenne son chemin. Marchez derrière elle en évitant de la bousculer et, lorsque vous êtes assez près, appuyez sur la touche B pour voler la lettre. Vous apprenez qu'une importante cargaison d'armes se fabrique au souk Al-Silaah. Le vol des lettres et des cartes se répète pour chaque cible.

Dirigez-vous ensuite au sud-est de la ville pour espionner la conversation entre trois hommes. Ils vont mentionner le nom de Tamir, votre cible, qui se trouve dans le souk. Ces informations sont utiles pour la réalisation de votre assassinat.

Dirigez-vous ensuite à l'est de la ville pour une nouvelle enquête. Votre cible se trouve au centre de la petite place, près de la fontaine. Verrouillez-la et suivez-la pour dérober une carte du souk indiquant qu'il est facile d'accéder à la cour centrale en passant par les toits.

Allez au sud-ouest du quartier pauvre pour assister au discours d'un homme se trouvant sur une estrade en bois, c'est votre cible. Quand il finit son discours, suivez-le jusqu'à la ruelle à droite et ruez-vous dessus avec vos poings. Il essaye de riposter à chaque coup, parez ses attaques et frappez-le jusqu'à ce qu'il passe aux aveux. Tamir, sera distrait quand il s'occupera de la supervision de la fabrique d'armes. Il vous reste deux missions d'espionnage qui vous indiquent que vous pouvez passer par les poutres au centre du souk. Si vous sauvez des citoyens, des complices pourront alors couvrir votre échappée.

**Statut : retourner au près du chef de la cellule**
Une fois vos enquêtes terminées, retournez vers le chef de la cellule pour localiser votre cible et recevoir la plume qui doit être trempée dans le sang de Tamir en récompense de l'assassinat réussi.

**Statut : assassiner Tamir**
Localisez votre cible sur la carte et suivez votre GPS pour atteindre Tamir. Assistez à la scène où il maltraite un fabricant d'armes puis le tue. Une fois le massacre terminé, approchez-vous doucement de Tamir qui observe les stands autour de lui et enfoncez votre lame dans sa gorge. Ceci vous envoie dans l'Animus pour une brève conversation avec Tamir qui se confesse à vous en vous parlant de la confrérie. Une fois revenu dans le monde normal, vous serez la cible de la garde rapprochée de Tamir et ceux de la ville. Si vous choisissez de les affronter, ne passez pas à l'attaque mais contrez celles des ennemis pour plus d'efficacité. Vous pouvez aussi choisir la fuite dans les petite ruelles jusqu'à ce vous soyez à l'abri des gardes. Trouvez un banc ou une botte de foin pour vous y dissimuler. Passez aussi dans les rues où vous avez secouru des citoyens, les complices bloqueront la route aux gardes. Passer par les toits est aussi une solution, évitez les archers pour qu'ils ne vous fassent pas tomber quand vous escaladez les murs. Cherchez un abri sur les toits ou dans une botte de foin. Ne sortez de votre planque que si l'indicateur vire du bleu au vert. Ces indications sont valables pour tous les assassinats et les fuites en général.

Revenez ensuite vers le chef de la cellule et montrez-lui la plume. Vous devez parler à votre maître pour la suite des missions. Mais avant cela, vous allez faire un saut hors de l'Animus avec Desmond. Parlez à Lucy pour essayer obtenir quelques informations, malheureusement sans réussite. Consultez alors sa boite mail, vous en obtiendrez par ce biais. Allez dans votre chambre et couchez-vous jusqu'au lendemain. Parlez à Vidic puis dirigez-vous vers l'Animus et allongez-vous.

## Séquence mémoire 3

### Masyaf

**Statut : parler à al Mualim**
Après la conversation avec votre maître, vous gagnerez un échelon et vous récupérerez votre lame courte ainsi qu'une nouvelle aptitude : la riposte mortelle.

Essayez cette nouvelle aptitude dans l'arène. La synchronisation ADN, elle aussi, augmente d'un niveau. Vous aurez deux nouvelles missions l'une est à Acre et la deuxième à Jérusalem. Allez vers la porte de la ville et montez à cheval en direction d'Acre.

## Acre (quartier pauvre)

**Statut : parler au chef de la cellule à acre**
L'entrée de la ville est gardée et il est impossible d'y entrer. Pour vous faufiler à l'intérieur des murailles il vous faut l'aide des moines. L'un d'eux est agressé dans la structure en bois située à gauche de l'entrée. Libérez cet homme des mains des gardes. Une fois libéré, vous pourrez rejoindre le groupe d'érudits qui se dirige vers la porte.

Une fois à l'intérieur, allez à l'ouest et lancez votre regard en haut à la recherche d'un aigle qui survole le point d'observation. Soyez vigilant aux gardes qui surveillent les toits surtout à côté des zones sensibles.

Il existe 10 points d'observation dans le quartier pauvre de la ville. Aidez aussi les citoyens pour avoir des alliés qui couvrent votre fuite. Allez ensuite vers la cellule et rencontrez son chef. Il vous aidera à localiser les enquêtes à réaliser pour trouver votre cible.

**Statut : enquêtes**
Il y a deux enquêtes à mener pour trouver deux informateurs. Pour découvrir le premier, il vous faudra trouver les 20 drapeaux avant la fin du temps imparti. Les drapeaux sont sur le toit en forme d'arc et sont aussi marqués sur votre carte. Il vous informe que votre cible se trouve dans la forteresse. Le second informateur vous demande de tuer un chevalier. Localisez-le et assassinez-le discrètement avec votre lame. Revenez vers l'informateur, qui vous apprendra que seuls les gardes et les érudits peuvent pénétrer dans la forteresse.

Passez à la mission d'espionnage. Localisez les deux soldats près de la fontaine et écoutez leur conversation. L'un d'entre eux affirme qu'un garde de la forteresse quitte son poste pour rendre visite à son frère blessé. Allez ensuite au centre du quartier, approchez-vous d'une zone gardée par des soldats. Passez par le toit et descendez à l'intérieur. Attendez la fin de la conversation entre les deux hommes puis suivez le porteur du papier. Dérobez-le vite au porteur avant qu'il n'atteigne les gardes de la porte qui vous attaqueront en vous apercevant. Vous découvrez alors un lien entre vos trois premières cibles. Ici, vous pourrez aussitôt rejoindre le chef de la cellule pour entamer la mission d'assassinat.
Allez ensuite à l'est du cartier pauvre et asseyez-vous sur un banc dans la ruelle étroite pour écouter la conversation entre les deux hommes. Suivez maintenant le porteur de la carte et volez-la. Vous obtiendrez une carte indiquant les positions des lustres ainsi que les patients dans la forteresse.
Allez ensuite vers la mission de l'interrogation et faites parler l'homme qui donne un discours au pied de l'église. Attendez qu'il finisse et suivez-le puis attaquez-le avec vos poings pour le faire parler. Vous découvrez que votre cible torture les patients au lieu de les soigner.

**Statut : retourner au près du chef de la cellule**
Allez vers le bureau de la cellule et comme d'habitude, entrez par le toit. Prenez la plume et partez vers la forteresse, lieu de votre prochain assassinat.

**Statut : assassiner Garnier**
Allez vers le nord du quartier pauvre d'Acre. Près de la forteresse, un moine est agressé par des soldats. Libérez-le pour pouvoir vous dissimuler entre les érudits qui traversent la porte de la forteresse. Assistez à la scène devant vous avant que Garnier de Naplouse retourne à ses patients. Vous pouvez vous approcher de lui en restant dissimulé entre les érudits et l'attaquer par derrière quand il s'occupe d'un patient. Sinon, montez sur les poutres pour atteindre les lustres et postez-vous sur les échafaudages en bois, dans le coin supérieur nord. La sécurité est la plus faible à cet endroit. Descendez quand Garnier s'occupe de ses patients en oubliant le monde qui l'entoure. Evitez les malades qui arpentent les lieux et plantez-lui votre lame. Vous voilà encore une fois dans l'Animus avec Garnier. Après une brève conversation vous revenez au monde réel avec tous les gardes à vos trousses. Fuyez vers le groupe d'érudits et dissimulez-vous entre eux ou échappez-vous par les toits. Revenez au chef de la cellule qui vous félicite et vous envoie à votre maître.

## Masyaf

**Statut : parler à al Mualim**
Après la conversation vous serez promu au 3ème échelon et vous obtiendrez des couteaux à lancer et l'aptitude qui permet de bousculer les gens. Dirigez-vous vers la porte du village et prenez un cheval en direction de Jérusalem.

## Jérusalem (quartier riche)

**Statut : parler au chef de la cellule à Jérusalem**
Comme pour les autres villes, l'entrée est bien gardée et il vous est impossible de passer. Avancez vers le cimetière qui se trouve à gauche de la grande porte et sauvez le citoyen des griffes des soldats.  Ensuite, dissimulez-vous dans le groupe d'érudits pour pouvoir entrer dans la ville de Jérusalem.

Une fois à l'intérieur, montez sur le premier point d'observation en tuant les gardes qui l'entourent. Il y a en tout 9 points d'observation dans ce quartier pauvre de cette ville. Descendez dans les rues et sauvez les citoyens pour constituer une armée d'allié. Il y a 12 citoyens dans les rues qui ont besoin de votre aide. Allez vers les locaux de la cellule et parlez au chef. Ce n'est autre que Malic qui était avec vous dans le temple de Salomon et qui a perdu son bras par votre faute.

**Statut : Enquêtes**
Allez au centre du quartier riche pour rencontrer l'informateur. Il vous confie un travail, qu'il ne peut exécuter, en échange d'information. Vos deux cibles se trouvent dans le marché, ils sont assez proches. Butez-les en silence et revenez à votre informateur. Il vous donne les premières infos sur Talal. C'est un marchand d'esclave qui ne se montre pas et agit dans l'ombre.

Allez ensuite vers la mission de l'interrogatoire. Votre cible se trouve devant l'église donnant son discours à la population. Attendez qu'il finisse, évitez le regard des gardes et suivez-le jusqu'à la ruelle sombre. Cognez-le jusqu'à ce qu'il avoue ce qu'il sait sur Talal. Ce dernier retient prisonnier ses esclave dans une réserve.

Maintenant passez à la mission de vol. Allez au Sud ouest du quartier riche pour trouver deux hommes en pleine discussion. Ecoutez leur conversation intéressante sur les gardes et quand ils se séparent, poursuivez le détenteur de la carte des emplacements des gardes et dérobez-la.

Encore une enquête d'informateur à la recherche de drapeaux. Trouvez ses 18 drapeaux avant la fin du temps imparti. Commencez par les drapeaux qui se trouvent au sol puis passez à ceux qui se trouvent sur les toits. L'informateur vous explique que Talal a beaucoup de sympathisants qui n'hésiteront pas à se sacrifier pour protéger leur maître

Maintenant il faut vous dissimuler entre érudits pour pouvoir passer dans la cour de la grande mosquée. Approchez-vous des hommes qui discutent à propos cachettes de Talal. Poursuivez celui qui détient la carte et volez-le.

La dernière enquête est la plus facile se trouve au nord ouest du quartier riche. Dissimulez-vous entre un groupe d'érudits et entrez dans l'église protégée. Ensuite il vous suffit de vous asseoir sur le banc et de suivre la conversation. Elle vous informe sur les grandes capacités de combat de Talal.

**Statut : Retourner au près du chef de la cellule**
Revenez ensuite a Malic dans les locaux de la cellule et prenez la plume en signe de feu vert à l'assassinat de Talal.

**Statut : Assassiner Talal**
Localisez votre cible sur votre carte et partez a sa recherche. Restez sur les toits et nettoyez toute la zone surtout l'entourage de votre cible.

Allez ensuite au point ou aurez du se retrouver votre cible. Vous tombez dans un piège tendu par Talal. Traversez la grille qui se ferme aussitôt. Parlez avec Talal et ensuite combattez le groupe d'ennemi qui vous attaque. Ne prenez pas l'initiative et laissez vos ennemis vous attaquer en premier. Contrez leurs attaques avec des coups mortels.

Montez ensuite l'échelle et lancez des couteaux sur l'archer au bout du chemin. Commencez la poursuite da Talal sur les toits. Si vous avez nettoyez les environs avant de voir Talal vous pourrez poursuivre votre ennemis sans être gêner.

Sélectionnez votre lame et quand vous approcher de Talal, appuyez sur X pour qu'Altair saute sur Tala et enfonce bien sa lame dans la gorge de ce dernier.

Ecoutez les paroles de Tala mourant, avant de fuir pour vous mettre à l'abri des regards. Revenez voir Malic avec la plume pleine de sang.

Avant de rejoindre Al Mualim, l'Animus surchauffe et vous devez quitter le monde d'Altair pour celui de Desmond. Parlez avec Lucy pour apprendre qu'elle est aussi prisonnière d'Abstergo. Allez ensuite vers votre chambre et examiner l'armoire ouverte. Quelqu'un à laisser un code d'accès pour vous. Couchez-vous ensuite jusqu'au lendemain. Avant de sombrer dans l'animus, approchez-vous du professeur Vidic et volez sont stylo. Allongez-vous ensuite sur l'Animus et partez pour d'autres aventures.

## Séquence mémoire 4

### Masyaf

**Statut : Parler à Al Mualim**
Après les éloges de votre maître, place à la nouvelle mission. Il vous donne trois noms à supprimer dans les trois grandes villes. Vous gravez un autre échelon et vous apprenez des nouvelles aptitudes. Vous pouvez vous raccrocher à un rebord et contrer une prise lors d'un affrontement. Testez cette dernière dans l'arène, ça vous aidera dans vos prochains combats. Allez ensuite vers la ville de Damas.

### Damas (quartier riche)

**Statut : Parler au chef de la cellule à Damas**
Entrez dans la ville encore une fois avec l'aide des érudits. Allez directement vers le chef de la cellule pour qu'il vous aide a localiser les endroit ou vous devez enquêter. A partir de maintenant il vous faut au moins trois enquête pour pouvoir passer à la séquence d'assassinat. Vos enquêtes vont se dérouler dans le quartier riche de la ville. Une fois dans ce quartier lancez un regard dans le ciel pour voir un aigle tournant autour d'un clocher ou d'une tour. Montez sur les toits avoisinant, butez les gardes avec vos couteaux et grimper au sommet. Cela vous permet de révéler d'autres points d'observations. Il y a en tout 9 point d'observation dans le quartier riche de Damas.

**Statut : Enquêtes**
Commencez par l'enquête de l'interrogatoire à l'ouest du quartier riche. L'homme est installé au centre d'une cour en haut des marches. Attendez qu'il termine son discours et partez à sa poursuite. Il entre dans une zone militaire gardée par des soldats. Pour y pénétrer, dissimulez-vous dans un groupe d'érudits et entrez dans la fortification. Une fois à l'intérieur, quittez votre groupe et allez à sa poursuite. Evitez le regard des gardes et jetez-vous sur lui et frappez-le jusqu'à ce qu'il abandonne et vous divulgue que le prince des marchands s'adressera à ses invités lors de la fête.

Dirigez-vous ensuite au nord-ouest du quartier pour rencontrer votre informateur. Vous devez récupérer ses 20 drapeaux avant la fin du temps imparti. Les drapeaux forment un chemin que vous devez suivre pour ne pas les rater. Mais avant de démarrer cette mission, nettoyez les toits des soldats qui les gardent. Revenez ensuite à votre informateur qui parle de la fontaine au centre du palais de votre cible.

Allez au nord du quartier pour faire l'enquête d'espionnage. Un homme révèle qu'il a oublié de retirer l'échafaudage près des appartements du prince des marchands.

Occupez-vous maintenant de la mission de vol qui se trouve au sud-ouest du quartier. Localisez les deux hommes sous les arcades. Suivez le détenteur de la lettre et sans vous faire repérer dérobez-la. Cette lettre vous indique que le prince des marchand a organiser au par avant des fête dans son palais.

Une autre mission d'informateur vous attend au sud du quartier. Il vous demande de tuer deux garde de Abu'l Nuqoud. Il faut le faire en silence sans alerter la population et les gardes sinon la mission échoue. La récompense est une carte indiquant l'emplacement des gardes lors de la fête.

Terminer votre quête par la mission d'espionnage. Allez vous asseoir sur le banc situé en face de la fontaine et écoutez la conversation entre les deux hommes qui parle de l'organisation d'une fête de la par de Abu'l Nuqoud.

**Statut : Retourner au près du chef de la cellule**
Revenez au chef de la cellule pour avoir le feu vert pour l'assassinat de Abu'l Nuqoud dans somptueux palais.

**Statut : Assassiner Abu'l Nuqoud**
Dirigez-vous vers le palais d'Abu'l Nuqoud au sud du quartier. Le palais est gardé par les soldats. Pour pouvoir entrer, allez du coté gauche de la porte et montez l'échelle. Sautez à droite pour atteindre le mur. Sautez ensuite par-dessus la clôture pour se retrouver à l'intérieur. Ou utilisez les planches suspendus du coté nord-ouest pour pénétrer dans le palais. Entrez ensuite par la porte et mêlez-vous à la foule. Après que Abu'l Nuqoud empoisonne ses invités avec du vin. Allez du coté gauche du balcon, escalader le mur puis accrochez vous au rebord du balcon et sautez du coté gauche de Abu'l Nuqoud. Plantez votre lame dans sa gorge et s'il tente de s'enfuir, poursuivez-le et sautez dessus pour l'attaquer par derrière. Après les révélations de Abu'l Nuqoud, fuyez le palais par les toits et mettez-vous à l'abri.

Revenez voir le chef de la cellule qui vous envoi vers votre maître. Face a ce dernier vous gagnez un nouvel échelon, le 5ème. Vous recevez deux nouvelles aptitudes, l'expertise Epée ainsi que l'équilibre et l'esquive. Partez ensuite vers votre prochaine cible dans la ville d'Acre.

## Acre (quartier riche)

**Statut : Parler au chef de la cellule à Acre**
Comme pour toutes les villes, utilisez le groupe d'érudits pour entrer. Allez vers le chef de la cellule pour un débriefing. Allez ensuite au premier point d'observation dans le quartier riche de la ville. Il se trouve juste au sud des locaux de la cellule. Accédez ensuite au 10 autres points d'observation pour révéler tous vos enquêtes et les missions secondaires des 9 citoyens à secourir

**Statut : Enquêtes**
Allez à l'est du quartier riche pour dérober l'un des ouvriers qui détient un plan où se trouve une structure oubliée qui peut servir de point d'entrée.

Dirigez-vous vers l'ouest du quartier pour une autre mission de vol. Ce sont deux voleur qui ont écrit les mouvements des archers sur la carte que vous allez dérober.

Allez vers la grande cathédrale du quartier riche et écoutez le discours d'un partisan de Guillaume. Suivez-le ensuite jusqu'à l'arrière de l'église et frappez-le. Il vous indique le roi Richard n'est pas satisfait du travail de Guillaume.

Allez commettre un autre vol  au nord-ouest du quartier. Un homme est un soldat se parlent entre eux. Suivez ensuite le vieil homme et volez sa lettre qui indique qu'il existe un lien entre Guillaume et un homme qui vit au port.

Il vous reste deux missions d'informateur. Le premier cherche ses 20 drapeaux. Ils sont sur un circuit facile, il faut juste suivre l'ordre sur la carte pour ne pas rater un drapeau. Le deuxième vous demande d'éliminer deux soldats du roi Richard. Exécutez l'assassinat en silence. Le premier vous informe que Guillaume et Richard se sont disputés encore une fois et Guillaume s'est enfermé dans sa citadelle entourée de ses fidèles gardes. le deuxième informateur vous apprend que les portes de la citadelle se referment à la première alerte.

**Statut : Retourner au près du chef de la cellule**
Retournez au chef de la cellule pour qu'il vous donne son accord pour le déroulement de la mission qui s'annonce plus difficile que les autres. Prenez la plume et sortez par le toit. Tout en se dirigent vers votre cible nettoyez bien ces toit pour diminuer les risques.

**Statut : Assassiner Guillaume de Montferrat**
Arriver à la forteresse vous assistez à l'humiliation de Guillaume par le roi Richard. Guillaume rentre dans la forteresse avec ses hommes. Allez vers le coté gauche de la forteresse et montez sur la bâtisse  puis sautez de perche en perche

pour atteindre le mur. Grimpez et montez sur la muraille. Tuez les gardes qui patrouillent dans la muraille. Utilisez vos couteaux de lancer pour les exécuter sans qu'il lance l'alerte. Faites le tour des murailles ou passez par les toits pour se retrouver au dessus de votre cible. Sautez dessus avec votre lame et enfoncez-la dans sa gorge. Après les révélations de Guillaume, remontez par l'échelle sur les toits et commencez votre fuite qui est facile si vous avez nettoyé les toits comme un bon assassin l'aura fait.

Retournez au chef de la cellule avec la plume en sang et repartez vers votre maître. Vous gagnez un autre échelon et votre stock de couteaux de lancer se voit agrandir. Votre prochaine cible vous attend dans le quartier pauvre de Jérusalem.

### Jérusalem (quartier pauvre)

**Statut : Parler au chef de la cellule à Jérusalem**
Entrez avec le groupe d'érudits et allez voir votre ancien partenaire Malik dans les locaux de la cellule. Votre cible est Majd Addin qui se trouve dans le quartier pauvre. Sortez et accédez au premier des six points d'observation dans le quartier. Faites le ménage dans les rues du quartier en secourant les huit citoyens.

**Statut : Enquêtes**
Allez vers la première mission de vol. Elle est située au centre du quartier. Suivez la conversation des deux hommes. Suivez le détenteur du document indiquant la place où se déroulera la prochaine exécution. Allez ensuite à l'est et localisez les deux hommes qui discutent. Suivez ensuite celui en blanc et volez l'emplacement des gardes pendant l'exécution.

A l'ouest du quartier, il y a un homme qui fait la propagande pour Majd Addin. Attendez qu'il finisse pour le tabasser et le faire avouer la tyrannie de Majd Addin qui donnera un discours au moment de l'exécution. Allez ensuite vers le sud et localisez vos deux cibles (en blanc). Asseyez-vous sur le banc et espionnez leur conversation. Vous apprenez donc qu'une exécution est prévue pour le jour même.

Les deux informateurs vous demandent d'exécuter des hommes de Maj Addin. Le premier vous donne deux cibles qui se trouvent au même endroit. Tuez-les sans vous faire repérer. Il vous dira qu'un groupe d'érudits sera en place et perturbera l'exécution. Le deuxième est recherché par trois hommes, l'un d'eux se trouve sur le toit.
Butez-les en silence et revenez vers votre informateur, il vous annonce que Maj Addin tourne le dos à la foule quand il réprimande ses victimes.

**Statut : Retourner au près du chef de la cellule**
Retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan d'attaque. Une fois approuvé, prenez la plume et partez vers votre cible et vers le lieu d'exécution.

**Statut : Assassiner Majd Addin**
Mêlez-vous à la foule tout en évitant les fous qui se baladent entre les gens. Ecoutez ce qu'a à dire Majd Addin puis dirigez-vous vers le groupe d'érudits qui se trouve à droite. Dissimulez-vous parmi eux et montez sur la bâtisse en bois. Vous avez le choix d'attaquer Majd Addin avant qu'il ne tue la première femme au moment où il l'accuse et tourne le dos à la foule ou bien attendre qu'il s'arrête devant un membre de votre fraternité et bondir sur lui avec votre lame. Après la conversation avec Majd Addin, fuyez et rejoignez le chef de la cellule avec la plume trempée dans le sang de votre ennemi.

Vous incarnez à nouveau Desmond dans le monde réel. Parlez avec Lucy puis allez vous allonger dans votre chambre. Une fois réveillé, allez vers l'Animus et allongez-vous à nouveau.

## Séquence mémoire 5

### Masyaf

**Statut : Parler à Al Mualim**

Cette fois, Al Mualim accepte d'éclairer un peu votre lanterne et répond à vos questions. Vous gagnez un autre échelon et vous apprenez l'aptitude de neutraliser la défense d'un ennemi. Vos deux nouvelles cibles se trouvent à Acre et à Damas. Chevauchez jusqu'à la ville de Damas pour votre première mission.

## Damas (quartier moyen)

**Statut : Parler au chef de la cellule à Damas**
Entrez avec l'aide des érudits et allez voir le chef de la cellule. Vos enquêtes se feront dans le quartier moyen de Damas. Sortez ensuite et traversez les sept points d'observation dans le quartier pour dévoiler toute la carte de la zone.

**Statut : Enquêtes**
Allez vers l'ouest du quartier moyen de Damas, localisez les deux hommes qui discutent. Suivez ensuite le porteur de la lettre et volez-la. La lettre vous informe que Jubair se planque dans la madrasa, entouré par ses hommes les plus fidèles. Choisissez la mission d'espionnage dans le palais. Accédez à ce palais par les toits pour ne pas croiser les gardes. Localisez les deux hommes qui sont sous les arcades, asseyez-vous sur le banc et espionnez leur conversation. Jubair fait une réunion avec ses élèves dans la madrasa.

Allez ensuite interrogez l'homme qui donne un discours devant la mosquée, au centre du quartier moyen. Attendez la fin du discours et suivez-le puis tabassez-le jusqu'à ce qu'il avoue. Il vous dira que les érudits qui entourent Jubair détruisent tous les livres de Damas.

Passez aux missions des informateurs. Le premier demande cinq têtes et en échange il vous donne un emplacement potentiel de Jubair. Le deuxième demande seulement trois soldats à tuer. Comme récompense il vous indique la tenue distinctive de Jubair. Il porte des tenues extravagantes brodées d'or et arbore fièrement une énorme bourse. Il sera donc aisé de le reconnaître parmi les érudits

Allez au nord du quartier pour dérober un étudiant. Son document vous indique un deuxième endroit potentiel où Jubair pourrait se placer pour brûler les livres.

Statut : Retourner au près du chef de la cellule
Grâce à toutes ces informations, retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan. Dès que vous aurez reçu l'autorisation d'agir, prenez la plume et partez punir votre ennemi.

**Statut : Assassiner Jubair Al Hakim**
Accédez à la madrasa par les toits et assistez au crime de Jubair. En plus de brûler les livres, ce dernier jette dans les flammes un de ses hommes, il s'est interposé à l'idée de brûler tous les livres. Ensuite, cinq groupes sortent de la madrasa pour brûler d'autres livres. Jubair se trouve dans le deuxième groupe (à l'ouest). Nettoyez les toits avant de descendre par l'échelle et attaquez Jubair pendant qu'il donne son discours. Après les révélations de Jubair, revenez sur les toits pour fuir les gardes. Retournez à la cellule puis partez vers Masyaf pour parler à Al Mualim.

## Masyaf

**Statut : Parler à Al Mualim**
Après le discours avec votre maître, vous êtes promu à l'échelon 8 et gagnez l'expertise lame courte. Mettez le cap vers Acre.

## Acre (quartier moyen)

**Statut : Parler au chef de la cellule à Acre**
Dissimulez-vous entre les érudits et entrez dans la ville. Dirigez-vous vers le chef de la cellule pour trouver des informations. Votre nouveau terrain de chasse est le quartier moyen de la ville. Sortez et localisez le premier point d'observation parmi les neuf existants dans le quartier.

**Statut : Enquêtes**
Commencez par la plus facile des missions, celle de l'espionnage. Espionnez les deux chevaliers de l'Ordre Teutonique

qui parlent du regroupement des forces de Sibrand autour du port. Allez ensuite vers le sud du quartier pour dérober une lettre. Attendez que les deux hommes finissent de parler et suivez le porteur de la lettre. Dérobez-la pour découvrir que Sibrand va bientôt se retirer à bord de son navire personnel. Dirigez-vous vers le centre du quartier et localisez le soldat et le marchand qui se parlent. Ecoutez leur conversation et quand ils se séparent passez à l'acte et volez la lettre. Elle indique que Sibrand ne dispose d'aucun garde sur le port.

Allez ensuite interroger l'homme devant la croix qui dit que le port appartient désormais à l'Ordre Teutonique. Attendez qu'il finisse son discours et suivez-le loin des regards des gardes puis tabassez-le jusqu'à ce qu'il capitule. Il vous informe que Sibrand compte établir un blocus naval contre les navires du roi Richard. Butez-le et passez votre chemin.

Complétez enfin les deux missions des informateurs. Le premier vous demande d'abattre cinq gardes en quatre minutes. Il vous donne en contre partie des infos sur les positions des gardes qui patrouillent dans le port.
Le deuxième vous demande de le débarrasser de trois soldats teutoniques en trois minutes. Exécutez son voeu et retournez le voir pour qu'il vous mette en garde contre les ivrognes qui sont sur le port et qui risquent d'attirer l'attention des gardes sur vous.

**Statut : Retourner au près du chef de la cellule**
Avec toutes ces informations, retournez au chef de la cellule pour exposer votre plan. Une fois l'autorisation d'agir acquise, prenez la plume et partez pour une mission délicate à cause de toutes les précautions prise par votre ennemi.

**Statut : Assassiner Sibrand**
Allez vers le port et assistez à la paranoïa de Sibrand lui fait tuer un moine qui s'habille comme les assassins. Il se retire aussitôt dans son navire personnel. Le pont est maintenant gardé par des patrouilles de soldats. Avant da partir à la recherche de Sibrand, faites le plein de couteaux de lancer en volant les bandits de la zone. Allez ensuite du coté gauche du port, la où le nombre de gardes est réduit et avancez sur le dock en évitant les ivrognes.

Sautez de barque en barque pour atteindre le phare. Tuez les trois soldats qui le gardent puis celui qui est sur la plateforme à coté du phare. Sautez ensuite sur les barques jusqu'à atteindre le navire de Sibrand. Butez le garde du coté gauche puis montez sur le navire et lancez-lui vos couteaux. S'il n'est pas encore mort, poursuivez-le et achevez-le avec votre lame. Ecoutez ce qu'a à dire Sibrand dans son dernier souffle. Fuyez ensuite le port et rejoignez le chef de la cellule avec la plume ensanglantée en guise de preuve. Après un bref discours, il vous envoie à votre maître.

Vous revenez ensuite au monde réel et incarnez Desmond. Parlez à Lucy. Elle semble sur la même longueur d'onde que vous. Allez vous reposer jusqu'au lendemain. Une fois réveillé allez vers l'Animus et allongez-vous.

## Séquence mémoire 6

### Masyaf

**Statut : Parler à Al Mualim**
Parlez à votre maître qui vous donne votre dernière cible, Robert De Sablé. Ce dernier vous avait humilié dans le temple de Salomon et il est la cause de votre déchéance. Suite à ses ordres, partez vers Jérusalem pour accomplir le dernier assassinat ordonné par Al Mualim. Avant de partir, vous obtenez une nouvelle expertise d'épée et une plus grande capacité en ce qui concerne les couteaux de lancer.

### Jérusalem (quartier moyen)

**Statut : Parler au chef de la cellule à Jérusalem**
Comme pour toutes les villes, dissimulez-vous entre les érudits pour pouvoir entrer. Allez directement à Malik qui n'exprime plus de haine envers vous. Vos enquêtes sont situées dans le quartier moyen de la ville. Sortez et partez à la recherche du premier des sept points d'observation du quartier.

**Statut : Enquêtes**
Commencez par la mission d'interrogatoire. Allez retrouver votre cible au sud du quartier. Dès qu'il finit son discours et

avant qu'il ne descende les marches, attaquez-le avec vos poings pour le faire parler. Il s'avère que c'est un templier. Il veut rallier les musulmans et les chrétiens à la cause des templiers pour un monde meilleur. Ceci vous laisse quand même perplexe sur les véritables intentions de De Sablé

Les deux informateurs vous demandent de tuer des templiers. Le premier demande cinq têtes en cinq minutes. Exécutez vos ennemis discrètement et il vous informe que les templiers sont très bien entraînés et qu'ils sont prêts pour toutes les situations. Le deuxième informateur demande la mort de deux templiers. Exécutez ces deux hommes en silence et revenez le voir. En signe de gratitude, l'informateur vous conseille de vous dissimuler entre les érudits pour accéder aux funérailles.

Allez au nord-est du quartiez moyen et localisez le templier et le sarrasin près du puits. Ecoutez leur conversation puis suivez le soldat de Jérusalem et dérobez sa carte avant qu'il n'atteigne la porte gardée par les soldats. Cette carte indique la position des gardes de Jérusalem lors des funérailles de Majd Addin.

Allez vers une autre enquête, au sud-est du quartier moyen. Localisez les deux soldats qui se parlent. Puis, suivez le porteur de la lettre. Volez cette dernière pour apprendre la position exacte de De Sablé pendant les funérailles.

Allez ensuite vers le nord-ouest de la ville, tout en nettoyant les toits, pour espionner les trois hommes qui discutent. Asseyez-vous sur le banc qui leur fait face et écoutez ce qu'ils ont à dire. Vous concluez que Robert de Sablé va réellement assister aux funérailles.

**Statut : Retourner au près du chef de la cellule**
Avec toutes ces informations, retournez voir Malik qui est redevenu votre allié et préparez-vous aux funérailles de Majd Addin où vous devrez assassiner Robert De Sablé.

**Statut : Assassiner Robert De Sablé**
Dirigez-vous vers les funérailles en empruntant le chemin des toits. Tuez les ennemis qui gardent les environs et descendez dans le cimetière. Approchez-vous de la foule et vous apercevrez Robert De Sablé. Pendant la cinématique, votre ennemi regarde vers vous comme s'il savait que vous alliez venir. Ensuite, d'autres soldats vont rappliquer et l'agitation s'accroit jusqu'à ce que le prêtre, sous les ordres du templier, vous dénonce. Vos ennemis se ruent vers vous. Mettez-vous en garde et contre-attaquez avec des coups mortels pour en finir rapidement avec eux avant de vous occuper de Robert De Sablé.

Une fois les soldats éliminés, vous affrontez enfin De Sablé. Contrez ses attaques ainsi que ses prises pour pouvoir le battre. Avant de lui asséner le coup de grâce et quand vous ôtez le casque, vous découvrez une femme qui a pris la place de De Sablé pour le protéger. Elle va vous dire qu'à cause des meurtres que vous avez commis dans les deux camps, les sarrasins et les chrétiens vont s'allier contre votre fraternité. Cette femme n'est pas sur la liste d'Altair et elle est innocente, il la laissera donc partir.

Fuyez et revenez voir Malik pour lui réciter ces derniers évènements. Vous devez maintenant voyager jusqu'à Arsouf et retrouver Robert De Sablé. Pour aller à Arsouf, dirigez-vous vers Acre en premier puis sortez de la ville en direction d'Arsouf.

## Arsouf

**Statut : trouver De Sablé et l'arrêter**
Dans ce no man's land, vous affronterez toutes les factions qui se font la guerre. Oubliez l'infiltration et toutes les acrobaties de l'assassin et frayez-vous un chemin en éliminant les sarrasins qui viennent en surnombre puis les chrétiens et les templiers. Ils arrivent par vagues. Pour les abattre sans y laisser votre peau, contentez-vous d'esquiver et de contrer vos ennemis. Ne prenez l'initiative que quand leur nombre est très réduit.

Eliminez les vagues d'ennemis jusqu'à arriver au Roi Richard. Mettez-le en garde contre Robert De Sablé. Ce dernier se trouve parmi les hommes du roi sous son casque et vous ne le découvrez que quand le Roi Richard lui parle. De Sablé met en doute vos dires et veut votre mort. Le roi Richard se remet à dieu pour trancher et organise un combat. Celui que dieu protège ne perdra pas.

Avant d'affronter De Sablé, vous devez éliminer ses templiers. Massacrez-les sur votre chemin et préparez-vous à prendre la vie de De Sablé. Ce dernier est plus coriace que tous les ennemis rencontrés pendant votre aventure. Lui aussi utilise la contre attaque pour vous repousser. Restez vigilant et contrez-le jusqu'à parvenir à lui asséner un coup mortel. En agonisant, Robert se moque de votre naïveté et vous informe que le trésor a été découvert par dix templiers et le dixième n'est autre que votre cher maître qui vous a utilisé pour parvenir à ses fins. Parlez ensuite au Richard qui vous laisse partir sain et sauf.

Vous revenez au monde réel en incarnant Desmond. Le docteur Vidic est inquiet par l'intrusion de vos frères assassins dans le complexe. Ils essayent de vous libérer mais en vain, pour la grande joie de Vidic. Ce dernier vous explique que tous les assassins sont exterminés et qu'il ne reste que vous. Parlez ensuite à Lucy qui calme un peu votre colère. Allez vous reposer dans votre chambre jusqu'au lendemain. Une fois sur pied, allez vers l'Animus et allongez-vous.

## Séquence mémoire 7

### Masyaf

**Statut : Assassiner Al Mualim**
De retour à Masyaf vous rencontrez le seul habitant qui rode dans le village et qui parle bizarrement. Dirigez-vous ensuite vers la forteresse. Vous rencontrez un groupe de soldats qui, normalement sont vos frères. Ils vont vous attaquer comme s'ils étaient possédés ou sous l'emprise d'un sort. Eliminez-les jusqu'à l'arrivée de Malik qui se rallie à votre cause. Continuez votre route entre les habitants figés devant la grande porte et entrez. Allez vers les jardins, à l'arrière de la forteresse où vous serez piégé par Al Mualim.

Il apparaît sur le bacon et fait apparaître tous les templiers assassinés par vous. Il faudra les abattre à nouveau. Contrez leurs attaques et butez-les, ils ne sont pas très difficiles à éliminer.

Ensuite, votre ancien maître décide de vous affronter, mais avec l'aide de l'orbe d'Aden il se multiplie et vous encercle. Commencez par éliminer ses doubles, ils vont disparaître complètement après la mort de quelques uns d'entre eux.

C'est l'heure du face à face, l'élève contre le maître. Dans cette phase, il vous suffit de lui donner un coup pour le faire disparaître. Il réapparaîtra au loin, dans le jardin inférieur. Suivez la lueur de l'orbe pour le localiser. Quand votre barre de synchronisation diminue et que la vue devient floue, un seul coup de la part de votre ennemi peut vous tuer. Pour refaire apparaître votre barre de synchronisation, avant de vous approcher de Al Mualim, lancez-lui vos couteaux puis affrontez-le. Suivez-le dans ses déplacements jusqu'à l'achever. Vous êtes l'élève qui a dépassé le maître. Ecoutez ce qu'il a à vous dire puis approchez-vous de l'orbe qui se trouve par terre. Malik et ses hommes vous rejoignent pour assister à la projection issue de l'orbe, la carte désigne l'emplacement des trésors cherché par les templiers. C'est pour cela qu'ils ont utilisé la mémoire génétique de Desmond, le descendant des assassins.

Vous revenez une fois pour toutes dans le monde réel. Le travail de Vidic est terminé et ses patrons décident d'achever Desmond. Lucy intervient et suggère de vous garder vivant comme garantie. Après la conversation, Desmond découvre qu'il possède le pouvoir de vision d'aigle des assassins et découvre plusieurs écritures sur le sol et les murs tracées avec du sang. Allez dans votre chambre pour découvrir d'autres écritures dans toutes les langues. La fin du jeu annonce le début d'une nouvelle aventure.

# Assassin's Creed II

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CLIN D'OEIL À MARIO

Au début de la séquence mémoire 3, vous pouvez entendre Mario dire "C'est moi, Mario" ("it's me, Mario" en VO), en référence au célèbre plombier de Nintendo.

## RÉCOMPENSES DES PLUMES

### Marteau de guerre Condottiero

Trouvez 50 plumes, puis placez-les dans le coffre de la villa et parlez à Mario pour obtenir le marteau Condottiero chez le forgeron.

### Cape Auditore

Trouvez 100 plumes, puis placez-les dans le coffre de la villa et parlez à votre mère pour obtenir la cape Auditore.

## LISTE DES SUCCÈS

### Naissance d'un Assassin (20)

Réincarnez-vous en Ezio Auditore de Florence.

### Arrivederci Abstergo (20)

Évadez-vous des locaux d'Abstergo.

### Bienvenue dans l'Animus 2.0 (20)

Entrez dans la version 2.0 de l'Animus.

### Mensonge et trahison (30)

Terminez la Séquence ADN 1.

### Vengeance (30)

Terminez la Séquence ADN 2.

### Au nom du fils (30)

Terminez la Séquence ADN 3.

### Sombre dimanche (30)

Terminez la Séquence ADN 4.

### Marche funèbre (20)

Découvrez le tombeau de l'Assassin dans les catacombes de Santa Maria Novella.

### Les conjurés (30)

Terminez la Séquence ADN 5.

### Un voyage inoubliable (30)

Terminez la Séquence ADN 6.

### Effet de fuite (30)

Terminez l'entraînement et retournez dans l'Animus.

### Le Marchand de Venise (30)

Terminez la Séquence ADN 7.

### Un palais inexpugnable (30)

Terminez la Séquence ADN 8.

### Mascarade (30)

Terminez la Séquence ADN 9.

### Geignard et Bianca (30)

Terminez la Séquence ADN 10.

### Le Prophète (30)

Terminez la Séquence ADN 11.

### Le Sanctuaire (30)

Terminez la Séquence ADN 14.

### Une vieille connaissance (100)

Échappez-vous de la cache secrète.

### Persistance du mythe (5)

Trouvez les 8 statuettes à Monteriggioni.

### Homme de Vitruve (20)

Débloquez les 20 séquences de la vidéo du Sujet 16.

### Nettoyeur de rue (10)

Dissimulez 5 cadavres dans un tas de foin.

### Tête brûlée (5)

Donnez un coup de pied à un garde tout en manoeuvrant la machine volante.

### Marchand de sable (10)

Neutralisez 4 gardes en leur jetant du sable au visage.

### Docteur (20)

Assassinez un PNJ empoisonné en l'attaquant depuis les airs.

### Hors d'atteinte (20)

Tuez 10 ennemis sans cesser de vous battre ni vous faire toucher.

### Cleptomane (10)

Dérobez 1 000 florins.

### Rapide comme l'éclair (10)

Sprintez sur 100 mètres.

### Strike ! (10)

Débarrassez-vous simultanément de 5 gardes avec une arme d'hast.

### Gladiateur vénitien (20)

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de Santa Maria della Visitazione.

### Va voir là-haut si j'y suis ! (20)

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la Torre Grossa.

### Que Ton nom soit sanctifié (20)

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la basilique Saint-Marc.

### La grande évasion (20)

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de la forteresse de Ravaldino.

### Enfant de choeur (20)

Découvrez le tombeau de l'Assassin à l'intérieur de Santa Maria del Fiore (le Dôme).

### Assassin à louer (10)

Acquittez-vous de votre première mission d'assassinat pour le compte de Laurent le Magnifique.

### Assassin et gentleman (10)

Défendez l'honneur d'une femme.

### Comme une flèche (10)

Remportez une course contre des voleurs !

### Annoncez la couleur (10)

Portez la Cape des Auditore dans chaque ville.

### Homme à tout faire (10)

Améliorez un bâtiment dans la forteresse.

### Vue panoramique (10)

Resynchronisez-vous en atteignant 10 Points d'observation.

### Grand plongeon (10)

Faites un Saut de la foi du haut du campanile de Giotto, à Florence.

### Vous avez un message (10)

Interceptez un messager de Borgia.

### La partie émergée de l'iceberg (10)

Utilisez votre Vision d'aigle pour examiner un glyphe dans votre environnement.

### Une pièce du puzzle (10)

Débloquez une séquence de la vidéo du Sujet 16.

### Mécène (10)

Achetez un tableau à Florence et à Venise.

### Podestat de Monteriggioni (30)

Atteignez 80% de la valeur totale de votre forteresse.

### Noir et blanc (10)

Teintez vos vêtements avec ces couleurs : ébène et ivoire des marais.

### A la mémoire de Petruccio (30)

Collectez toutes les plumes.

### Insatiable (10)

Dépensez 5 000 florins auprès des courtisanes.

### Bon prince (10)

Jetez plus de 300 florins par terre.

### Une victoire annoncée (10)

Débloquez toutes les Lames secrètes, sacoches et améliorations d'armure pour Ezio.

## TENTACULE GÉANT

Dans la tombe de Santa Maria Delle Visitazione, repérez la grande salle remplie d'eau dans laquelle vous pénétrez juste avant d'effectuer un parcours d'obstacles. Activez le levier, approchez-vous du bord et observez la surface de l'eau pendant au moins une minute. Vous verrez une créature nager vers vous. A la fin du chrono, réactivez le levier et attendez à nouveau. Un tentacule géant tentera d'attraper Ezio.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Le présent : Prologue

Après la superbe scène cinématique du début, vous prenez le contrôle de Desmond Mile dans une salle de laboratoire. Suivez Lucie qui vous ouvre la porte puis installez-vous sur l'Animus. Dans le flashback, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et faites bouger les membres du bébé. Ensuite, suivez Lucie à nouveau et prenez le couloir gauche. Avancez jusqu'à ce que Lucie assomme deux gardes et entrez dans l'ascenseur. Suivez-la le long des couloirs et lorsque vous vous approchez du clavier, appuyez sur une touche pour activer le code.

Lorsque vous arrivez au parking, affrontez les gardes qui vous bloquent le chemin puis suivez Lucie jusqu'à la voiture.

Ensuite, sortez du véhicule et suivez toujours votre accompagnatrice. Faites la rencontre des membres de l'équipe, discutez avec eux puis approchez de la chaise rouge pour utiliser l'Animus.

### Séquence  1 : Moins on en sait...

#### Incorrigible

Pour la première fois que vous entrez dans l'animus, vous devez affronter les hommes de Veri de Pazzi. Effectuez des combos, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez ainsi à vous battre.

Lorsque vous aurez assommé quelques ennemis, fouillez leurs cadavres pour ramasser de l'argent. Enfin, approchez-vous de votre frère et parlez-lui pour déclencher l'objectif suivant.

#### C'est juste une égratignure

Suivez Frederico en courant, grimpez sur les corniches et atteignez le toit. Avancez légèrement sur le toit et descendez dans la cour pour arriver à destination. Discutez avec le docteur qui se trouve juste à côté de Frederico  puis commencez l'objectif suivant.

### Rivalité fraternelle

Courez directement vers l'église en face, escaladez-la rapidement pour atteindre le toit et courez vers le point d'arrivée. Ensuite, grimpez tranquillement à la tour de l'église et retrouvez votre frère.

### La nuit détend

A présent, mettez-vous sur la petite poutre et synchronisez la carte. Ensuite, sautez dans le vide pour atteindre le tas de foin. Restez caché le temps que les ennemis passent puis sortez et rejoignez la croix verte qui représente la maison de Christina. Grimpez jusqu'à la fenêtre, entrez et appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour passer une merveilleuse nuit.

Au matin, fuyez les gardes du père de Christina et grimpez sur l'un des toits pour les semer. Par la suite, repérez le point d'exclamation sur la mini-carte et rejoignez-le. Faites attention aux point rouges qui représentent les ennemis et retrouvez votre père.

### Courrier recommandé

Après la discussion avec votre père, celui-ci vous donne une lettre que vous devez remettre à Lorenzo de Medici. Pour cela, repérez la croix verte sur la mini-carte et atteignez-la. Parlez avec le garde de Lorenzo puis rebroussez chemin et frappez à la porte.

### Une affaire d'honneur

A présent, repérez votre soeur sur l'un des bancs dans la cour et discutez avec elle. Retrouvez Duccio, donnez-lui une bonne correction et retournez dans la cour où vous aviez parlé à votre soeur. Rejoignez à présent, Maria Auditore et discutez avec elle pour commencer l'objectif suivant.

### L'ami de la famille

Suivez Maria Auditore jusqu'à la demeure de Leonardo da Vinci, portez ensuite la boite de ce dernier et ramenez-le chez vous. Allez ensuite à l'entrée et parlez avec votre frère Petruccio.

### Le secret de Petruccio

Après la discussion avec Petruccio, grimpez rapidement sur le toit et récupérez la première plume. Ensuite, suivez la direction des croix vertes sur la mini-carte et récupérez les deux autres plumes avant le temps imparti.

Par la suite, retournez à la cour de la maison et frappez à la porte pour achever cette mission. Frappez une seconde fois à la porte et commencez l'objectif suivant.

### Livraison spéciale

Repérez les croix vertes sur la mini-carte et effectuez les livraisons. Rejoignez le premier point dans une cour non loin de votre maison puis le second sur un toit et enfin le dernier près d'une cage de pigeons, pour prendre le courrier de votre père. Rebroussez ensuite chemin et revenez à la maison pour frapper à la porte. Vous découvrez alors que votre père et vos frères ont été emmenés en prison.

### Régime Carcéral

Sortez de la maison, grimpez sur les toits et rejoignez la prison. Evitez les gardes, grimpez sur les échelles et les

passerelles puis à la tour de la prison et atteignez la fenêtre de la cellule de votre père.

Discutez avec lui puis sautez dans le vide pour atteindre le tas de foin. Si vous êtes repéré par l'un des gardes, frappez-le et assommez-le. Enfin, retournez dans votre demeure et ouvrez la porte pour y entrer.

### Legs familial

Activez la vision d'angle pour apercevoir le passage secret, ouvrez-le et entrez. Ouvrez le coffre, prenez son contenu et sortez. Affrontez les deux ennemis qui se trouvent à la sortie de la porte, utilisez votre nouvelle épée et tuez-les. Ensuite, rejoignez la croix bleue sur la mini-carte et donnez ainsi les documents à l'ami de votre père. Ensuite, repérez le point d'exclamation sur la mini-carte et atteignez-le.

### Dernier debout

Une fois que vous arrivez près de la cour d'acquittement, remontez les escaliers en face et rejoignez la plus grande cour pour assister à la mise à mort des membres de la famille.

Après la scène, fuyez rapidement les gardes et grimpez rapidement sur l'un des toits. Fuyez la zone en jaune sur votre mini-carte pour esquiver les gardes et achevez ainsi cette séquence.

## Séquence 2 : Plan d'évasion

### Education gestuelle

Suivez Annetta jusqu'à la maison des courtisanes, interagissez avec la porte et entrez. Apprenez comment vous dissimuler dans la foule, avancez entre les gens et utilisez les bancs pour esquiver les yeux des gardes.

Ensuite, apprenez comment voler les gens tout en restant caché, détroussez cinq personnes et retrouvez Paola.

### Une carte dans la manche

Repérez l'atelier de Leonardo da Vinci et rejoignez-le. Utilisez la foule, recrutez des courtisanes et cachez-vous ainsi des gardes. Atteignez l'atelier, entrez et récupérez ainsi la dague d'assassin.

Par la suite, Leonardo se fera battre par un garde, sortez et tuez ce garde grâce à la dague. Ramassez le corps, portez-le jusqu'à la demeure de Leonardo et posez-le à l' endroit marqué. Enfin, retournez voir Paola et discutez avec elle pour commencer la mission suivante.

### Circonstances aggravantes

A présent, c'est l'heure de la vengeance. Rejoignez la croix verte qui se trouve sur le toit au-dessus d'une grande cour.

Ensuite, sautez dans le tas de foin en bas, dissimulez-vous dans la foule et avancez vers la ruelle au nord. Tournez à gauche, recrutez les courtisanes et utilisez-les pour avancer à votre guise. Entrez dans la petite cour, approchez-vous d'Uberto représenté par un grand carré rouge et tuez-le. Enfin, fuyez la zone en courant, grimpez sur les toits et retournez chez Paola.

### Profil bas

Repérez les icônes des affiches sur la carte, rejoignez-les tout en restant caché et arrachez-les. Si vous êtes repéré, fuyez ou combattez les gardes qui vous ont vu. Arrachez les trois affiches, éliminez le garde qui les colle sur le mur et revenez voir Paola.

### Arrive Derci

A présent, vous devez à nouveau infiltrer les rues de Florence et atteindre les points de passage. Pour ce faire, sélectionnez de l'argent dans votre menu d'armes et lancez-le pour dérouter la vigilance des gardes. Par la suite, recrutez les courtisanes, utilisez-les pour divertir les gardes et passez les points de passage jusqu'à la sortie de la ville.

## Séquence 3 : Requiescat in Pace

### Sous bonne escorte

Continuez à escorter les membres restants de votre famille jusqu'à ce que vous tombiez sur votre rival. Abattez d'abord les deux premiers gardes puis abattez les ennemis restants avec l'aide de votre oncle et ses hommes. Enfin, discutez avec votre oncle et commencez l'objectif suivant.

### Casa Dolce Casa

Descendez les marches, allez devant le marchand et faites vos achats. Achetez des bottes, une arme et quittez-le. Ensuite, poursuivez dans la rue et allez voir le médecin. Achetez de nouveaux remèdes, soignez vos blessures et revenez chez votre oncle afin de discuter avec votre soeur.

### C'est en forgeant

Après la discussion avec Claudia, prenez l'entrée qui se trouve à droite des escaliers et allez au fond de la pièce suivante pour parler avec votre oncle. Maîtrisez les techniques de mouvements lors du combat, les attaques, les contre-attaques puis battez Mario dans un combat libre.

Ensuite, retournez dans le bureau de Mario, montez les escaliers et retrouvez Maria qui est encore sous le choc dans sa chambre. Enfin, quittez la maison, sortez de la ville et montez sur un cheval. Suivez le chemin à gauche vers la Toscane et galopez jusqu'à ce que vous retrouviez Mario. Descendez et parlez-lui.

### Solidarité Familiale

Suivez Mario jusqu'à l'entrée de la cité, sautez sur la charrette près du mur et escaladez la clôture. Sélectionnez les couteaux dans le menu des armes, visez le garde en face et tuez-le. Ensuite, descendez, approchez-vous du levier et activez-le pour ouvrir la porte.

Maintenant que les hommes de Mario sont à l'intérieur, vous êtes divisés en deux groupes. Prenez votre groupe, montez les escaliers d'en face et abattez les gardes qui bloquent le chemin.

Ensuite, suivez la croix verte et rejoignez une cour. Parlez avec l'homme blessé près de la fontaine et retrouvez votre oncle dans la grande cour.

Abattez quelques gardes lors de la discussion avec votre oncle puis rendez-vous vers le prochain emplacement pour assister à une scène. Après cette scène, descendez dans la cour et éliminez les gardes de Vieri. Grimpez sur la muraille de la cité, escaladez également le donjon et abattez Vieri ainsi que ses deux gardes.

### Changement de programme

Retrouvez Mario à l'entrée de la grande villa, parlez avec lui puis suivez-le jusqu'à la maison. Rejoignez-le dans son bureau, parlez-lui puis sortez. Grimpez jusqu'au point le plus élevé de la villa afin de synchroniser le point d'observation. Ensuite, repérez les pages du codex dans la mini-carte et récupérez-les. Le premier se trouve à gauche du tas de foin. Les deux autres se trouvent dans les rues de la ville et le dernier se trouve en dehors de la ville.

Montez sur un cheval pour le trouver rapidement puis retournez au manoir. Entrez dans le bureau de Mario (à droite) et discutez avec Claudia.

### Rénovations et Révélations

Discutez avec l'architecte qui se trouve juste derrière Claudia et choisissez quel bâtiment rénover. Ensuite, parlez à votre oncle dans la pièce suivante et suivez-le jusqu'à la salle souterraine. Après la discussion, quittez le manoir et allez vers Florence.

## Séquence 4 : La conjuration des Pazzi

### Il faut donner l'exemple

Entrez dans l'atelier de Leonardo Da Vinci juste devant vous et discutez avec lui. Ensuite, allez dans la cour voisine et apprenez comment effectuer différents assassinats sur les mannequins. Dès que vous achevez les trois techniques, revenez voir Leonardo dans son atelier puis allez vers le point d'exclamation sur la carte.

### Chasse au renard

Entrez dans le marché représenté par la zone verte, activez la vision d'aigle et repérez votre cible qui apparait en jaune. Désactivez votre vision, courez après le voleur et appuyez sur la bonne touche pour le plaquer au sol.

### On se retrouve là-bas

Retrouvez la Volpe juste au-dessous de vous près du quai et parlez-lui. Grimpez sur le mur et retrouvez le renard sur le toit. Ensuite, suivez-le sur les toits des maisons et rejoignez le au point de passage dans le temps imparti. Si vous le perdez de vue, suivez la croix verte sur la carte et atteignez la Santa Maria Novella.

Par la suite, descendez dans la rue, utilisez les courtisanes pour divertir les deux gardes et entrez dans l'allée. Approchez-vous de la poignée qui mène aux catacombes, activez-laet entrez.

### Le secret de Novella

Descendez la pente, activez le levier sur la droite et escaladez le mur qui vient de se déployer. Suivez le chemin à gauche jusqu'aux escaliers brisés, sautez sur les barres à gauche et atteignez un autre levier. Si vous tombez, escaladez l'échafaudage et le mur pour atteindre directement le levier.

Activez ce levier, prenez le passage en face et atteignez le côté opposé. Sautez sur d'autres barres sur votre droite, rejoignez un autre levier et activez-le. Sautez vers le mur d'en face et laissez-vous tomber dans le tas de foin.

Maintenant, prenez le passage et accédez à la salle suivante. Escaladez les pierres à gauche, sautez sur le rebord du mur et déplacez-vous à gauche. Éliminez furtivement le premier garde qui s'approche du rebord, montez les escaliers et tuez le second.

Approchez-vous du bord, sautez sur les poutres et les barres et atteignez le mécanisme. Activez-le, marchez sur le premier mur à gauche et grimpez sur les rebords.

Sautez sur la plateforme qui est à droite puis sur le balcon qui est à gauche. Sautez sur la plateforme en face du balcon puis sur la barre de gauche et activez ensuite le second mécanisme.

Après la courte scène, sautez dans le vide et atterrissez sur le tas de foin. Tuez les trois gardes qui rôdent aux alentours puis partez à la poursuite du quatrième, près de la grande porte. Courez à sa poursuite, sautez rapidement sur les pierres et les barres et tentez de le rejoindre. Ce dernier fermera les portes métalliques, contournez-les et poursuivez-le jusqu'à une arène dans laquelle se trouvent plusieurs autres gardes.

Tuez-les tous, grimpez sur le mur pour activer la poignée et entrez pour espionner les templiers.

Après la scène cinématique, descendez les marches au fond du couloir et ouvrez le sarcophage. Récupérez le trésor qui se trouve à l'intérieur, ramassez également l'argent dans les trois coffres et trouvez la sortie en ouvrant la porte secrète à droite.

### Des loups déguisés en brebis

Avancez dans la zone verte, activez la vision de l'aigle et approchez-vous de votre cible. Après la courte scène, protégez Laurenzo de Medicis et éliminez ainsi les gardes qui l'attaquent.

Lorsque tous les gardes sont achevés, ne suivez pas De Pazzi et restez près de Laurenzo. Abattez deux autres gardes puis regardez la scène. Ensuite, escortez-le en lieu sur (quelques rues plus loin) et abattez tous les soldats ennemis que vous apercevez en chemin. Faites attention à l'état de santé de Laurenzo et protégez-le jusqu'à la cachette. Après la scène, sortez et parlez au soldat qui est dehors.

### Adieu Francesco

Atteignez la croix verte située sur le toit près de la grande cour et repérez Francesco.

Ensuite, allez à gauche et grimpez sur les rebords, à l'arrière du grand château. Eliminez d'abord quatre soldats dans le premier niveau, grimpez sur l'échafaudage et éliminez un archer.

Montez encore plus haut, neutralisez d'autres gardes puis poursuivez Francesco. Sautez dans le vide pour retomber sur le tas de foin et allez à la poursuite de Francesco. Ignorez les gardes que vous rencontrez, concentrez-vous sur Francesco et tuez-le dès que vous vous approchez de lui.

## Séquence 5 : Quelques détails à régler

### Quatre à la suite

Discutez avec Laurent De Médecis qui se trouve juste en face de vous puis récupérez une page du codex.

### Une lame foudroyante

Retournez voir votre ami Leonardo Da Vinci dans son atelier et obtenez ainsi une meilleure lame. Ensuite, allez chez votre oncle à Monteriggioni et discutez avec lui. Acceptez la mission suivante et retrouvez Mario dans la zone d'entrainement.

### Manoeuvres dilatoire

Effectuez l'entraînement avec Mario, maîtrisez les esquives et les désarmements puis quittez la ville pour rejoindre Toscane/San Gimignano. Entrez dans la ville de Toscane et grimpez sur le plus haut point pour effectuer une mise à jour de la carte. Ensuite, retrouvez le plus proche objectif et effectuez-le.

### Crieur public

Lorsque vous vous approchez de l'endroit de votre cible, vous remarquerez qu'il existe plusieurs tours qui contiennent des archers. Grimpez sur les rebords du mur des tours et éliminez les arches qui sont au sommet. Déplacez-vous d'une tour à l'autre grâce aux cordes qui les relient, abattez tous les archers qui sont sur les tours voisines puis escaladez la tour principale. Abattez les quatre archers sur la passerelle puis tuez le curé qui tente de s'échapper. A présent, repérez l'icône d'assassin qui est près de la grande cour et entrez dans les catacombes.

### Le secret de la Torre Grossa

Sautez sur le rebord qui est sous vos pieds, déplacez-vous à droite jusqu'ce que vous atteigniez le levier puis activez-le.

Avancez jusqu'à la pièce suivante, éliminez d'abord les gardes puis sautez sur les plates-formes supérieures. Grimpez sur les rebords  pour passer de l'autre côté du mur et atteignez une autre pièce. Montez les escaliers à gauche, sautez sur la passerelle et tuez le garde. Ensuite, sautez sur le lustre, sur la corde à gauche puis sur le bord de droite.

Entrez dans la bibliothèque et éliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le meuble qui se trouve à gauche de l'entrée et sautez sur les barres suivantes. A la dernière barre, sautez sur l'heurtoir de porte accroché sur le mur de gauche et déplacez-vous vers le haut jusqu'à la corniche.

Abattez rapidement le garde, sautez sur les trois lustres suspendues et accrochez-vous à la fenêtre de droite. Grimpez sur la passerelle, sautez sur les barres suspendues en face du mur et tuez un autre garde sur la corniche.

En accédant à l'intérieur de la tour, montez la pente, sautez d'une poutre horizontale à l'autre et éliminez les gardes que vous apercevez. Une fois que vous aurez abattu une deuxième vague d'ennemis, courez à gauche de la passerelle, sautez contre le mur et bondissez pour vous accrocher à poutre opposée.

Accrochez-vous ensuite aux heurtoirs du mur et sautez sur la poutre du milieu. Déplacez-vous à gauche, sautez sur la poutre à droite, avancez à gauche, sautez au milieu, déplacez-vous à droite et atteignez la poutre qui se trouve à gauche. Sautez sur les heurtoirs du mur, grimpez sur les rebords et déplacez-vous à droite jusqu'à la poutre suivante. Atteignez les heurtoirs accrochés à la poutre, remontez et ouvrez enfin le sarcophage. Récupérez son contenu, ramassez celui des trois autres coffres et grimpez à l'échelle de droite pour trouver la trappe de sortie.

### Dernier rempart

Entrez dans la zone verte de la mini-carte, allez sur la grande place du marché et activez votre vision d'aigle. Localisez la cible, approchez-vous de lui discrètement et éliminez-le rapidement. Ignorez les gardes qui l'entourent en premier lieu, tuez-le puis occupez-vous des gardes par la suite.

Ensuite, sortez de la cité, effectuez des synchronisations en escaladant les tours et rejoignez le prochain objectif.

### L'éclaireur

Recrutez votre petite armée et avancez d'abord vers les portes de gauche. Abattez les gardes qui se trouvent devant les portes et ordonnez à vos soldats de garder leur position. Maintenant, revenez vous-même à droite et grimpez à l'étable qui se trouve près de la clôture. Sautez sur la muraille, courez le long de celle-ci et abattez rapidement les archers postés.

Ensuite, repérez le levier qui permet d'ouvrir la porte et activez-le rapidement. Maintenant que vos soldats vous ont rejoints, repérez votre cible parmi les ennemis et abattez-le. Enfin, tuez les gardes restants et achevez ainsi cette mission. Monte par la suite sur un cheval et rejoignez votre prochain objectif.

### L'habit ne fait pas le moine

Grimpez sur le toit du monastère, activez la vision d'aigle et repérez votre cible dans la seconde cour.

Sautez dans le tas de foin qui se trouve près de la cible, visez le curé qui se trouve du côté de la cour et tuez-le rapidement. Ensuite, sélectionnez les bombes fumigènes dans votre menu d'armes, lancez-les et fuyez le monastère. Remontez sur un cheval, retournez dans la cité et commencez le prochain objectif.

### Faux amis

Utilisez la vision de l'aigle et repérez votre cible. Ensuite, suivez-le discrètement le long des rues de la cité jusqu'à l'amphithéâtre qui se trouve à l'extérieur. Payez les courtisanes pour divertir les gardes, payez également des

mercenaires et grimpez sur la muraille de la cité pour ne pas les perdre de vue.

Lorsque ces deux templiers arrivent près de l'amphithéâtre, soyez très discret et évitez de vous faire repérer. Mettez-vous à l'endroit indiqué pour espionner la conversation puis appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche pour abattre les gardes qui vous capturent. Approchez-vous de la cible, tuez-la pour apaiser ses souffrances puis tuez tous les autres gardes qui vous entourent.

## Séquence 6 : Un chemin Cahoteux

### Retour de voyage

Allez voir Laurent de Medicis à Florence et récupérez une cape. Ensuite, allez à l'atelier de Leonardo pour vous rendre compte qu'il n'y est plus. Repérez alors le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

### Le secret du dôme

Approchez-vous de la grande porte et grimpez sur les rebords qui sont à gauche. Grimpez à droite au-dessus de la porte, sautez sur la barre de droite puis sur la plateforme au fond.

Sautez sur la poutre de droite, sur les deux lustres suspendus puis sur la poutre à droite. Sautez sur le prochain lustre, à gauche sur la barre et sur la passerelle qui contient une échelle. Désormais, si vous tombez, prenez rapidement l'échelle pour reprendre à partir de cet endroit.

Suivez la poutre de droite, sautez sur les plates-formes à gauche et remontez plus haut. Sautez sur les barres de gauche, sur les plateformes, sur d'autres barres puis sur les deux lustres.  Sautez sur les planches (à gauche), atteignez deux autres lustres à gauche puis la poutre horizontale. Sautez sur les plates-formes près du mur, sur les barres qui sont à droite et sur deux autres lustres. Atteignez la poutre à droite, deux lustres au milieu, une autre poutre, un autre lustre puis la passerelle. Avancez à gauche de la passerelle, sautez sur les deux barres suivantes puis sur une autre planche qui contient une échelle.

A présent, sautez sur la clôture du milieu, faites le tour en avançant à droite et grimpez sur la passerelle élevée qui se trouve à gauche. Suivez le chemin des poutres, sautez sur la passerelle près de la fenêtre et grimpez en haut jusqu'à la corniche. Sautez sur la poutre élevée, avancez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Sautez sur la barre à gauche,  sur la planche en bas puis sur un autre lustre. Atteignez à nouveau les planches en face, accrochez-vous aux rebords de la fenêtre et déplacez-vous à gauche pour pouvoir remonter jusqu'à la corniche.

Ensuite, sautez sur la poutre élevée, avancez à gauche et sautez sur la corniche à gauche. Sautez sur les barres à gauche puis sur les planches près de la fenêtre. Accrochez-vous aux rebords, déplacez-vous à droite, remontez en haut de la fenêtre et sautez sur le lustre suspendu au milieu. Bondissez par la suite vers le rebord de la corniche, remontez et grimpez à la poutre de droite. Sautez sur la prochaine poutre à gauche, sur les planches suspendues puis sur la corniche, à gauche.

A présent, grimpez aux barres accrochées au mur, montez à l'échelle et sautez sur d'autres barres plus loin. Faites le tour en sautant sur les poutres puis grimpez sur les rebords du mur. Grimpez sur la poutre, mettez-vous au milieu et sautez sur la passerelle principale. Grimpez à l'échelle, ouvrez le sarcophage, les coffres puis sortez en ouvrant la fenêtre qui est à droite. Récupérez les trésors à l'extérieur puis descendez et dirigez-vous vers les montagnes.

### Vacances en Romagne

En commençant la mission, vous retrouvez cotre ami Léonardo. Conduisez son chariot, faites gaffe aux soldats qui vous attaquent et essayez de les faire tomber en prenant des virages serrés. Si l'un d'eux s'approche de vous, appuyez de façon répétée sur la touche qui s'affiche à l'écran et repoussez-le. Ensuite, détournez les flammes que les archers lancent, résistez à l'assaut des gardes et atteignez ainsi le point de contrôle.

Maintenant, sortez la grande lame, ne montrez aucune pitié et abattez tous les gardes qui vous entourent. Enfin, rejoignez la marque blanche près du pont pour achever cette mission et traversez ce dernier.

Une fois que vous êtes entré dans la cité, grimpez en haut d'une tour de synchronisation et mettez à jour la carte. Ensuite, repérez le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

## Le secret de Ravaldino

Pour trouver l'entrée de la forteresse, nagez dans l'eau qui entoure la muraille repérez la poignée secrète. Activez-la et entrez. Plongez dans l'eau, remontez via les marches, sautez sur les caisses à gauche puis sur les rebords du mur. Sautez à l'opposé du mur, sur la plateforme de gauche puis traversez le long des poutres, à droite. Activez le mécanisme de la porte, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Dans cet endroit, avancez d'abord à gauche, escaladez le muret et récupérez l'argent dans le coffre. Ensuite, suivez le chemin de droite, plongez sous l'eau et passez sous la grille métallique, à gauche. Remontez à la surface et poursuivez à gauche.

Sautez sur les tonneaux, grimpez aux rebords du mur et remontez à la surface.
Abattez le premier garde près de vous, sautez à gauche et atteignez le côté opposé.

Abattez rapidement deux autres gardes, repérez le mur qui se trouve à droite des escaliers et grimpez dessus. Sautez sur les poutres suivantes, atteignez l'autre côté et tuez trois autres gardes. Sautez sur les tonneaux cachés par un drap blanc, escaladez les étagères et atteignez le rebord. Avancez, sautez sur d'autres tonneaux plus loin, accrochez-vous au bouclier accroché au mur et sautez à l'opposé du mur.

Activez le mécanisme, courez à droite et sautez rapidement d'une poutre à l'autre avant que la porte ne se referme. Refaites la même opération avec le second mécanisme et traversez le long des poutres avant que la porte ne se referme. Poursuivez par la fenêtre de gauche, sautez sur les poutres, déplacez-vous sur les boucliers du mur et entrez par une seconde fenêtre.

A présent, descendez les marches et grimpez sur la première fenêtre à gauche. Tuez le garde, poursuivez le chemin et abattez un autre garde. Avancez, tuez trois autres soldats dans l'étable et repérez les deux tonneaux recouverts par un drap blanc. Escaladez-les, grimpez sur le mur en bois puis sur la poutre. Poursuivez le long des poutres, grimpez sur les boucliers et entrez par le trou dans le mur.

Activez le dernier mécanisme, avancez à gauche et sautez rapidement sur le mur brisé à gauche. Grimpez sur le second mur à gauche, courez rapidement sur la poutre et sautez sur une autre barre plus loin. Grimpez au poteau, sautez à l'opposé de ce dernier pour atteindre la passerelle en bois puis sautez rapidement sur les deux poutres suivantes pour atteindre la porte qui mène au sarcophage.

Si vous êtes lent, la porte se refermera et vous devrez recommencer en réactivant le mécanisme. Enfin, ouvrez le sarcophage, récupérez son contenu, ramassez également le contenu des deux autres coffres et trouvez la sortie en ouvrant la trappe au sol. A présent, quittez la cité et retrouvez Leonardo près du bateau.

## Tout le monde à bord

Nagez dans l'eau et prenez le bateau qui vous attend. Dirigez-vous vers la dame, arrêtez-vous près de la marque blanche puis ramenez-la à l'endroit indiqué près du quai. Enfin, montez dans le bateau et achevez ainsi cette séquence.

## Le Présent : Desmond

Une scène cinématique dans laquelle vous revenez au temps présent se déclenche et vous reprenez le contrôle de Desmond.

Sortez de la pièce, prenez les marches à gauche et descendez la passerelle. Rejoignez Lucie, suivez-la à nouveau et

commencez l'entraînement. Vous devez activer les quatre alarmes qui sont éparpillées dans l'entrepôt. Il existe deux alarmes sur les murs qui sont en bas et deux sur la passerelle d'en haut. Par conséquent escaladez les tas de caisses pour les atteindre.

Enfin, revenez voir Lucie en bas et suivez-la en montant la passerelle. Vous incarnez par la suite Altaïr. Avancez vers la cible au fond, activez la vision d'aigle et poursuivez-la. Lorsque vous arrivez près de la tour, escaladez-la jusqu'au sommet puis sautez dans le vide. Après votre réveil, retournez dans l'Animus.

## Séquence 7 : Le marchand de Venise

### Benvenuto

Parlez à Léonardo Da Vinci qui est juste près de vous et commencez la visite guidée de la sublime ville de Venise. Lorsque vous arrivez à l'atelier de Leonardo, appuyez sur la touche qui s'affiche pour interagir avec ce dernier. Si vous avez des pages de codex, frappez à la porte et donnez-les lui. Par la suite, rejoignez l'emplacement de l'objectif suivant et commencez la mission.

### Ca va laisser des traces

D'abord, suivez la jolie demoiselle et protégez-la contre les gardes qui tentent de la capturer. Lorsqu'elle ne peut plus marcher, portez-la et dirigez-vous vers la marque verte sur la carte. Si vous êtes attaqué, posez-la par terre, abattez les gardes qui arrivent puis continuez votre chemin.

Par la suite, vous devez protéger le bateau qui emmène Rosa en abattant les soldats et les archers éparpillés des deux cotés du fleuve. Escaladez les poutres, les rebords et abattez rapidement les ennemis. Escortez le bateau jusqu'au quai et retrouvez Rosa. Portez-la à nouveau, entrez dans la ruelle et posez-la sur la planche. Lorsque le médecin arrive, appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'aider à la soigner.

### Un accord gagnant-gagnant

Frappez à la porte d'Antonio, goutez à son thé en appuyant sur la touche qui s'affiche à l'écran et acceptez ainsi sa proposition.

### Agile comme un singe

Parlez à Rosa qui se trouve à droite de la porte et commencez son entrainement. Sautez d'un rebord à l'autre et grimpez à l'échafaudage pour compléter cette mission. Ensuite, retrouvez Rosa près d'une église.

### Pas de faux bonds

Discutez à nouveau avec Rosa et commencez son nouvel entrainement. Vous devez grimper tout en haut de la tour et descendre avant le temps imparti. Pour cela, courez à gauche, grimpez à gauche de la grande porte et sautez sur les poutres. Repérez les rebords sur la droite et escaladez-les. Effectuez des sauts en grimpant, escaladez la tour puis sautez directement sur le tas de foin qui se trouve en bas  pour compléter cette mission. Ensuite, retrouvez votre prochain objectif sur un toit, près de l'atelier de Leonardo.

### L'évasion

Vous devez libérer les voleurs indiqués comme des alliés. D'abord, grimpez d'un toit à l'autre et rejoignez la marque bleue sur la mini-carte. Activez la vision d'aigle pour repérer les soldats ennemis, descendez et tuez-les tous.

Ensuite, libérez les prisonniers qui sont dans leur cage et escortez-les jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission. Il est préférable d'utiliser les toits pour atteindre le point d'escorte afin d'éviter le maximum de soldats. Lors de l'escorte, vous devez garder en vie au moins l'un des quatre voleurs et le ramener saint et sauf. Répétez la même

opération avec les deux autres cellules de détention et libérez ainsi les voleurs. A présent, retournez à la guilde des voleurs et cognez à la porte d'Antonio.

### Mort aux traîtres !

Dans cette mission, vous devez entrer dans les zones vertes, activer la vision d'aigle et éliminer les cibles. D'abord, allez au quai, activez la vision d'aigle et repérez la cible sur un grand bateau. Atteignez-le, abattez les gardes et la cible. Rejoignez la seconde cible dans la zone verte sur un toit et descendez-la. Enfin, retrouvez la troisième cible au marché, repérez-la et tuez-la. A présent, retrouvez Fabio près du quai.

### L'habit fait le moine

Votre objectif est de voler le contenu des trois coffres indiqués sur la mini-carte. Vous avez le choix entre deux méthodes. Soit, vous le faites discrètement en recrutant des courtisanes pour divertir les gardes. Soit vous tuez tous les gardes puis volez les coffres. Le premier coffre se trouve près d'un fleuve, nagez et volez-le sans que les gardes ne s'en aperçoivent.

Les deux autres coffres se trouvent dans une cour. Vous pouvez soit envoyer des courtisanes, soit éliminer les gardes avant de voler le coffre.

Une fois que les coffres sont volés, allez au quai, abattez les gardes et volez le petit bateau. Ramez ce dernier jusqu'à l'endroit indiqué et achevez ainsi cette mission. Maintenant, allez voir Antonio chez lui.

### Tout doit disparaître

D'abord, allez vers les points rouges qui ne sont que des archers sur le toit et activez la vision d'aigle pour les repérer. Abattez les cinq archers, sautez dans l'eau du fleuve et retrouvez Antonio qui n'est pas loin.

Ensuite, déplacez-vous d'un toit à l'autre et rejoignez la forteresse indiquée en rouge.
Eliminez les quelques archers postés sur les toits. Grimpez sur celui de la forteresse, abattez les quelques gardes qui vous repèrent et regardez la discussion entre Emilio et son compagnon. Activez la vision de nuit et repérez Emilio en jaune. Ignorez tous les autres gardes, sautez sur Emilio et abattez-le. Ensuite, approchez-vous de Rosa pour ouvrir la porte et complétez ainsi cette séquence. A présent, repérez le tombeau d'assassin sur la carte et atteignez-le.

## Séquence 8 : Nécessité est mère d'invention

### Le secret de Saint-Marc

Pour atteindre la poignée de l'entrée du tombeau, grimpez sur le toit de la grande basilique et retrouvez-le près d'une échelle.

Entrez, avancez près du sarcophage et activez le levier pour commencer l'énigme. Vous devez marcher sur les quatre interrupteurs au sol et résoudre l'énigme en tirant sur le levier suspendu.

Pour la première énigme, grimpez sur les rebords qui se trouvent à droite du sarcophage,  sautez sur le toit à gauche puis sur le toit du tombeau. Sautez sur un autre petit toit à droite, grimpez sur le balcon et avancez à gauche. Sautez sur la clôture métallique et la croix métallique puis sur le rebord du pilier et déplacez-vous à gauche jusqu'au second balcon. Enfin, grimpez sur le grand orgue et sautez sur le levier avant que le temps ne s'achève.

Pour la seconde énigme se trouvant à gauche du sarcophage, grimpez  sur la petite plateforme à droite puis sur celle du milieu.

Sautez sur les piliers en bois au milieu puis sur la plateforme suivante et atteignez le rebord de droite. Déplacez-vous à droite, grimpez jusqu'au balcon et avancez à gauche. Grimpez sur le rebord du mur, déplacez-vous à droite, sautez sur

la poutre puis sur le second l'interrupteur.

Pour la troisième énigme se trouvant en face du saprophage, avancez à gauche et grimpez sur le tableau au mur.

Sautez sur les deux plates-formes à droite puis sur le rebord du mur. Déplacez-vous à droite, descendez sur la poutre horizontale, sautez sur les barres à droite et atteignez la plateforme du fond. Grimpez sur le balcon à gauche, avancez à gauche et grimpez sur la grande vitre jaune. Sautez à l'opposé, accrochez-vous à la barre puis balancez-vous jusqu'à l'interrupteur.

Pour la dernière énigme, grimpez sur les caisses qui sont juste à gauche puis sur le rebord du poteau. Sautez à droite, déplacez-vous à droite et accrochez-vous à la barre.

Balancez-vous, sautez sur la plateforme puis sur la clôture en face. Avancez à droite sur cette dernière, sautez sur la plateforme près du mur et sur les barres qui sont à droite. Sautez sur le rebord du mur et grimpez sur le balcon. Avancez à droite, sautez sur les croix suspendues et rejoignez l'autre balcon. Sautez sur les barres à droite, avancez à droite du balcon, grimpez sur la vitre jaune et sautez sur le dernier interrupteur.

Maintenant, entrez par le passage qui vient de s'ouvrir et ouvrez le sarcophage. Récupérez le contenu des coffres et poussez le mur de droite pour sortir.

## Qui se ressemble s'assemble

Suivez les deux templiers, faufilez-vous entre les groupes de gens et évitez de vous faire prendre. Payez les courtisanes, avancez doucement et ne perdez pas votre cible de vue. Des scènes se déclenchent entre temps, utilisez toujours les courtisanes pour divertir les gardes et espionner les templiers.

Après la mission, allez voir Rosa à nouveau et commencez le prochain objectif.

## Cent fois sur le métier

Repérez les marqueurs vertes sur la mini-carte, atteignez-les sans vous faire repérer par les gardes et attendez qu'Antonio vous suive. Le premier point de passage se trouve dans la grande cour qui se trouve devant la grande basilique. Le second se trouve juste dans une ruelle à droite de cette dernière. Le troisième se trouve au sommet de la grande tour, le quatrième se trouve à quelques rues plus loin de la tour et le  dernier se trouve sur le toit de la basilique. Escaladez les échafaudages et les passerelles pour atteindre ce dernier point. Après la courte scène, allez voir votre ami Leonardo.

## Qui ne risque rien n'a rien

Essayez donc la machine volante de Léonardo Da Vinci, dirigez-la avec le joystick et suivez les instructions qui s'affichent.

## Coups de chaleurs

A présent, vous devez sécuriser les endroits pour permettre d'allumer le feu. Le premier endroit se trouve à quelques rues plus loin. Escaladez sur le toit, approchez-vous du secteur et activez la vision d'aigle pour repérer les gardes qu'il faut éliminer. Abattez-les et rendez-vous au prochain secteur. Eliminez des gardes sur un bateau, abattez ceux qui sont près du fleuve et sécurisez tous les secteurs. Une fois que la mission est achevée, rejoignez le prochain point sur le toit d'une maison.

## Vol au-dessus d'un nid de Gondoles

Utilisez à nouveau la machine volante de Leonardo, survolez toute la ville et utilisez le feu pour remonter et prendre de la vitesse. Ne tentez pas de prendre un raccourci vers la marque verte de la carte et suivez le chemin des feux à

gauche. Celui-ci reviendra automatiquement vers le point d'atterrissage.

Une fois que vous atteindrez le toit du palais, descendez via l'échelle et grimpez sur les passerelles, à gauche. Atteignez le marqueur blanc, activez la vision d'aigle après la scène et abattez votre cible. Enfin, fuyez les gardes ou tuez-les et achevez ainsi cette séquence.

## Séquence 9 : Carnaval

### Le secret de Santa Maria

Grimpez sur le toit de la santa Maria et repérez l'entrée près du demi-cercle. Entrez, avancez et laissez-vous tomber sur le tas de foin. Assassinez le premier templier et partez à la poursuite du second. Ce dernier fermera les portes métalliques, donc contournez-les en prenant le chemin de droite ou celui qui est à gauche de la porte. Lorsque vous arrivez dans l'arène, abattez tous les gardes qui sont à l'intérieur et ouvrez la porte.

Les choses se corsent. Descendez les marches et activez le mécanisme. Courez à gauche, sautez sur les piliers, sur la barre puis sur la plateforme d'en face. Escaladez le mur d'en face et sautez à droite pour atteindre la première barre. Balancez-vous et sautez plus loin. Ensuite, grimpez aux briques qui sont à droite, remontez le long du mur et sautez sur la plateforme de gauche. Sautez sur les barres suivantes à droite, atteignez la plateforme, escaladez le mur et sautez sur la barre de droite.

Maintenant, descendez les marches, sautez sur les murs à gauche puis sur la  barre à droite. Sautez sur le pilier dans l'eau, sur la plateforme et  suivez le chemin qui vire à gauche. Sautez et accrochez-vous aux marches qui sont à droite, sautez sur une autre plateforme à gauche puis sur les trois barres suivantes. Sautez sur le pilier dans l'eau puis sur la barre, avancez, remontez contre le mur et sautez sur la dernière barre pour ouvrir le passage secret.

Entrez dans le passage, ouvrez le sarcophage, récupérez l'argent des quatre coffres et sortez par la trappe au sol.

A présent, allez voir l'icône du voyageur et allez directement chez votre oncle à Monteriggioni. Descendez au sous-sol de la villa et placez les six pierres aux pieds des six statues pour ouvrir la porte de l'armure. Retournez par la suite à Venise.

### Savoir, c'est pouvoir

Allez chez Léonardo et frappez à la porte. Sautez par-dessus la clôture et atteignez la croix verte. Visez les trois mannequins avec votre nouvelle arme et tirez. Enfin, retournez voir Léonardo pour achever cette mission.

### Demoiselles en détresse

Poursuivez immédiatement le meurtrier de la courtisane, sélectionnez votre pistolet et tuez-le dès qu'il s'arrête pour quelques instants. Ensuite, retournez à la maison des courtisanes.

### Nonne-Obstant

Marchez avec vos alliés jusqu'à la place du carnaval et préparez-vous à gagner les quatre épreuves pour gagner le masque d'or.

**1-Chasse aux rubans**
Dans cette épreuve, vous devez rapporter plus de rubans que les autres concurrents avant la fin du temps imparti. En effet, repérez les croix bleues sur la carte et volez au moins 25 lots de rubans avant la fin du temps.

**2-Et ils sont partis !**
Dans cette épreuve, courez le long des rues, grimpez aux maisons et passez les seize points de contrôle avant la fin du temps imparti.

**3-Capture du drapeau**
Dans cette épreuve, courez vers la croix bleue de la mini-carte et récupérez le drapeau. Ensuite, grimpez rapidement sur le toit pour semer votre adversaire et revenez à l'endroit marqué pour marquer un point. Si votre concurrent capture le drapeau avant vous, rattrapez-le rapidement et reprenez-le. Essayez toujours de grimpez sur les toits car votre adversaire n'est pas aussi agile que vous.

**4-Tricher n'est pas jouer**
Dans cette ultime épreuve, n'utilisez aucune arme et triomphez d'abord des deux premiers adversaires. Effectuez des combos rapides pour les battre puis affrontez Dante Mario. Enfin, affrontez les quatre gardes, désarmez-les et tuez-les avec n'importe quelle arme.

### Coup de tonnerre

D'abord, repérez l'emplacement de votre cible sur la mini-carte et atteignez-la. Lorsque vous entrez dans la zone verte, activez la vision d'aigle et repérez Dante Mario. Recrutez les courtisanes pour passer inaperçu, approchez-vous de lui par derrière et volez-lui le masque d'or.

Ensuite, rejoignez le marqueur vert, suivez le chemin à droite et atteignez la marque bleue. Maintenant, payez les courtisanes et restez caché des gardes pendant une minute.

Lorsque le doge arrive, attendez que les gardes sautent du bateau et s'approchent de la cour, prenez votre pistolet, visez le doge et abattez-le. Ensuite, sautez rapidement dans l'eau et fuyez en nageant jusqu'à l'autre rive. Ensuite, baissez votre notoriété en payant les doyens et en décollant les avis de recherche. Passez incognito et retournez chez la nonne.

## Séquence 10 : Force Majeure

### Mauvaise surprise

Allez vers le point de mémoire génétique et discutez avec Antonio et le nouveau doge.

### Un lion en cage

Retrouvez l'homme mourant sur un balcon pour commencer cette mission. D'abord, allez dans la zone verte, évitez les gardes sur les toits et approchez-vous de la cage qui renferme votre cible.

Descendez les gardes qui se trouvent devant la cellule, libérez Bartolomeo et éliminez trois autres soldats qui arrivent. Courez ensuite jusqu'au point de rendez-vous et abattez les gardes qui vous attaquent. Après la courte scène, abattez le capitaine de la garde, ouvrez la porte et entrez.

### Libération anticipée

A présent, vous devez libérer les hommes de Bartolomeo. Pour cela, rejoignez leurs cellules de détention, abattez les gardes qui se trouvent devant la première cage et libérez-les.

Ces derniers vous rejoindront, allez à la seconde cellule et refaites la même opération pour libérer d'autres hommes. Une fois que vous aurez ouvert les trois cages, retournez voir Bartolomeo et commencez la mission suivante.

### Chacun à sa place

A présent, partez avec votre petite armée vers les endroits marqués sur votre mini-carte et abattez les gardes qui s'y trouvent. Sécurisez la zone, plantez des hommes et passez vers la prochaine zone. Sécurisez trois zones, achevez ainsi cette mission et revenez chez Bartolomeo.

### D'une lame deux coups

D'abord, grimpez au sommet du point d'observation indiqué sur la carte et regardez les scènes de combat. Ensuite, sautez dans l'eau et dirigez-vous vers Bartolomeo pour le protéger. Tuez les deux chevaliers qui arrivent puis partez à la poursuite de Dante. Affrontez-le, battez-le et poursuivez ensuite les deux cibles. Rattrapez-les et assassinez les deux en même temps.

## Séquence 11 : Alter ego

### Tout vient à point...

Pour atteindre le point d'exclamation suivant, vous devez d'abord grimper à la forteresse. Pour ce faire, repérez la zone où il n'ya pas d'eau, près de la muraille, et sautez sur la fenêtre à partir de la maison voisine. Grimpez sur la muraille, atteignez l'endroit qui comprend le point et commencez l'objectif.

D'abord, suivez le soldat jusqu'au point d'escale du courrier. A ce moment, allez rapidement payer les courtisanes à gauche de l'entrée et utilisez-les pour dégager l'accès. Entrez, évitez d'être repéré et abattez le premier soldat, à gauche. Avancez à gauche, abattez celui qui transporte le courrier et récupérez-le.

### Plus on est de fous...

Maintenant, suivez le chef de la patrouille et faites attention à ne pas heurter un citoyen.

Lorsque vous arrivez près de l'espagnol, appuyez sur la touche qui s'affiche pour commencer le combat. Affrontez-le avec votre épée, contrez ses attaques et ripostez à votre tour puis gagnez le premier duel.

Ensuite, affrontez les gardes qu'il appelle, ne perdez pas beaucoup de sang puis abattez l'espagnol et d'autres gardes avec l'aide de vos amis. Après la scène cinématique, sautez sur le tas de foin.

## Séquence 14 : Veni, Vedi, Vici

### Codex

A présent, partez à la recherche des pages du codex restantes et récupérez-les. Voyagez d'une ville à l'autre et collectez-les. Dès que vous récupérez les vingt codex, allez chez les Auditores à Monteriggioni et rencontrez Leonardo qui est désormais dans la villa puis déchiffrez-les. Ensuite, allez au mur du codex, placez-les dans le mur et parlez à Mario.

### Une croix sur la carte

Interagissez avec le socle pour poser la pomme, mettez-vous face au mur du codex et activez la vision d'aigle. Déplacez les pages de codex pour découvrir la carte du monde puis parlez à nouveau avec Mario pour commencer la mission suivante.

### Dans la gueule du loup

D'abord, grimpez sur les caisses, la poutre à gauche puis la planche suspendue. Sautez sur le rebord du mur, déplacez-vous à gauche le long des rebords et remontez sur la tour. Abattez les quatre gardes qui s'y trouvent et activez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez, neutralisez rapidement les trois gardes qui se trouvent dans la section suivante et grimpez sur les barres du mur de droite pour atteindre le balcon. Activez le levier dans le balcon et descendez pour franchir la porte. Remontez les marches, tuez cinq gardes et escaladez la tour suivante.

A présent, galopez sur le cheval et attaquez les ennemis grâce à votre épée. Si vous tombez, éliminez les gardes puis remontez à cheval. Abattez la première vague de gardes, galopez rapidement pour sauter par-dessus le vide et abattez une seconde vague de gardes.

Maintenant, grimpez sur la tour suivante, éliminez deux gardes sur le toit et sautez sur le tas de foin. Tuez deux gardes, courez jusqu'à la tour suivante et escaladez-la.

Abattez deux autres gardes sur le toit de la tour, sautez sur le tas de foin et restez caché. Attendez l'arrivée du premier soldat par la gauche et éliminez-le furtivement.

Courez vers le second tas de foin (à gauche), cachez-vous à nouveau puis éliminez silencieusement le second garde lorsqu'il passe à proximité. Enfin, abattez les deux derniers soldats, escaladez la tour suivante et abattez trois autres gardes sur le toit. Par la suite, descendez de l'autre côté, éliminez un soldat, escaladez la tour suivante et abattez-en un autre.

Maintenant, descendez dans la cour et préparez-vous à affronter une dizaine d'ennemis fâchés. Esquivez leurs attaques et contrez-les, achevez-les puis activez le levier qui se trouve sur le balcon au-dessus de la porte.

Entrez dans le corridor, marchez rapidement à gauche et tuez silencieusement le premier garde.

Poursuivez votre chemin, tuez le second garde et activez le levier. Entrez, marchez rapidement à gauche et tuez furtivement un autre soldat. Avancez tout droit, abattez les deux gardes en même temps puis revenez pour vous occuper du dernier. Par la suite, activez le levier et entrez. Marchez sur les planches, sautez sur la plateforme suspendue puis sur les échafaudages à droite. Marchez sur les cordes à gauche, sautez sur l'autre plateforme suspendue et prenez votre pistolet. Visez le pape et tirez.

Après la scène cinématique, sortez votre épée et affrontez l'Espagnol. Pour le battre, esquivez ses attaques, attendez qu'il attaque l'un de vos alliés et découpez-le avec votre lame.

Après le combat et la courte scène, activez la vision d'aigle et repérez les boutons du passage secret situés à droite et gauche du socle.

Activez-les, descendez dans le passage et avancez dans le couloir. Combattez l'Espagnol une seconde fois sans aucune arme, effectuez des combos d'attaque et frappez-le. Saisissez-le de temps à autre, donnez-lui des coups de tête et des coups de genou et battez-le. Lorsqu'il est abattu, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour terminer le combat et regardez la séquence avant d'avancer dans le sanctuaire.

### Présent

De retour au présent, suivez Lucie au sous-sol et tuez les gardes qui vous attaquent. Réalisez des contre-attaques meurtrières, battez les deux vagues de soldats et approchez-vous du docteur, près du camion.

Félicitations ! Vous complétez ainsi les missions principales d'Assassin's Creed 2 !

## Missions Secondaires

Il existe quatre types de missions secondaires dans Assassin's Creed 2 :

**Contrat d'assassinat**
Dans ces missions, il faut que vous repériez et tuiez une cible. Par conséquent, rendez-vous dans la zone verte, activez la vision d'aigle pour repérer votre cible parmi la foule et assassinez-la.

**Action punitive**
Dans ce genre de missions, rendez-vous d'abord dans la zone verte indiquée sur la carte et repérez votre cible grâce à la vision d'aigle puis frappez-le à mains nues sans le tuer.

**Mission courrier**
Dans ces missions, vous devez remettre des courriers à leurs destinataires avant la fin du temps imparti.

**Course**
Dans ces missions, vous devez effectuer des courses et passer à travers les points de contrôle avant la fin du temps imparti.

# Assault Heroes

© Sierra / Wanako Games 2006

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Exterminateur (10)

Bats l'araignée géante.

### Tireur de précision (10)

Ne gâche pas plus de 30% de tes balles.

### Immortel (10)

Termine une zone sans perdre de vie.

### Nettoyeur de tanière (10)

Termine toutes les zones souterraines.

### Annihilateur (10)

Tue plus de 85% du nombre total d'ennemis d'une zone.

### Expert en armes légères (20)

Termine une zone sans grenade ou missile nucléaire.

### Médaille de coopération (20)

Termine une zone en mode coopératif.

### Dingue de vitesse (20)

Termine une zone en moins de 15 minutes.

### Pacificateur (20)

Termine une zone en tuant moins de 50% des ennemis.

### Équipement au max (20)

Booste au maximum tous les power-ups des véhicules.

### Survivant (20)

Termine une zone en éliminant à pied 60% des unités.

## Assault Hero (30)

Termine le jeu.

# Assault Heroes 2

© Sierra / Wanako Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Moby Dick (10)

Joueur seul : Détruisez le Mecha Orca.

### Branché (10)

Joueur seul : Capturez les 3 véhicules détournables au moins une fois.

### Pyromane (10)

Joueur seul : Brûlez 50 % de l'infanterie dans une zone : Niveau moyen à difficile en une session.

### Froid glacial (10)

Joueur seul : Gelez 50 % de l'infanterie dans une zone : Niveau moyen à difficile en une session.

### Etoiles d'assaut (10)

Joueur seul : Ramassez tous les drapeaux éparpillés à travers le jeu.

### Sans peur (20)

Joueur seul : Achevez 3 secteurs séquentiels à pied : Niveau moyen à difficile en une session.

### Les merveilleux jumeaux (20)

Zone de bataille : Utilisez 4 attaques co-op, tuez 10 chaque fois : Niveau moyen à difficile en 1 session.

### Dans sa bulle (20)

Zone de bataille : Achevez 6 zones, chacune avec l'aide d'un ami Live différent.

### Evadé (20)

Zone de bataille : Battez tous les vaisseaux spatiaux, secteurs 29/30 : Moyen à difficile en 1 session.

### Héros charmeurs (20)

Campagne co-op : Tuez 100 infanterie, 1 joueur gèle et les autres éclatent. Difficile en 1 session.

### Chasseurs souterrains (20)

Campagne co-op : Finissez tous les secteurs sous terrains aidé d'un ami : Niveau moyen à difficile.

## Campagne Héros (30)

Campagne Co-op : Achevez tous les secteurs au niveau difficile avec l'aide d'un ami.

# Astérix aux Jeux Olympiques

© Atari / Etranges Libellules 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Mode Aventure terminé à 10% (5)

Termine 10% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 20% (10)

Termine 20% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### Saut en longueur remporté : Moy (10)

Remporte le saut en longueur en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Course à pied remportée : Moy (10)

Remporte la course à pied en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Tir à la corde remporté : Moy (10)

Remporte le tir à la corde en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Crapoball remporté : Moy (10)

Remporte le crapoball en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Roi de l'arène remporté : Moy (10)

Remporte le roi de l'arène en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Lancer de marteau remporté : Moy (10)

Remporte le lancer de marteau en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Lancer de javelot remporté : Moy (10)

Remporte le lancer de javelot en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Romainophone remporté : Moy (10)

Remporte le romainophone en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Course de char remportée : Moy (10)

Remporte la course de char en mode Olympique et en difficulté moyenne pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 30% (15)

Termine 30% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 40% (20)

Termine 40% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### Toutes les évolutions achetées (20)

Achète toutes les évolutions de combat pour débloquer ce succès

### Saut en longueur remporté : Diff (20)

Remporte le saut en longueur en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Course à pied remportée : Diff (20)

Remporte la course à pied en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Tir à la corde remporté : Diff (20)

Remporte le tir à la corde en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Crapoball remporté (Difficile) (20)

Remporte le crapoball en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Roi de l'arène remporté : Diff (20)

Remporte le roi de l'arène en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Lancer de marteau remporté: Diff (20)

Remporte le lancer de marteau en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Lancer de javelot remporté: Diff (20)

Remporte le lancer de javelot en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Romainophone remporté : Diff (20)

Remporte le romainophone en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Course de char remportée : Diff (20)

Remporte la course de char en mode Olympique et en difficulté difficile pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 50% (25)

Termine 50% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 60% (30)

Termine 60% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### Tous les pigeons libérés (30)

Ouvre la cage de tous les pigeons du jeu pour débloquer ce succès

### Toutes les glus trouvées (30)

Trouve toutes les glus pour débloquer ce succès

### Toutes les magnésies trouvées (30)

Trouve toutes les magnésies pour débloquer ce succès

### Tous les boucliers trouvés (30)

Trouve tous les boucliers pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 70% (35)

Termine 70% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 80% (40)

Termine 80% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 90% (45)

Termine 90% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### 50000 casques récupérés (50)

Récupère 50000 casques pour débloquer ce succès

### 50 combos enchaînées (50)

Enchaîne 50 combos pour débloquer ce succès

### Mode Aventure terminé à 100% (65)

Termine 100% du mode Aventure pour débloquer ce succès

### 100000 casques récupérés (100)

Récupère 100000 casques pour débloquer ce succès

### 100 combos enchaînées (100)

Enchaîne 100 combos pour débloquer ce succès

## SOLUTION COMPLÈTE

### La cueillette aux sangliers

Après une brève cinématique qui explique l'histoire de nos amis, vous commencez la partie avec Astérix. Vous débutez par une partie didacticiel, suivez les instructions données par Obélix. Une fois que vous avez sauté l'arbre, vous entamez une chasse aux sangliers. Tuez en 5 pour obtenir tous vos boucliers.

Sautez ensuite sur le chemin de gauche quand il y a le tronc d'arbre. Dirigez-vous vers le village et là, vous apercevez un Romain qui court. Après la cinématique, évitez les 2 nuages noirs et à l'entrée du village, brisez les 2 charrettes, il y a des casques de Romains à l'intérieur. Entrez ensuite dans le village.

### Arrivée au village olympique

Vous voici devant le stade de Olympie, dirigez-vous sur la gauche pour trouver l'homme qui s'occupe des certificats. Détruisez la première cage de pigeon et prenez ensuite le chemin à droite, il y a de la magnésie. Grimpez sur le mur à l'aide des corniches sur la gauche et libérez 3 pigeons sur le toit. Empruntez ensuite le chemin montant, il y a 2 pigeons sur la gauche puis allez à droite sous les tentes romaines.

Une petite troupe de Romains garde 3 pigeons, débarrassez-vous d'eux pour libérer les pigeons. Allez voir l'homme qui délivre les certificats pour qu'il vous valide puis, dirigez-vous ensuite à droite pour atteindre les tests d'aptitudes. Pour la première salle, il suffit de briser tous les tonneaux qui bloquent la porte de droite.

Vous entrez dans la 2ème salle, grimpez sur les blocs de gauche et entrez dans la cabane. Astérix lancera une corde puis avec Obélix, vous devez le guider sur la gauche. Vous atteindrez une barre de traction, exécutez quelques séries pour atteindre la salle suivante.

La troisième salle est un peu plus complexe, il faut prendre le bloc au centre de la pièce et le monter sur la dalle de gauche. Placez ensuite Astérix et Obélix sur une dalle et la porte s'ouvrira. Ce test est à présent terminé.

Une fois le test et le certificat en main, allez à la porte principale pour avoir votre accréditation. Dès que vous êtes à l'intérieur du village olympique, derrière vous se trouve 2 pigeons. Récupérez en haut des escaliers le bouclier puis, dirigez-vous vers les 2 gardes à droite.

Réussissez les 3 épreuves éliminatoires pour allumer les 3 flambeaux qui contrôlent la porte.

Une fois les épreuves terminées, dirigez-vous vers les tentes, il y a un bouclier et un pot de glu. Alafolix va se faire attaquer, vous devez balancer les Romains dans la cible pour ouvrir la porte. La porte s'ouvrira lorsque l'horloge au-dessus sera entièrement blanche.

Le char d'Alafolix est détruit, vous devez le réparer. Dirigez-vous sur la gauche, il y a 2 pigeons. Ressortez du stade et revenez là où vous avez trouvé la magnésie. En haut, orientez le miroir solaire vers le prochain. Dirigez-vous ensuite là où Alafolix répare son char. Grimpez dans la cabane un peu plus haute, puis à l'aide d'Obélix, amenez Astérix au miroir solaire. Orientez le miroir vers un des flambeaux au-dessus de la grande porte. Dirigez-vous ensuite vers la porte centrale, sautez sur l'oeil bleu lorsqu'il s'illumine. La porte va s'ouvrir et vous avez accès à une autre cour.

Activez le cube musical à droite et détruisez-le pour ouvrir la porte de gauche. Placez ensuite le gros cube de pierre juste après la porte que vous venez d'ouvrir. Après, avec Astérix, placez-vous devant les fenêtres à côté de la fontaine. Il y a des rebords pour grimper, atteignez ainsi le dernier miroir solaire.

La porte est enfin ouverte, parvenez à la cabane et avec Obélix, amenez Astérix sur la dalle de gauche. Vous ouvrirez une porte et derrière, vous aurez un point de sauvegarde. Tuez les Romains qui vous arrivent dessus et après la cinématique, allez vers les 3 cyprès rouge.

## Les 3 cyprès rouges

Faites monter le bloc avec l'oeil bleu et montez le chemin. Vous avez un petit concert à jouer à partir de la boîte musicale. Empruntez la porte de droite, sauvez les 2 pigeons en haut de la tour et entrez dans la cabane. Avec Obélix, guidez Astérix  jusqu'à l'interrupteur et ramassez le pot de glu sur le chemin.

Prenez ensuite le chemin où les ballons de basket géant dégringolent. Une fois en haut, libérez les pigeons puis donnez 4 ballons à Obélix qui doit les tirer dans le cercle bleu gardé par des Romains. Renvoyez 2 ballons à Obélix, et empruntez ensuite le chemin à droite de la tour, il y a un autre but. Une fois le but enterré, récupérez la magnésie sur le chemin et atteignez la porte du haut.

## L'antre de Docteurmabus

Vous voilà dans une sombre pièce, gardée de plusieurs Romains. Pour ouvrir la première porte, envoyez 2 Romains jaunes dans la cible de gauche et 2 bleus dans la cible de droite. Avec Obélix, passez par la porte de droite et placez-vous sur la dalle. Une corniche sortira et vous pouvez maintenant envoyer Astérix dans la porte jaune vers les corniches. Libérez le pigeon avant ce parcours.

Empruntez donc les corniches pour atteindre la seconde dalle, les dernières corniches sont fragiles, ne perdez pas de temps. Prenez ensuite le prochain chemin de corniches, aidez-vous des poutres, puis une fois arrivé sur la structure tournoyante, allez libérer le pigeon à l'aide de la poutre de droite. Un peu en dessous, il y a la 2ème dalle, enclenchez-la et avec Obélix, atteignez maintenant le bloc de pierre. Astérix vous rejoindra de lui-même, poussez le bloc et atteignez la porte.

Il y a un point de sauvegarde un peu plus bas. Prenez les escaliers, et trouvez le bloc de pierre. Placez-le sous les marches et atteignez une dalle en haut. Placez Obélix sur la pierre qui se soulève et faites tomber le bloc. Dirigez-vous ensuite dans la cabane puis grâce à Obélix, guidez Astérix  jusqu'à la boîte à musique. Jouez l'air et sortez de cette grotte.

## A la poursuite de Docteurmabus

Vous voici de retour devant le stade, éliminez tous les Romains avant que la charrette de droite soit toute rouge. Une fois la charrette sécurisée, vous commencerez une course de char contre Docteurmabus. Pensez bien à le bloquer contre les obstacles et récupérez les caisses qui peuvent vous donner de la vie en plus.

## Le lendemain matin

Vous voici de retour à Olympie, allez réussir les nouvelles épreuves pour avoir accès à la chambre de Brutus. Dirigez-vous dans la 2ème cour, en passant par le mécanisme de l'oeil bleu. Ici, vous devez amener l'homme qui soulève les pierres au fond à droite jusqu'à la grenouille sur le tambour. Placez ensuite 3 ballons dans le rond bleu en face de la porte par laquelle vous arrivez.

A l'aide de la balançoire, ouvrez la porte de gauche puis, devant le podium, éliminez tous les Romains. Atteignez enfin les appartements VIP. Une fois dans ces beaux quartiers, enclenchez les 2 interrupteurs pour accéder à une partie bien surveillée. Suivez les Romains et tuez les vagues pour arriver à faire assez de série sur la barre. Attention lorsque vous réactivez les cibles, des Romains verts viennent détruire les barres et vous devez tout recommencer. Soyez vigilant en restant proche de la barre.

Pour la 2ème cible, vous devez envoyer les Romains dans la cible en sautant afin d'éviter les barrières. Il faut aller très vite car des Romains bleus viennent briser votre travail. Laissez Astérix en haut pour tuer le romain. Soyez vigilant. Une fois ces 2 cibles remplies, la porte s'ouvre.

## A la recherche de Brutus

Vous allez arriver devant l'entrée de Brutus. Amenez l'homme avec les pierres sur la croix jaune à gauche à côté de la colline. Montez avec Astérix puis réparez la barre, le pont se met en place. Vous devez ensuite aller sur la butée de gauche. Placez Astérix sur la dalle et avec Obélix, faites le plein de Romains. Pour les envoyer dans les nuages, attrapez-les sans les faire tournoyer puis appuyez sur la touche action spécial pour qu'ils finissent dans les nuages.

Ouvrez la porte et atteignez les appartements de Brutus. Une fois à l'intérieur, placez Astérix dans la cabane et aidez le à ouvrir la porte à l'aide de la dalle. Vous êtes proche de la porte, allez sous la cible et placez le bloc de pierre sur le petit banc devant le cabanon. Allez ensuite en haut faire tomber le 2ème bloc et placez-le devant pour grimper sur le cabanon. Après un petit parcours de corniches, descendez pour activer la boîte musicale, une porte s'ouvrira ensuite. Atteignez le treuil du haut puis, accompagnez Astérix jusqu'à la cible bleue.

Vous devez envoyer des Romains bleus à Astérix, puis, les envoyer dans la cible. Une fois terminé, prenez le cabanon et allez à la 2ème cible pour reproduire l'action. La porte de Brutus est maintenant accessible.

## Perdu dans les souterrains

Vous voici sous les décombres, dirigez-vous sur la gauche là où Idéfix aboie. Mettez Astérix sur la dalle pour qu'Obélix se place devant la cible. Tirez ensuite 3 ballons dans la cible. Partez avec Obélix à l'étage du dessus, placez-vous sur la dalle. Des corniches sont maintenant disponibles pour Astérix. A mi-chemin, il manquera des corniches, enlevez Obélix de la dalle pour basculer les possibilités. Vous arrivez devant une barre qui, une fois enclenchée, vous ouvre toutes les portes.

Malheureusement les passages de ce genre ne sont pas encore terminés. Placez Obélix sur la dalle de droite et avec Astérix, passez par la dalle qui vient d'être déployée puis, atteignez les corniches. Vous atteindrez une barre qui sortira un pont. Allez ensuite mettre Astérix sur la dalle du bas puis, Obélix sur celle juste après. Faites grimper Astérix puis Obélix, placez-les ensuite sur les 2 dalles.

Cette prochaine pièce demande de la rapidité et de la précision. Placez-vous sur la dalle et traversez le pont en évitant les scies, mais dépêchez-vous, le pont se retire au bout de quelques secondes. Faites passer Astérix et enclenchez la barre pour arrêter les pièges.

Vous voilà enfin sorti de ces souterrains, prenez les escaliers en face et activez la boîte musicale. Pour le dernier Romain, le rouge, vous devez attraper le Romain gris et le lancer sur le rouge. Il descendra de son perchoir et vous pourrez alors le tuer.

## Face à Brutus

Vous voilà enfin dehors, sortez d'ici, placez le bloc de pierre à droite de la cabane. Vous pouvez ainsi atteindre la pelouse et la crinoline. Placez la pierre blanche à côté du toit et accompagnez Astérix en empruntant les toits.

Apres un long parcours, vous arrivez devant un grand trou, placez un bloc de chaque côté pour réduire l'écart du trou. Prenez les corniches en haut et activez la dalle. La porte s'ouvre et vous vous approchez de la course de char.

Vous voici dans la course de char contre Brutus. Une fois gagné, vous devez encore lui courir après. Grimpez sur la tour et atteignez la balançoire, elle vous mènera facilement à la dalle qui contrôle la porte. Prenez le chemin pour vous retrouver en face de Brutus et de son immense armée... vous voici face à 100 000 Romains. Utilisez la twister pour vaincre cette armée. Une fois cette bataille gagnée, le jeu sera terminé.

# Asteroids / Asteroids Deluxe

© Atari / Stainless Steel Studios 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Sans pitié (10)

Détruire 10 soucoupes, aucune ne doit en réchapper. Asteroids - Difficulté normale.

### Précision (10)

Terminer la vague 1 en moins de 28 coups. Asteroids - Difficulté normale.

### Fugitif (10)

Votre première vie doit durer au moins 3 minutes. Asteroids Deluxe - Difficulté normale.

### Destruction (10)

Avoir une soucoupe et 6 zones de satellites meurtriers à l'écran. Asteroids Deluxe.

### Maniaque (15)

Gagner une vie bonus. Asteroids - mode Throttle Monkey.

### Superstar (15)

Avoir 4 vies. Asteroids - Difficulté normale.

### Dément (15)

Gagner une vie bonus. Asteroids Deluxe - mode Throttle Monkey.

### Héros (15)

Avoir 4 vies. Asteroids Deluxe - Difficulté normale.

### Pluie de météores (20)

Avoir 24 astéroïdes à l'écran. Asteroids - Difficulté normale.

### Platine (20)

Obtenir 250 000 points. Asteroids Deluxe - Difficulté normale.

### Top chrono (30)

Obtenir exactement 99 990 points à la fin d'une partie. Asteroids - Difficulté normale.

## Minutie (30)

Terminer la vague 3 en moins de 42 coups. Asteroids Deluxe - Difficulté normale.

# AstroPop Deluxe

© Oberon Media / PopCap Games 2006

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Survivant BETA (10)

Restez en vie 5 minutes en mode Survie.

### Héros interplanétaire (10)

Déverrouillez Vixx et Turbot.

### Commandant de tableau (10)

Terminez 10 tableaux sans erreur.

### Fixeur d'étoile (10)

Recevez votre première promotion (25 000 points).

### As astroppopeur (15)

Terminez le jeu en finissant 32 niveaux avec chaque pilote.

### Défonceur de briques (15)

Cassez 100 000 briques en tout.

### Opérateur de combo (15)

Obtenez un combo 17x.

### Générateur de vortex (15)

Éliminez toutes les briques de l'écran 5 fois dans un niveau.

### Broyeur de briques (25)

Terminez 32 niveaux du jeu sans utiliser votre arme SUPA.

### Suzerain cosmique (25)

Régnez en tant que suzerain cosmique (12 000 000 points).

### Capitaine Briquette (25)

Terminez un niveau en 25 secondes maximum.

## Survivant GAMMA (25)

Atteignez la marque de 9 minutes en mode Survie.

# Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu

© THQ 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Facilités au combat I (150)

Atteins un compte de 10 coups.

### Facilités au combat II (150)

Atteins un compte de 20 coups.

### Facilités au combat III (200)

Atteins un compte de 30 coups.

### L'art du combat (200)

Atteins un compte de 40 coups.

### Maître du combat (300)

Atteins un compte de 50 coups.

## TOUS LES CODES

Accédez à l'écran "Code d'accès" en appuyant sur LB dans le menu principal. Rentrez ensuite les codes suivants :

### Débloquer "1 coup déshonorant"

28260

### Débloquer "Double dégâts"

90210

### Débloquer "Énergie Illimitée"

65049

### Débloquer "La galerie des arts conceptuels des personnages"

89121

## Débloquer "Attaques spéciales illimitées"

66206

# Axel & Pixel

© 2K Games / Silver Wish Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Bon Début ! (5)

Compléter le premier chapitre.

### Printemps (10)

Compléter la saison printemps.

### Été (10)

Compléter la saison été.

### Automne (10)

Compléter la saison automne.

### Hiver (10)

Compléter la saison hiver et vaincre le Géant de Glace.

### Excellent Peintre (30)

Compléter le chef-d'oeuvre.

### Nourriture pour chiens (10)

Trouver tous les os.

### Grand Aviateur (15)

Marquer plus de 10000 points dans le mini-jeu du ballon.

### Grand Conducteur (15)

Marquer plus de 10000 points dans le mini-jeu de la voiture.

### Grand Marin (15)

Marquer plus de 10000 points dans le mini-jeu du bateau.

### Fin Limier (20)

Terminer l'aventure en utilisant moins de 20 indices.

## Grand Artiste (50)

Terminer l'aventure avec un score de plus de 42000 points.

# Baja : Edge of Control

© THQ / 2XL Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Embrayage (5)

Utiliser l'embrayage au moins 5 fois dans une course.

### Frein à main (5)

Utiliser le frein à main au moins 5 fois dans une course.

### Pré-compression (5)

Utiliser la pré-compression au moins 5 fois dans une course.

### Démon de vitesse (5)

Dépasser les 120 MPH.

### Tonneau (5)

Effectuer un tonneau au moins 3 fois de suite.

### Multijoueur (10)

Jouer au moins 5 heures en multijoueur.

### Niveau Unlimited VW (10)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Unlimited VW.

### Première victoire (10)

Finir premier d'une course Arcade contre l'IA en 5 tours.

### Première victoire en championnat (10)

Remporter un championnat en mode Carrière.

### Prudence (10)

Finir une course sur le podium sans endommager le véhicule.

### Epave (10)

Finir une course sans aucun élément de carrosserie encore attaché.

### Fou volant (10)

Parcourir plus d'un mile sans toucher le sol.

### Triplé (10)

Remporter trois courses de suite en mode Carrière.

### Crésus (10)

Avoir un million de crédits sur votre compte.

### Roi de l'info (10)

Visionner tous les didacticiels.

### Tour de piste (10)

Effectuer un tour sans quitter la piste.

### Roi de la trajectoire (10)

Finir une course sans quitter la piste.

### Increvable (10)

Finir une course sur le podium sans crevaison.

### Passage au stand (10)

Effectuer des réparations au stand.

### Hélico d'assistance (10)

Faire réparer un véhicule grâce à l'hélico d'assistance.

### Transmission manuelle (10)

Remporter une course en transmission manuelle contre l'IA en 5 tours.

### Explorateur (15)

Tout découvrir en mode Balade.

### Première victoire de carrière (15)

Remporter une victoire en mode Carrière.

### Niveau 4X4 Class (15)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat 4X4 Class.

### Niveau Open Wheel (15)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Open Wheel.

### Niveau Mini Truck (20)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Mini Truck.

### Niveau Fullsize Truck (20)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Fullsize Truck.

### Mille Bournes (20)

Parcourir 1000 miles, tous véhicules confondus.

### Baja 250 (20)

Finir la Baja 250.

### Propriétaire de 15 véhicules (20)

Acheter 15 véhicules au long d'une carrière.

### Propriétaire de 25 véhicules (25)

Acheter 25 véhicules au long d'une carrière.

### Grand chelem Cabo San Lucas (25)

Finir premier de toutes les courses de Cabo San Lucas contre l'IA en 5 tours.

### Grand chelem Canyon De Chelly (25)

Finir premier de toutes les courses de Canyon De Chelly contre l'IA en 5 tours.

### Grand chelem Canyon Lake (25)

Finir premier de toutes les courses de Canyon Lake contre l'IA en 5 tours.

### Grand chelem Cocono Island (25)

Finir premier de toutes les courses de Cocono Island contre l'IA en 5 tours.

### Grand chelem Lake Powell (25)

Finir premier de toutes les courses de Lake Powell contre l'IA en 5 tours.

### Grand chelem Uyuni Salt Flats (25)

Finir premier de toutes les courses de Uyuni Salt Flats contre l'IA en 5 tours.

### Grand chelem Nevada (25)

Finir premier de toutes les courses de Nevada contre l'IA en 5 tours.

### Grand chelem Painted Desert (25)

Finir premier de toutes les courses de Painted Desert contre l'IA en 5 tours.

### Grand chelem Mogollon Rim (25)

Finir premier de toutes les courses de Mogollon Rim contre l'IA en 5 tours.

### Deux Mille Bournes (25)

Parcourir 2000 miles, tous véhicules confondus.

### Niveau Class 1 (25)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Class 1.

### Grand chelem courses de côte (25)

Finir premier de toutes les courses de côte.

### Grand chelem Classe ouverte (25)

Finir premier de toutes les courses Classe ouverte.

### 5 courses sur invitation (25)

Remporter 5 courses sur invitation.

### Baja 500 (30)

Finir la Baja 500.

### Niveau Trophy Truck (50)

Accumuler suffisamment de points d'expérience pour débloquer le championnat Trophy Truck.

### Baja 1000 (50)

Finir la Baja 1000.

### Roi de la montagne (50)

Finir la Baja 1000 au volant d'un Trophy Truck.

### Fin de carrière ! (100)

Finir le mode Carrière en remportant tous les championnats et tous les tournois sur invitation.

## CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Options et entrez l'un des codes suivants pour activer son effet.

| | |
|---|---|
| `SHOWTIME` | Tout débloquer |
| `SUPERMAX` | Toutes les pièces de customisation |

# Bakugan Battle Brawlers

© Activision / Now Production 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES POUR EMPOCHER DES BP

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle partie pour empocher le nombre de BP correspondant.

| | |
|---|---|
| 33204429 | 1 000 BP |
| 42348294 | 5 000 BP |
| 46836478 | 10 000 BP |
| 18499753 | 100 000 BP |
| 26037947 | 500 000 BP |

# Band Hero

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUS LES PERSONNAGES

### Adam Levine

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "She Will Be Loved" (Maroon 5)

### Adrian Young

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Don't Speak" (No Doubt)

### Frankenrocker

En mode Carrière, réussir le défi bonus de diamant sur le morceau "Sugar, We're Goin' Down" (Fall Out Boy)

### Gwen Stefani

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Just A Girl" (No Doubt)

### Shadow Character

En mode Carrière, réussir le défi bonus d'or sur le morceau "Let's Dance" (David Bowie)

### Taylor Swift

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Love Story" (Taylor Swift)

### Tom Dumont

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Just A Girl" (No Doubt)

### Tony Kanal

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Don't Speak" (No Doubt)

## CODES DIVERS

### All Slider Gems

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Styx - Mr. Roboto"

### Auto Kick

En mode Carrière, réussir le défi bonus d'or sur le morceau "Duran Duran - Rio"

### Air Instruments

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Aly & AJ - Like Whoa"

### HUD Mode Libre

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Alphabeat - Fascination"

### Personnages invisibles

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Filter - Take A Picture"

## LISTE DES SUCCÈS

### Bienvenue dans Band Hero (5)

Termine les Initiations

### Ascension fulgurante (10)

Termine 25% des concerts en mode Carrière

### Vedette de la nation (20)

Termine 50% des concerts en mode Carrière

### Renommée mondiale (30)

Termine 75% des concerts en mode Carrière

### Lueur (10)

Gagne 111 étoiles en mode Carrière

### Étincelle (20)

Gagne 333 étoiles en mode Carrière

### Éclat (30)

Gagne 555 étoiles en mode Carrière

### Blonde platine (10)

Décroche le platine sur un défi de Carrière

### Rivière de diamants (10)

Décroche le diamant sur un défi de Carrière

### Le chemin le plus fréquenté (20)

Débloque tous les lieux

### La route sera longue (30)

Termine le mode Carrière avec n'importe quel instrument

### Maître des cérémonies (5)

Héberge une partie Carrière en ligne et joue une chanson

### Face à face (15)

Termine 25 Duels pro en ligne (victoire ou échec)

### Till Death Do Us Part (5)

Joue une partie de Dos au mur en ligne

### Enchanté ! (20)

Termine tous les concerts et débloque tous les personnages célèbres

### Un nouveau défi t'attend (30)

Termine 50 défis de Carrière en décrochant le Platine ou le Diamant

### Tâtant le terrain (20)

Joue toutes les chansons de Band Hero une fois

### Un quart d'heure de gloire (5)

Termine une chanson avec un Avatar de rockeur

### Pris dans le moment (5)

Réussis une Séquence de groupe

### Etoile claire, étoile éclairée (10)

Gagne plus de 10 000 points en une seule phase Star Power

### Un million ? C'est cool ! (10)

Gagne plus de 1 000 000 points en groupe dans une chanson en Carrière ou Partie rapide

### A son comble (15)

100% sur une chanson au chant

### Le touche-à-tout (15)

Termine un défi avec chaque instrument en décrochant au moins l'or

### Jamais seul dans 'Band Hero' (15)

Termine une chanson à 4 joueurs en Expert en Carrière ou Partie rapide (personne ne doit échouer)

### Quatuor (10)

Termine une chanson avec 4 musiciens jouant du même instrument en mode Partie rapide ou Carrière

### Star Powered (10)

Gagne un multiplicateur 11x

### Performance parfaite (15)

Joue une chanson entière sans rater une seule note en Moyen ou Difficile

### Chasse au trésor (490)

Trouve toutes les notes secrètes

### Mon premier concert (5)

Termine un concert en mode Carrière

### Notes secrètes 1 (5)

Indice : *e*** *c******y

### Notes secrètes 2 (5)

Indice : **n** ***k***

### Notes secrètes 3 (5)

Indice : *** *ol**** ****e*

### Notes secrètes 4 (5)

Indice : **l* *ll**

### Notes secrètes 5 (5)

Indice : A** * A*

### Notes secrètes 6 (5)

Indice : ***o*n 5

### Notes secrètes 7 (5)

Indice : **v** *o***

### Notes secrètes 8 (5)

Indice : *v***s***c*

## Notes secrètes 9 (5)

Indice : H*****

## Notes secrètes 10 (5)

Indice : *a* B****a*

## Notes secrètes 11 (5)

Indice : *o ***b*

## Notes secrètes 12 (5)

Indice : ***v** **y*

## Notes secrètes 13 (5)

Indice : **i** *i***

## Notes secrètes 14 (5)

Indice : **ll*** ****l*

## Notes secrètes 15 (5)

Indice : **l*** **ff

## Notes secrètes 16 (5)

Indice : *e***w***d

## Notes secrètes 17 (5)

Indice : *h* *ll-**e***** **j****

## Notes secrètes 18 (5)

Indice : **y O******

## Notes secrètes 19 (5)

Indice : **r* **u****

## En studio (10)

Crée une chanson GHH|8482 Studio

## CHEAT CODES

Entrez ces codes depuis le menu de Triche de l'écran des options.

V = Vert
R = Rouge
J = Jaune
B = Bleu

| | |
|---|---|
| **B, J, B, R, R, J, V, J** | Air Instruments |
| **R, V, B, V, B, V, R, V** | Tous les HO/PO |
| **J, V, J, J, J, R, B, R** | Slide permanent |
| **J, V, J, B, B, R, B, R** | Auto Kick |
| **B, B, R, J, R, J, B, B** | Electrika Steel débloquée |
| **J, J, V, V, R, R, B, B** | Mode Focus |
| **V, R, V, R, J, B, V, R** | Mode HUD libre |
| **V, R, J, V, J, B, J, V** | Personnages invisibles |
| **B, J, V, J, R, V, R, J** | (presque) tous les personnages débloqués |
| **J, J, B, V, B, R, R, R** | Mode Performance |

# Band of Bugs

© NinjaBee 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

`Recrutement (10)` Terminer le didacticiel.
`Qualifié (20)` Utiliser 25 compétences ou sorts.
`Libérer les Bugs of War (40)` Terminer la campagne en solo.
`Manoeuvres tactiques (20)` Gagner cinq des meilleurs bonus en-dehors des didacticiels.
`Odeur d'insecte mouillé (15)` Eliminer un ennemi en le poussant dans l'eau.
`Grand chasseur (10)` Faire mieux que les barbares.
`La troisième fois c'est le sort (5)` Gagner trois parties multijoueur.
`Fourmis chercheuses d'or (20)` Gagner 20 médailles d'or.
`Dresseur d'araignées (10)` Gagner 30 points en une seule partie de chasse à l'araignée.
`Faiseur de glace (15)` Geler 50 tuiles d'eau.
`Bon accueil (15)` Accueillir 10 parties multijoueur.
`Gorille (20)` Remporter un scénario en repoussant tous les ennemis en-dehors de la zone jouable.

## NINJA BEE (IMAGE GAMER TAG)

Une fois que Ninja Bee vous a rejoint dans le mode Story de Maal, choisissez-le dans le premier combat où vous avez l'opportunité de l'utiliser.

# Banjo-Kazooie

© Microsoft / Rare 2008

+ D'INFOS FORUM

## JEU SECRET ET CHEAT CODES

Après avoir terminé le niveau **Treasure Trove Cove**, retournez à la maison de Banjo à l'extérieur de Gruntilda's Lair. Une fois dans la maison, placez-vous sur le tapis et regardez l'image de Bottle la taupe. Vous accéderez ainsi à un petit jeu secret dans  lequel vous devrez compléter des casse-têtes. Pour chaque casse-tête terminé, vous obtiendrez un code. Pour les inscrire retournez à Treasure Trove Cove, drainez l'eau autour du château et entrez. Vous pourrez entrer les codes suivants pour les effets correspondants :

| | |
|---|---|
| `BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS` | Oeufs illimités |
| `BIGBOTTLESBONUS` | Combinaison de tous les bonus |
| `BLUEREDGOLDFEATHERS` | Regagner tous les items |
| `BLUEEGGS` | 200 oeufs |
| `BOTTLESBONUS` | Idem que Bottlesbonusfive et de grandes ailes pour Kazooie |
| `BOTTLESBONUSONE` | Banjo à la grosse tête |
| `BOTTLESBONUSTWO` | Banjo a des grands pieds et des grandes mains |
| `BOTTLESBONUSTHREE` | Banjo a des grands bras |
| `BOTTLESBONUSFOUR` | Banjo a la taille fine et une petite tête |
| `BOTTLESBONUSFIVE` | Combinaison des codes |
| `BRELDUFEATHERGGS` | 200 oeufs et 100 plumes |
| `GOLDFEATHERS` | 20 plumes en or |
| `NOBONUS` | Annule tous les codes |
| `REDFEATHERS` | 100 plumes rouges |
| `WISHYWASHYBANJO` | Banjo est une machine à laver |

Certains codes nécessitent la découvert de grimoires au préalable.

## GRIMOIRES CACHÉS

Pour doubler vos réserves (oeufs, plumes rouges, plumes d'or), vous devez trouver trois grimoires magiques :

### 1er grimoire

Allez vers le niveau des marécages. Derrière l'entrée, au fond, vous verrez une grotte : allez-y et cassez le bloc de glace en haut d'une pente. Allez dans le marais et transformez-vous en crocodile. Sortez du niveau. Allez à l'endroit où vous avez cassé le bloc de glace et faufilez-vous dans le trou. Parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est : BLUEEGGS. Vous aurez 200 oeufs.

### 2ème grimoire

Allez au niveau de la maison hantée, transformez-vous en citrouille et sortez du niveau et du parc. Allez dans la salle où il y a de la lave et montez en haut vers la fée. Vous verrez un trou : allez-y et parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est REDFEATHERS. Vous aurez 100 plumes rouges.

### 3ème grimoire

Après avoir fait monter l'eau au niveau du port, allez dans la première salle et allez dans un trou dans la berge. Vous verrez un interrupteur qui fait monter l'eau pendant quelques secondes. Activez-le, sautez dans l'eau, passez par la porte avec les yeux rouges et remontez à la surface. Vous verrez une grotte contre le mur derrière vous : allez-y rapidement avant que l'eau baisse et parlez au livre. Suivez les instructions et allez au château de sable du niveau du coffre au trésor. Le code est : GOLDFEATHERS. Vous aurez 20 plumes d'or.

Chaque grimoire vous donnera un code à écrire dans le château de sable du 2ème niveau, le code ne marche que si vous avez trouvé le grimoire correspondant.

## CONSEIL POUR LA FIN DU JEU

Pour vraiment terminer le jeu et donc accéder à la sorcière, il vous faudra 810 notes de musiques et 94 puzzles (il y en a 100 en tout).

## MAXIMUM DE VIES

Vous pouvez faire réapparaître à l'infini le 1up qui se trouve sur le toit de la maison de Banjo. Pour cela, vous devez terminer le deuxième monde, puis lorsque vous êtes dans la maison de Banjo, regardez le tableau de la taupe mais ne jouez pas au puzzle. Faites Start et sortez de la maison pour récupérer le 1up qui sera réapparu.

## SUCCÈS

### Double pièce (10)

Peu importe où, quand et comment, mais trouvez deux pièces de puzzle !

### Mumbo Jumbo (10)

Faites-vous transformer par Mumbo Jumbo pour la première fois. Ça, c'est de la magie !

### Le crabe aux pinces mort (15)

Faites mordre la poussière à Nipper le bernard-l'ermite géant. Mais faites attention à ses pinces !

### Sauvez Clanker (15)

Libérez Clanker, le broyeur à ordures rouillé et récalcitrant de Gruntilda.

### Miam miam ! (15)

Ils sont rouges et vous devez en manger au moins 30. Rien à ajouter !

### Maître de l'action (15)

Apprenez les mouvements de Banjo et de Kazooie, mais de personne d'autre ! Enfin, à vous de voir...

### Tout sucre, tout miel (15)

Trouvez les 24 alvéoles supplémentaires. Eh oui, 24 ! Ça fera de vous un ours solide...

### Maître du quiz (20)

Terminez le quiz de Grunty's Furnace Fun en remportant le prix étoile. Vous avez été attentif ?

### Par le pouvoir du Jinjonator (20)

Toutes les sorcières craignent le Jinjonator ! Il faut dire qu'il ne les apprécie pas beaucoup...

### Fan de puzzles (20)

Rien de plus ennuyeux qu'un puzzle, pas vrai ? Eh bien Bottles vous en propose sept !

### Cheato déniché (20)

Trouvez le grimoire abandonné par Grunty trois fois dans le jeu et obtenez ses cheats.

### Musique, Maestro ! (25)

Il y a 900 notes de musique dans le jeu, mais seuls les VRAIS joueurs peuvent les trouver toutes...

## IMAGES DE JOUEUR

### Tête de Banjo

Trouver tous les Jinjos dans deux niveaux différents.

### Tête de Kazooie

Trouver tous les Jinjos dans chaque niveau.

# Banjo-Kazooie : Nuts and Bolts

© Microsoft / Rareware 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BANJO EN COSTUME

Allez affronter Grunty après avoir récupéré 75 pièces de puzzle, puis attendez la fin de la séquence et rechargez votre partie. Banjo portera un costume et Kazooie une cravate.

## IMAGE DE JOUEUR (KLUNGO)

Terminer les 5 niveaux de "Klungo Saves the World" pour débloquer cette image secrète de Klungo.

## SUCCÈS

### Collectionneur futile (10)

Participe au défi organisé par le S.A.J. au début du jeu à la Montagne Perchée

### Sésame, ouvre-noix (10)

Place le Globe de jeu des Plaines O'Zécrous sur son socle à Duelville

### Next-Next-Gen (10)

Place le Globe de jeu de la SAJBOX 720 sur son socle à Duelville

### Leçon d'histoire (15)

Place le Globe de jeu de Banjoland sur son socle à Duelville

### Que les jeux commencent ! (15)

Place le Globe de jeu du Colisée sur son socle à Duelville

### Super Banjo Universe (20)

Place le Globe de jeu du Terrarium Terrifiant sur son socle à Duelville

### Mon 1er versement (10)

Dépose ta première pièce de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

### Petit épargnant (20)

Dépose 10 pièces de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

### Gros épargnant (30)

Dépose 30 pièces de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

### Cousu d'or (40)

Dépose 60 pièces de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

### Millionnaire ! (50)

Dépose 131 pièces de puzzle dans la Tirelipimpièce à Duelville

### Souvenir de chasse (20)

Complète le chariot de Duelville avec des éléments remportés lors de combats contre Grunty

### Chasse à la sorcière (50)

Viens à bout de Grunty à la fin du jeu

### Mon premier trophée (10)

Remporte 1 Trophée T.T. dans n'importe quel défi

### Quelques trophées (20)

Remporte 10 Trophées T.T. dans n'importe quel défi

### Plus de trophées (30)

Remporte 30 Trophées T.T. dans n'importe quel défi

### Un max de trophées (40)

Remporte 60 Trophées T.T. dans n'importe quel défi

### Caisses qu'il y a (15)

Trouve et transporte deux caisses au Garage de Mumbo

### Acheteur de plans (15)

Achète un plan chez Humba à Duelville

### Banjo balèze (15)

Entraîne Banjo une fois à la salle de gym de Duelville

### Libérateur des Six de Duelville (15)

Libère et reloge un Jinjo à Duelville

### Protecteur (15)

Mets un Minjo sous les verrous à Duelville

### Bingo ! (20)

Complète une ligne de la carte de Bingo au Palais du Roi Jingaling

### Stop 'n' Swop (0)

Apporte une caisse Stop 'n' Swop au Garage de Mumbo

### Qui veut du steak ? (20)

Dans les Plaines O'Zécrous, on aime la viande TRÈS cuite...

### Problème technique (20)

Détruis les 10 pattes pour faire un max de dégâts

### C'est qui le plus fort ? (20)

Allez, montre aux habitants de Banjoland qui est le plus fort !

### Boule de flamme (20)

Apporte une boule lourde au Colisée et reçois un accueil brûlant

### Combo ultime (20)

Fais un triple combo au Terrarium Terrifiant !

### Ça flotte dans le tuyau ! (20)

Beeerk ! Ça ne va pas améliorer la tuyauterie de la Piste d'essai...

### Brûlez la sorcière ! (20)

Chasse aux sorcières à Duelville

### Alpiniste (20)

Trouve la meilleure vue de tout Duelville

### Poulet grillé (20)

Paf, la belette !

### Colosse aux pieds agiles (25)

Construis un véhicule avec au moins 200 éléments et dépasse une vitesse spécifiée

### Minimaliste (25)

Construis un véhicule avec 5 éléments ou moins et dépasse une vitesse spécifiée

### Fou du volant (25)

Dépasse une vitesse spécifiée à bord d'un véhicule

### Petite monnaie (20)

Récupère toute la petite monnaie de Duelville

### Dieu de l'arcade (20)

Termine tous les niveaux du jeu d'arcade de Klungo

### Deuxième ligue (20)

Participe jusqu'au bout à un tournoi en multijoueur

### Ligue des champions (40)

Participe jusqu'au bout à un tournoi-marathon en multijoueur

### C'est quoi cette odeur ? (10)

Joue en multijoueur via Xbox LIVE contre un membre de l'équipe Banjo ou un joueur l'ayant fait.

### Ranplanplan (10)

Partage un plan avec un autre joueur ou un ami via Xbox LIVE, ou sauvegarde 20 plans

### Paparazzi (10)

Prends une photo et envoie-la à Xbox LIVE, ou prends cinq photos

### Pris en flag' (10)

Envoie un replay à un ami via Xbox LIVE, ou sauvegarde cinq replays

### Peintursidé (10)

Peins n'importe quel élément de ton véhicule au Garage de Mumbo

### On est les champions ! (10)

Fais partie de l'équipe victorieuse dans une partie par équipes avec classement

### C'est MOI qui l'ai fait ! (20)

Remporte une partie solo avec classement avec un véhicule personnalisé

### Trop facile ! (10)

Remporte une course solo avec classement en franchissant la ligne d'arrivée en marche arrière

### VRAIMENT trop facile ! (20)

Remporte une course solo avec classement en franchissant la ligne d'arrivée à pied ou à la nage

### On t'a reconnu, Thomas Trophée ! (40)

Remporte 20 parties multijoueur avec classement via Xbox LIVE dans n'importe quel mode

## IMAGE DE JOUEUR (PIÈCE DE PUZZLE DORÉE)

Collecter les 131 pièces de puzzle.

## VÉHICULE DE BANJO

Terminez le jeu pour que L.O.G. vous donne accès au véhicule de Banjo. Vous pouvez le charger en allant dans les options de L.O.G.

# Banjo-Tooie

© Microsoft / Rare 2009

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT MODE

Trouvez Cheato dans la montagne spirale pour débloquer un nouveau code à chaque fois que vous trouverez 5 pages de Cheato. Débloquez les autres codes en trouvant les oeufs mystérieux. Entrez ces codes dans le Temple Maya à côté de la hutte de Mumbo. Les codes inscrits à l'envers fonctionnent sans avoir besoin de trouver les pages de Cheato.

| | |
|---|---|
| JIGGYWIGGYSPECIAL | Choix du niveau |
| SREHTAEF ou FEATHERS | Deux fois plus de plumes |
| SGGE ou EGGS | Deux fois plus d'oeufs |
| NESTKING | Plumes et oeufs illimités |
| KCABYENOH ou HONEYKING | Air et énergie infinie |
| SUPERBANJO | Banjo va plus vite |
| SUPERBADDY | Les ennemis vont plus vite |
| XOBEKUJ ou JUKEBOX | Ecouter les musiques au Jolly Roger Bay |
| HONEYBACK | Energie infinie |
| GLOKING | Globows infinis |
| SUPGLOKING | Mega globows |
| FOORPLLAF ou FALLPROOF | Pas de mal en tombant |
| HOMING | Les oeufs restent à proximité |
| YGGIJTEG ou GETJIGGY | Conseils de Jiggy |
| PLAYITAGAINSON | Débloquer les options du Replay |
| JIGGYSCASTLIST | Voir la séquence de fin |

## TROUVER L'OEUF ROSE

Allez dans la montagne spirale et repérez le trou au-dessus des trois troncs d'arbre, près des chaussures. Faites exploser les barreaux avec les grenade-eggs, et prenez le tapis volant dans le repaire de Gruntilda pour atteindre le trou et trouver l'oeuf mystérieux.

## TROUVER L'OEUF BLEU

Rendez-vous à la montagne spirale et utilisez le tapis volant pour atteindre la cascade. Sautez pour remonter le courant et faites un backflip pour sauter dans la chute d'eau. Descendez à droite sous la cascade et appuyez sur A pour accéder au passage qui mène à l'oeuf mystérieux.

## LA CLÉ DE GLACE

Allez au village Jinjo et repérez un endroit sablonneux derrière la maison verte. Montez sur la plate-forme à côté de la fissure et montez jusqu'à trouver un trou. Dans la grotte, vous trouverez le Game Pak contenant la clé.

## LA PARADE

Pour débloquer cette vidéo en mode Replay, vous devez terminer le jeu à 100%.

## BONUS "STOP N SWOP"

### Image de joueur Banjo-Tooie

Ramener un oeuf à Heggy

### Thème Banjo-Tooie

Ramener 2 oeufs à Heggy

### Oeufs téléguidés

Ramener 3 oeufs à Heggy

### "Breegull Bash"

Ramener 4 oeufs à Heggy

### Jinjo multijoueur

Ramener 5 oeufs à Heggy

### "Stop N Swop II"

Ramener 6 oeufs à Heggy

## SOLUTION COMPLÈTE

### La montagne perchée

*Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version N64. Les commandes peuvent donc différer mais le cheminement est le même.*

C'est là que débute votre aventure. Après la longue vidéo d'introduction, vous contrôlez Banjo. Avancez, une scène

automatique se déclenche. Continuez votre progression et fouillez les lieux pour récupérer des oeufs que vous pourrez lancer, des plumes rouges et d'or. Allez ensuite au sommet de la petite montagne, envolez-vous grâce au socle et dirigez-vous dans la petite cavité en hauteur à droite des cascades. Vous trouverez une page du livre de Cheato. Ce dernier vous demande alors de le rejoindre, retournez vous envoler et allez à droite de cette cavité, dans l'antre de Gruntilda. Après avoir récupéré des oeufs et des plumes, parlez au livre, il vous explique qu'il a perdu ses pages et que pour chaque lot de 5 pages trouvé il vous donnera une astuce. Ressortez maintenant de cet endroit, allez en face et rentrez dans le tunnel creusé par les sorcières avec leurs véhicules. Note : pensez à parler aux différentes taupes si vous désirez obtenir des informations sur le maniement de Banjo.

## Le tunnel Digger

Avancez dans le tunnel, Klungo vous y attend et vous allez devoir l'affronter. Il dispose de plusieurs attaques qui peuvent être assez déroutantes au départ, mais un seul coup suffira à en venir à bout. Sortez ensuite du tunnel de l'autre côté.

## Le village Jinjo

Vous voici dans un paisible village, avancez un peu vers les quelques maisons et vous apprendrez l'existence d'un réseau de tunnels qui vous serviront plus tard de raccourcis. Rentrez ensuite dans la maison avec les murs noirs à quelques pas de là, le roi vous prie de le rejoindre dans son palais. Ressortez et dirigez-vous donc dans son palais qui se situe sur la petite colline. Le roi vous explique que vous devez retrouver ses sujets afin qu'ils puissent disputer un tournoi contre les taupes. En guise de motivation, il vous remet une pièce de puzzle puis il vous ouvre l'entrée d'un tunnel que vous emprunterez plus tard. Après votre discussion, ressortez et une vidéo se déclenche. Les 3 sorcières mettent en place un plan diabolique afin de pomper l'énergie de personnes pour reconstituer le corps de Grunty. La première victime est justement le roi de Jinjo... Une fois que vous avez repris le contrôle de Banjo, fouillez un peu le village pour trouver quelques objets classiques et munitions. Retournez ensuite devant l'entrée du palais et avancez dans l'autre sens pour découvrir un petit passage menant à Bottles' House. Allez-y et rentrez dans la maison. Fouillez-la et discutez avec tous ses occupants pour obtenir un prototype de lunettes avec zoom. Ressortez maintenant de la maison par l'autre sortie et vous arrivez dans un nouveau lieu. Avancez un peu et dirigez-vous vers l'entrée du temple désigné. Parlez au gardien et vous pourrez entrer dans le temple.Vous apprenez à l'intérieur que vous devez relever un défi pour pouvoir continuer votre quête. Approchez-vous donc du puzzle sur la droite et appuyez sur B. Vous devez le compléter avec les pièces restantes mais cela n'est vraiment pas difficile (attention tout de même à la limite de temps). Ressortez maintenant du temple. Avancez un peu et montez les marches sur la gauche et rentrez dans le temple.

## Le temple Mayahem

Cet endroit est très simple à traverser, il vous suffit d'avancer en prenant les divers bonus, oeufs, notes de musiques, plumes... Vous trouverez aussi un Jinjo sur le pont suspendu à droite de la pyramide. Au bout de ce pont, parlez à la vache et tuez les mouches pour qu'elle vous offre une pièce de puzzle. Grimpez ensuite au sommet de la pyramide et entrez dedans. Récupérez les oeufs puis allez au fond du temple. Vous allez devoir relever un nouveau défi. Avancez, vous devez maintenant récolter 10 statuettes vertes. Elles sont éparpillées dans ce temple mais il y en a en tout une vingtaine. Aussi, en trouver 10 ne sera pas chose difficile. Une porte s'ouvre, fouillez le temple pour la trouver (prenez au passage les nombreux oeufs), et franchissez-la. Vous arrivez dans la salle plutôt sacrée, traversez-la et prenez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant de cette salle et trouvez 10 autres statuettes. Pour cela, pensez à ouvrir les diverses petites portes éparpillées dans ce temple (bouton A pour les ouvrir). Une fois les 20 pièces en poche, la porte de la salle sacrée s'ouvre. Allez-y, elle est juste à côté de la salle dans laquelle vous avez trouvé la pièce de puzzle. Avancez pour prendre la pièce mais là un boss surgit. Pas d'inquiétude, le battre sera une partie de plaisir : vous devez détruire ses étages un à un en tirant sur les yeux rouges. Évitez simplement les flèches qu'il envoie en vous déplaçant ou en vous camouflant derrière les murets. Pensez aussi à anéantir les soldats qui apparaissent tout au long du combat. Après son auto-destruction (pensez à vous éloigner tout de même), prenez la nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant de ce temple. De retour, dirigez-vous dans la maison en forme de crâne, il s'agit de celle de Mumbo. Attrapez la petite bête dans le cercle vert au centre de la salle et montez à l'étage. Parlez à Mumbo et après une courte vidéo vous le contrôlez. Sortez de sa maison, retournez vers l'entrée de ce temple, près de la statue en or, placez-vous sur le petit socle à côté d'elle pour invoquer le Goliath d'or. Grave à sa force, allez détruire les 2 portes grises avec un crâne dessiné dessus (faites vite quand même) et rapportez le Goliath sur son socle. Ramenez ensuite

Mumbo sur son trône pour contrôler de nouveau le protagoniste. Sortez de la maison de Mumbo et passez par la porte grise ouverte précédemment avec le Goliath vers l'entrée de ce temple. Avancez (apprenez la tactique d'escalade au passage) et allez sur la droite. Vous apercevez une tente. Faites-en le tour et ramassez la bestiole. Rentrez ensuite dans la tour, et parlez à la magicienne pour vous métamorphoser en racaillou. Retournez maintenant vers le Goliath d'or et allez sur la gauche. Parlez au garde à l'entrée pour pouvoir jouer au kickball. Descendez au niveau inférieur pour vous entraîner puis remontez, avancez et participez aux concours. Vous allez devoir jouer 3 matches, le principe est simple, vous devez mettre les ballons jaunes dans vos cages. Vous courez plus vite que vos adversaires, ce qui constitue un bon avantage. Les 3 matches gagnés, vous êtes sacré champion, et vous recevez une 5ème pièce de puzzle. Retournez maintenant dans la tente pour reprendre le contrôle de Banjo et Kazooie. Revenez dans l'enceinte principale du temple et passez par la porte grise avec un trou. Avancez, allez à droite, sautez dans l'eau, grimpez le long des plates-formes sur la gauche. Avancez, accrochez-vous sur la corniche. Au bout, laissez-vous tomber sur la plate-forme avec les bottes, prenez-les et courez sur la droite à travers les sables mouvants. Prenez au fond la pièce de puzzle sur le bloc en sautant. Utilisez ensuite les nouvelles bottes en hauteur pour faire demi-tour. Retournez maintenant dans le bosquet du serpent de Jade, avancez, allez à droite, descendez les escaliers et montez ceux à gauche. Faites courir Kazooie (Z + C-gauche) pour grimper le long du temple. Arrivé sur une plate-forme, faites un flip-flap pour grimper au niveau supérieur (Z + A + stick). Placez-vous maintenant vers le coin droit de la plate-forme supérieure et faites un nouveau saut. Normalement, vous retombez sur de l'herbe et le serpent ne se réveille pas. Si vous loupez le saut et que le serpent se réveille, redescendez en dessous puis réessayez. Avancez ensuite très très doucement vers votre 7ème pièce de puzzle. Redescendez maintenant, retournez dans la zone principale et avancez jusqu'au bâtiment avec une porte dorée fermée. Tirez un oeuf sur chacune des 6 têtes de serpent sur la tour et la porte s'ouvre. Rentrez et, après la petite discussion, grimpez sur le tas de pièces à gauche avec Kazooie, puis agrippez-vous sur la corniche en hauteur à l'aide d'un saut flip-flap.
Avancez puis placez-vous sur le cercle vert. Effectuez un grand saut pour vous accrocher à une nouvelle corniche. Avancez, actionnez l'interrupteur, la grille se lève. Avancez dans le nouveau couloir. Vous devez récupérer la relique sur la droite en hauteur. Seulement, vous devez avancer sans réveiller le guerrier, sinon il vous expulsera. Avancez donc tout doucement vers la plate-forme et montez dessus grâce au saut flip-flap. Prenez la relique et avancez dans le tunnel. Au bout, laissez-vous tomber et retournez dans la salle des trésors. Descendez au niveau inférieur en glissant sur la montagne de pièces (la relique a disparu de vos mains mais vous l'avez toujours en votre possession). Le chef vous remercie et vous remet une nouvelle pièce de puzzle. Prenez-la, sortez et quittez ce temple.

## La clairière

Allez sur votre gauche, grimpez sur les petites plates-formes et accrochez-vous à la corniche. Avancez en prenant garde à l'ennemi, puis franchissez la porte. Vous arrivez sur le plateau, montez tout en haut pour vous trouver à l'entrée d'une mine. Notez la présence d'un téléporteur sur la gauche qui vous sera utile pour gagner du temps. Allez sur la droite pour que la taupe sur la petite colline vous apprenne à vous servir des oeufs de feu. Allez ensuite sur la gauche vers la grille fermée. Tirez sur l'interrupteur au dessus avec un oeuf de feu, la grille s'ouvre, avancez. Dans la nouvelle zone, activez le téléporteur en face de vous puis allez sur la plage à droite pour apprendre à vous servir des oeufs explosifs. Faites maintenant demi-tour à l'entrée de la mine. Allez sur la droite et gravissez le tas de charbon à l'aide de Kazooie. Rentrez dans la ruche, parlez à l'abeille, elle vous offrira de l'énergie supplémentaire en échange d'alvéoles. Retournez maintenant dans la clairière et plus précisément dans le temple de Jiggy Wiggy en face de vous. Approchez-vous du puzzle par la droite pour effectuer un nouveau défi. Toutefois, ce dernier n'est pas plus difficile que le précédent. L'entrée de la mine s'ouvre. Retournez une nouvelle fois devant le puzzle pour effectuer le troisième défi afin d'ouvrir la 3ème porte (vous avez normalement 8 pièces de puzzle). Téléportez-vous maintenant sur le plateau, entrez dans la mine en face de vous en descendant dans le trou.

## La mine miroitante

Cette mine est assez vaste, aussi pensez à activer les téléporteurs rencontrés en cours de route afin de gagner du temps. Avancez et grimpez sur les montagnes violettes sur la droite à l'aide de Kazooie. Prenez en haut de la première montagne le Glowbo et rentrez dans la tente au sommet de la deuxième montagne. Parlez à la magicienne et vous pouvez vous transformer en détonateur ! Ressortez de la tente et descendez en bas de la montagne. Faites exploser la dynamite pour détruire les rochers puis partez sur la droite. Vous apercevrez un gros rocher. Passez ensuite dans le petit tunnel près du chemin de fer non loin de là. Avancez et faites sauter le bâtiment. Demi-tour à l'entrée de la mine maintenant et rentrez dans le tunnel sur la gauche. Avancez, grimpez sur les tonneaux en prenant les bonus et faites

exploser la dynamite en bout de salle afin de dégager une ouverture. Après cette petite série d'explosions ô combien sympathiques, retournez dans la tente de la magicienne pour contrôler Banjo & Kazooie. Sortez de la tente et descendez en bas de la montagne. Rentrez dans la caverne et avancez rapidement car l'air est irrespirable. Sautez et donnez un coup de bec de Kazooie pour débloquer la cage du canari. Une fois que ce dernier est parti, ressortez vite de la caverne. Allez maintenant sur la gauche et avancez. Localisez les caisses en bois, montez à la cime pour apprendre l'attaque perceuse. Continuez à avancer et vous trouverez la maison de Mumbo en hauteur (maison en forme de crâne). Devant sa maison allez sur la gauche pour récupérer le Glowbo. Utilisez ensuite l'attaque perceuse sur le rocher voisin afin de le détruire et descendez dans le trou. Avancez dans la salle, puis dans le couloir et détruisez le rocher comme précédemment pour avancer. Dans la nouvelle salle, allez au niveau inférieur puis détruisez le rocher sur la gauche. Avancez dans le tunnel et tournez à droite. Vous arrivez dans la salle du générateur. Le but de cette manoeuvre est d'avancer en actionnant les générateurs. Ces derniers fourniront de la lumière pendant une durée limitée. Cela se complique dès que vous arrivez sur la plate-forme métallique. Il y a de nombreux sauts à effectuer et vous devez avancer rapidement tout en actionnant les générateurs sur les côtés. Au bout, effectuez un saut flip-flap pour vous emparer d'une nouvelle pièce de puzzle. Descendez le long de l'échelle voisine et sortez. Retournez dans la mine et allez vers la montagne de couleur verte. A côté se trouve un bâtiment, rentrez dedans. Allez sur la gauche, avancez puis passez sous les obstacles en courant. Actionnez ensuite l'interrupteur rouge (Z + B) pour enclencher le mécanisme. Ressortez maintenant de ce bâtiment, et dirigez-vous dans la maison de Mumbo. Montez à l'étage et donnez-lui le Glowbo pour le diriger. Ressortez de sa maison et allez sur la droite. Descendez dans le trou, avancez, descendez au niveau inférieur et allez à gauche. Dans le tunnel, tournez à gauche et avancez. Arrivé en face de la montagne bleue, allez à droite et rentrez dans la gare. Utilisez la magie de Mumbo pour réparer le train (placez-vous sur le cercle vert). Direction maintenant le gros rocher à côté du bâtiment que vous avez visité dernièrement avec Banjo & Kazooie. Utilisez de nouveau la magie sur le cercle vert pour déplacer le rocher. Récupérez ensuite les 3 morceaux d'or projetés dehors pour avoir une nouvelle pièce de puzzle, la dixième. Ramenez maintenant Mumbo chez lui, sur son trône pour reprendre le contrôle de Banjo & Kazooie. Sortez de sa maison et dirigez-vous à la gare. Avancez et rentrez dans le train. Rentrez ensuite dans la chaudière à gauche et vous allez devoir combattre le gardien de ce train afin de pouvoir l'utiliser. Le battre sera chose aisée, positionnez-vous sur une plate-forme et tirez-lui dessus une bonne cinquantaine d'oeufs bleus pour en venir à bout. Récupérez ensuite la pièce de puzzle et sortez de la chaudière. Vous pouvez retourner à l'entrée de la mine et en sortir ou alors, si vous le désirez, continuez à la fouiller pour trouver d'autres pièces de puzzle : il y en a une près de la cascade et d'autres offertes à la fin de mini-épreuves.

## Le plateau

De retour à l'extérieur, allez sur la droite et rentrez dans le tunnel. Avancez dans la zone suivante et passez par la grille ouverte pour découvrir un nouveau monde.

## Sorcière-land

Utilisez une fois de plus les téléporteurs pour vous y retrouver plus facilement. Avancez, allez sur la gauche et parlez à Mme Boggy, elle vous demande de trouver ses enfants. Utilisez ensuite le cercle vert derrière elle pour sauter plus haut et atteindre le haut du bâtiment bleu à côté. En haut, actionnez l'interrupteur, redescendez et approchez-vous de la zone avec le grillage électrifié. Jetez une grenade sur la porte pour la réduire en poussière et avancez. Allez tout de suite à droite et utilisez le même principe que précédemment pour grimper sur la colonne voisine. Sautez de colonne en colonne pour trouver des notes puis redescendez. Continuez ensuite votre avancée dans ce monde jusqu'à la tente bleue, tirez un oeuf explosif sur l'ennemi en forme de machine à sous en face de vous tout en restant assez loin et récupérez le ticket. Tournez à droite et tirez un oeuf explosif sur le nouvel ennemi, vous obtiendrez ainsi un autre ticket. Continuez votre route et vous verrez une énorme barquette de frites. Faites-en le tour et actionnez l'interrupteur. Parlez ensuite à l'homme à l'intérieur et continuez votre route. Avancez sur ce chemin en éliminant les ennemis pour obtenir des tickets. Vous arrivez vers le hamburger que vous avez ouvert précédemment. Parlez à l'homme à l'intérieur plusieurs fois et il vous donnera un hamburger. Continuez votre chemin autour de la tente et vous revenez vers l'entrée. Entrez dans cette tente justement et parlez au gardien. Il vous laisse passer en échange des 4 tickets, enfin pas vraiment puisque vous devez savoir tirer des oeufs en l'air pour pouvoir avancer. Ressortez donc de la tente, et allez sur la gauche. Quittez le chemin dès que possible et vous vous trouvez dans une zone dont le sol est recouvert de sable. Avancez et faites un saut flip-flap derrière la porte de droite pour vous y accrocher. Suspendez-vous sur la droite et avancez pour sauver le Jinjo vert. Redescendez, sortez de cette zone, continuez à tourner autour de la tente pour trouver une zone avec un sol ressemblant fort à de la lave. Grimpez à la cime du poteau au milieu et avancez

doucement. Au bout, sautez et attaquez (A + B) pour récupérer une pièce de puzzle. Retournez dans la zone précédente avec le sable, et grimpez le long du poteau au milieu. Montez tout en haut avec un flip-flap et avancez sur le câble. Arrivé sur la "cabine", actionnez l'interrupteur pour revenir au point de départ. Positionnez-vous ensuite sur la planche de bois et faites B pour vous déplacer. Au bout de votre périple, faites un flip-flap pour récupérer l'alvéole en hauteur. Observez ensuite les alentours et sautez pour vous accrocher sur la câble contre le mur. Déplacez-vous sur la droite, actionnez l'interrupteur vert à côté de vous pour en faire apparaître un au niveau inférieur, puis actionnez l'interrupteur rouge (Z + B). Descendez ensuite de ce bâtiment et approchez-vous de l'autre en face. Prenez les notes de musique et localisez la taupe sur la droite, elle vous apprendra à tirer des oeufs en l'air. Retournez maintenant dans la tente bleue, vous pouvez passer. Vous allez affronter le gardien de ces lieux, un féroce crocodile gonflable. Pour en venir à bout, vous devez tirer sur chacune de ses coutures à l'aide d'un oeuf explosif. Faites attention aux ballons qu'il envoie et aux ennemis sur le sol. Vous pouvez vous envoler pour le contourner afin de mieux le viser, ceci facilitera votre tâche. Une fois le crocodile vaincu, prenez la pièce de puzzle. Sortez ensuite et allez sur la droite. Dirigez-vous dans la zone avec le sol semblable à de la lave et rentrez dans le tunnel avec les yeux violets au dessus. Vous êtes dans la caverne hantée, avancez en prenant garde aux pics sur les côtés. Dans la zone suivante, ouvrez les 3 cages à l'aide de grenades explosives et récupérez les bonus. Faites maintenant demi-tour, retournez dehors et avancez vers la tente (prenez au passage les notes dans la piscine) et vous pourrez apprendre la technique de séparation. Direction maintenant la zone de sable, rentrez dans l'enceinte au fond. Allez ensuite à  droite et séparez-vous. Prenez le contrôle de Banjo et allez à gauche. Vous pourrez apprendre à combattre avec Banjo. Rassembler ensuite les 2 compères et sortez de cette enceinte. Dehors, montez au poteau et sautez sur la droite. Planez pour atteindre les plates-formes et escaladez à l'aide de flip-flap. Rentrez dans la tente, prenez le Glowbo sur la droite et donnez-le à la magicienne. Transformez-vous et sortez de la tente. Allez à droite et ouvrez la petite porte pour avancer (bouton B). Vous voici au niveau inférieur, quittez cet endroit pour rejoindre la zone cimentée. Ouvrez la petite porte pour prendre un bonus, faites ensuite de même dans la zone entourée de grillage électrifié pour sauver un Jinjo.
Direction maintenant la zone avec le sol rouge, approchez-vous de la caisse et faites B pour payer. Rentrez maintenant dans l'attraction. Allez sur la gauche, ouvrez la porte pour prendre une page du livre de Cheato. Allez maintenant sur la droite et vous apercevrez le domaine de Mumbo. Continuez un peu plus loin pour trouver le Glowbo. Allez ensuite vers le petit pont menant chez Mumbo, activez et utilisez le téléporteur pour aller vers la tente de la magicienne. Rentrez dedans, reprenez la forme de Banjo, sortez et utilisez le téléporteur pour retourner vers le crâne de Mumbo. Rentrez dedans, prenez le bonus et allez le voir. Acceptez de lui donner le Glowbo pour prendre les commandes de Mumbo. Sortez de sa maison prenez le téléporteur pour vous rendre au début de ce monde. Allez dans la zone électrifiée et utilisez votre magie. Prenez ensuite de nouveau le téléporteur pour vous rendre dans la zone espace. Rentrez dans le bâtiment voisin et utilisez votre magie sur la gauche. Retournez ensuite dans le crâne pour reprendre le contrôle de Banjo. Sortez de chez Mumbo et allez vers l'entrée de cette attraction. Séparez-vous de Kazooie et allez sur la droite. Actionnez le petit interrupteur et prenez les commandes de Kazooie (bouton A) tout en restant sur l'interrupteur. Allez sur la droite, prenez les bottes de vitesse et montez le long de la plate-forme enroulée autour de la montagne. Sautez par dessus les obstacles tout au long de votre ascension. Arrivé en haut, utilisez le socle vert pour vous hisser jusqu'en haut et prendre une autre pièce de puzzle. Direction maintenant la zone spatiale. Rentrez dans le bâtiment, sautez sur l'étoile, elle monte, gagnez l'étoile voisine, faites cela jusqu'à arriver à la planète. Placez-vous sur son axe rotatif et utilisez Kazooie pour courir en haut de la planète et prendre la pièce de puzzle. Rendez-vous maintenant dans la zone spatiale en empruntant le téléphérique. Sautez sur le tuyau en bas et utilisez le cercle vert pour grimper en hauteur. Montez dans la soucoupe volante et faites 500 points au mini-jeu pour obtenir une nouvelle pièce de puzzle. Partez maintenant à la recherche des 3 enfants. Leurs emplacements sont aléatoires. Donnez à manger pour 2 d'entre eux afin qu'ils retournent vers leur maman, et tirez une grenade sur le dernier (celui qui ne veut pas rentrer) pour l'obliger à rejoindre sa mère. Allez ensuite la voir et elle vous remet une pièce de puzzle. Vous pouvez maintenant quitter ces lieux.

## La Pinède

De retour dans la pinède, utilisez le téléporteur en face de vous pour vous rendre dans la clairière. Direction le temple de Jiggy Wiggy. Réussissez le challenge pour avoir accès à un nouveau monde. Ressortez maintenant du temple, et utilisez le téléporteur pour vous rendre sur le plateau. Allez légèrement à droite et séparez Banjo de Kazooie. Dirigez Banjo tout à droite, montez le petit sentier et positionnez-le sur l'interrupteur à son image. Prenez ensuite les commandes de Kazooie et emmenez-le sur l'interrupteur d'à côté. La porte s'ouvre, avancez vers la taupe pour apprendre à tirer des oeufs de glace. Avancez encore un peu, accrochez-vous à la falaise et déplacez-vous sur la gauche pour actionner l'interrupteur. Revenez ensuite près de l'entrée de cet endroit et suivez le sentier sur le côté. Au

bout, se trouve l'entrée d'un nouveau monde.

## Lagon de joyeux Roger

Avancez un peu, allez sur la gauche, et rentrez dans la maison. Grimpez au niveau supérieur à l'aide d'un flip-flap, et récupérez les bonus. Vous trouverez entre autres un Glowbo. Ressortez maintenant de la maison, allez à gauche et montez le long du sentier. Rentrez dans le crâne de Mumbo, prenez les doublons en bas (obligatoire, c'est la seule monnaie acceptée), et grimpez au niveau supérieur voir Mumbo. Donnez-lui le Glowbo pour le diriger. Sortez de chez lui et allez à gauche. Approchez-vous du lagon et prenez les bonus, dont les nombreux doublons. Allez ensuite sur la petite jetée en bas et utilisez votre magie. Ramenez ensuite Mumbo chez lui. Allez ensuite dans l'auberge avec Banjo & Kazooie et demandez une chambre. Vous pourrez ainsi apprendre comment tirer des oeufs sous l'eau. Ressortez ensuite et approchez-vous du centre du village. Utilisez un oeuf explosif pour détruire la statue. Séparez alors Banjo de Kazooie et prenez le contrôle de ce dernier. Allez à gauche du lagon, avancez pour trouver une autre taupe qui vous apprendra à attaquer. Prenez les doublons à côté puis rassemblez ensuite Banjo et Kazooie, et allez chercher les derniers doublons dans la piscine près de l'auberge. Allez ensuite dans la maison en face de l'auberge et parlez au vendeur et il vous vend la pièce de puzzle. Allez ensuite vers le lagon. Sautez dedans, allez au bout pour trouver d'autres doublons, puis plongez dans le tunnel. Avancez, évitez la pieuvre et vous voici dans l'Atlantis. Avancez un peu et rentrez dans le bâtiment sur la droite. C'est le domaine des anguilles électriques, montez à la surface et passez par la petite ouverture. Vous apprendrez alors comment lancer des missiles sous-marins. Ressortez de cet endroit puis du bâtiment, et allez dans le petit tunnel juste à gauche. Vous arrivez dans une zone un peu plus calme. Prenez le Glowbo devant vous (il est caché vers le rocher) et montez au niveau de la surface. Utilisez une torpille Kazooie sur le gros poisson contenant une pièce de puzzle pour la récupérer. Rentrez dans la tente, donnez le Glowbo et transformez-vous en sous-marin. Explorez bien les lieux et participez au mini-jeu de tir pour obtenir une pièce de puzzle. Reprenez le contrôle de Banjo & Kazooie. Retournez dans l'enceinte principale de l'Atlantis, approchez-vous du grand temple et notez le code marqué au dessus de la porte et reproduisez-le sur les 4 statues situées dans l'Atlantis. Vous pouvez ainsi rentrer dans le temple. A l'intérieur, protégez le gars pendant qu'il fait ses photos et vous obtiendrez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez du temple, et dirigez-vous dans le tunnel menant vers le lagon. En bas se trouve un vaisseau bleu. Utilisez une torpille Kazooie pour rentrer dans le vaisseau. Tirez ensuite des oeufs de glace dans les réservoirs et la navette pourra ainsi prendre son envol. Prenez ensuite la pièce de puzzle qui se trouvait dessous. Localisez ensuite un gros poisson, c'est un peu le gardien de ces lieux, mais pas pour longtemps, approchez-vous de lui et tirez sur ses dents avec des oeufs. Rentrez ensuite dedans et vous retrouverez la femme de l'aubergiste. Délivrez-la et retournez à l'auberge, son mari vous remet une pièce de puzzle. Retournez maintenant dans l'eau et partez battre le gardien de ces lieux. Il ne présente aucune difficulté et il vous offrira une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant du lagon et quittez cet endroit.

## Le sommet de la falaise

De retour dehors, utilisez le téléporteur pour vous rendre dans la clairière. Allez au temple Jiggy Wiggy, réussissez le défi pour avoir accès à un autre monde. Ressortez maintenant du temple et utilisez de nouveau le téléporteur. Direction cette fois la pinède, allez dans l'eau et utilisez une torpille Kazooie pour détruire le gros rocher. Avancez et vous allez vous retrouver face à ce cher Klungo. Pour le battre, tournez simplement autour de lui durant ses attaques et frappez ensuite. Un seul coup suffit. Vous arrivez ensuite dans une zone aride, activez le téléporteur, avancez un peu et rentrez dans le nouveau monde.

## Terrydactyland

Objectif primordial, apprendre les nouveaux mouvements. Avancez dans ce nouveau monde et grimpez le long des plates-formes après la gare. En haut, une taupe vous apprendra une technique permettant de sauter très haut. Redescendez ensuite et approchez-vous de la cascade. Utilisez la vigne voisine pour aller en hauteur et continuez votre progression. Séparez Banjo de Kazooie et continuez votre chemin avec Banjo jusqu'à une nouvelle taupe. Elle vous apprendra à vous servir du sac à dos comme d'un transporteur. Direction maintenant le nid du boss de ce monde. Battez-le et vous obtiendrez une pièce de puzzle. Allez ensuite en dessous pour trouver une autre pièce. Dirigez-vous par la suite près de la demeure de Mumbo, cherchez le Glowbo dans les alentours puis rentrez dans le crâne. Prenez les bonus, montez à l'étage et donnez le Glowbo à Mumbo. Sortez ensuite de sa maison et utilisez sa magie à 2 emplacements dans ce monde (difficile de définir un emplacement précis de ces emplacements, aussi cherchez).

Ramenez ensuite Mumbo chez lui et dirigez-vous vers la tente de la magicienne. Regardez derrière, grimpez un peu et prenez le Glowbo. Rentrez dans la tente, et donnez-lui le Glowbo. Transformez-vous alors en dinosaure, sortez de la tente, et observez la pancarte avec le code non loin de là. Allez maintenant vers la pièce de puzzle dont l'accès est bloqué par une grille, reproduisez le code pour ouvrir la grille et ainsi prendre la pièce de puzzle. Retournez maintenant dans la tente reprendre votre apparence initiale, et fouillez le monde pour retrouver les 3 bébés du boss que vous avez battu. Il vous remettra ainsi une autre pièce de puzzle. Approchez-vous maintenant de la cascade et rentrez dans la grotte. Avancez (en vous aidant des chaussures) et vous serez avalé. Participez et triomphez au mini-jeu et vous obtiendrez une nouvelle pièce de puzzle. Ressortez maintenant et localisez le dinosaure assoiffé, envoyez de l'eau jusqu'à lui pour qu'il boive et il vous remettra une pièce de puzzle. Inutile de vous attarder plus longtemps ici, ressortez de ce monde préhistorique.

## La terre aride

Prenez le téléporteur pour vous rendre dans la clairière, allez dans le temple Jiggy Wiggy, et triomphez lors du défi. Ressortez maintenant du temple, direction les industries Grunty.

## Les industries Grunty

Ce niveau est plutôt simple et regorge de mini-jeux. Vous pourrez ainsi obtenir de nombreuses pièces de puzzle très facilement. Avancez et montez au niveau supérieur. Continuez votre progression, actionnez l'interrupteur et faites demi-tour pour récupérer une première pièce de puzzle. Localisez ensuite les 6 lapins dans le monde, aidez-les et ils vous remettront une autre pièce de puzzle. Retrouvez ensuite les 3 taupes dans le niveau pour obtenir d'autres mouvements dont un grand saut et la possibilité de grimper aux murs, ce qui est fort utile. Participez ensuite aux mini-jeux pour 2, voire 3 pièces supplémentaires vraiment facilement. Séparez ensuite Banjo de Kazooie. Prenez le contrôle de ce dernier et grimpez sur le toit. Localisez la fenêtre et détruisez-la avec un oeuf. Rentrez ensuite par l'ouverture pour obtenir une nouvelle pièce de puzzle. Approchez-vous ensuite du ventilateur, vous aurez une ennemie redoutable à affronter. Une fois vaincue, avancez encore un peu pour vous emparer de la nouvelle pièce de puzzle. Prenez ensuite le contrôle de Banjo seul, et franchissez la porte non loin de ce ventilateur. Descendez en prenant garde aux obstacles et prenez l'autre pièce de puzzle. Vous pouvez ensuite, si vous le désirez, utiliser les transformations et magies pour obtenir d'autres bonus, mais cela n'est pas primordial. Quittez maintenant cet endroit quelque peu animé.

## Pièces de puzzle

De retour dehors, téléportez-vous et allez dans le temple Jiggy Wiggy. Nouveau challenge pour débloquer l'accès à l'avant dernier monde. Vous avez normalement assez de pièces de puzzle pour participer, mais si ce n'est pas le cas, retournez dans les niveaux précédents et cherchez un peu plus (niveau de la mine entre autre). Direction maintenant les pics fournaises.

## Les pics fournaises

Niveau plutôt en altitude, dans un monde de glace. Vous apprendrez 2 nouvelles techniques grâce à, une fois de plus, ces chères taupes : l'un permettant de planer et une autre pour se protéger dans le sac de Banjo ! Commencez par localiser les 2 dragons dans ce monde, exterminez-les et ils vous donneront gracieusement une pièce de puzzle. Approchez-vous ensuite de l'endroit où l'eau est bouillante, sur le côté, emparez-vous du poisson et retournez de l'autre pour le donner à Mr Bogy, vous obtiendrez ainsi une pièce de puzzle. Faites maintenant appel à Mumbo et à sa magie pour ramener à la vie le cadavre dans ce monde, utilisez ensuite des oeufs de feu, séparez Banjo de Kazooie, dirigez Banjo et apportez le revenant dans sa tente, il vous donnera une pièce de puzzle. Gardez le contrôle de Banjo et allez dans les plaines. Avancez, actionnez l'interrupteur et prenez la pièce de puzzle. Direction maintenant le stade de football, actionnez le premier interrupteur, puis le suivant avec Kazooie, puis l'autre avec Banjo afin d'accéder à la pièce de puzzle. Utilisez ensuite une grenade vers l'escalier dans le stade, passez par l'ouverture, avancez et vous revoici dans le premier monde. Allez voir la magicienne et sautez dans la mare pour vous transformer. Revenez maintenant dans le stade et vous pourrez participer à la compétition. Gagnez les matches pour avoir une nouvelle pièce de puzzle. Quittez ensuite ce monde glacial.

## La fin est proche

L'accès au dernier monde est imminent, réussissez une fois de plus le puzzle (ça commence vraiment à se corser donc mémorisez l'emplacement des pièces si vous n'y arrivez pas du premier coup) pour avoir accès à un monde vraiment fun : le nuage Coucouland.

### Le nuage Coucouland

Dernière technique du jeu à apprendre mais elle ne sera pas d'une très grande utilité, aussi ne cherchez la taupe que si vous désirez vraiment toutes les avoir. Il s'agit ici d'un niveau assez exceptionnel dans lequel vous pratiquerez diverses activités. Vous pouvez tout d'abord lutter contre un athlète de haut niveau dans 3 disciplines et si vous le battez il vous offrira une pièce de puzzle. Seulement, l'adversaire en question s'avère être très fort, aussi la tricherie sera la meilleure arme pour obtenir cette pièce si convoitée : faites courir Kazooie pour la course de vitesse, cela ne lui laissera aucune chance. Utilisez aussi des chaussures flexibles et la dernière technique pour le battre dans les autres disciplines. Notez aussi la présence d'un coffre-fort dans ce monde (on voit décidément de tout),le code est 1984 mais vous devez trouver les boutons pour pouvoir le rentrer. Ensuite, le coffre s'ouvre et vous obtenez une autre pièce de puzzle. Vous pourrez aussi avoir d'autres pièces dans une course et dans un mini-jeu. Si vous avez 55 pièces de puzzle vous pouvez quitter cet endroit, sinon cherchez-en d'autres.

### La phase finale

Retournez maintenant au temple, réussissez le nouveau puzzle (très difficile !). Un nouvel endroit se débloque, rendez-vous y mais vous ne pouvez pas y rentrer immédiatement. Séparez-vous simplement et placez-vous aux endroits respectifs. L'accès se débloque et vous pouvez avancer. Vous arrivez dans un endroit avec un mini-jeu et de redoutables adversaires. Vous devrez d'ailleurs affronter Klungo pour la troisième et dernière fois. Avant de livrer le combat final, retournez au temple et un nouveau puzzle vous attend. Seulement, vous devez posséder 70 pièces pour pouvoir jouer ! Bon courage... fouillez au maximum les premiers niveaux (le lagon, la mine, le monde des sorcières...). Ce puzzle est lui aussi d'une difficulté redoutable puisque vous devez placer quasiment toutes les pièces en 1m40. Retournez ensuite à l'endroit où vous avez éliminé Klungo, vous pouvez monter au niveau supérieur pour livrer votre dernier combat. Pourtant, ce ne sera pas le combat le plus redoutable.

Ce combat gagné, vous avez triomphé. Il ne vous reste plus qu'à trouver toutes les pièces, tous les Jinjo et toutes les pages de Cheato pour le finir entièrement, de longues heures de jeu en perspective...

## LA PARADE

Terminez le jeu à 100% pour débloquer la parade dans la liste des vidéos du mode Replay.

## LISTE DES SUCCÈS

### Klungo K.O. (20)

Il veut sa revanche ! Et pas juste une ou deux fois, mais trois ! Tu ne dois le battre qu'une fois.

### Chasse au trésor (20)

Tu en trouveras certainement beaucoup plus, mais un de chaque te suffira pour obtenir ce succès.

### Hécatombe (20)

Élimine 20 méchants avec la baguette de Mumbo, les caleçons (machine à laver) ou le T-Rex adulte.

### Problème de combustible (20)

Le Vieux King Charbon est dans la chaudière de Chuffy et il n'est pas content... Déride-le un peu !

### Éclosion futuriste (20)

Sépare nos héros pour la 1re fois ou fais éclore un oeuf Stop 'N' Swop de Banjo-Kazooie par Vovo.

### Pieuvres surgelées (20)

Attention aux ventouses ! Tu dois congeler chacune de ces bestioles à huit pattes.

### C'est vivant ! (15)

Les miracles, ça arrive ! Ramène Sabreman à la vie.

### Après la pluie... (10)

Ohhhh, quel bel arc-en-ciel ! C'est toi qui as fait ça ?

### L'ennemie jurée (10)

Cette fois, vas-y franco ! Débarrasse-nous de Grunty et de ses rimes moisies. Prends-lui la tête !

### Points = prix ! (15)

Éclate des ballons, peu importe la couleur. Obtiens au moins 60 points et ce sera... pas trop mal.

### Fin de partie. Ou pas... (15)

Qui marque le moins de points gagne la finale du Kickball du Colisée. Alors tu devrais y arriver !

### Tue-les tous ! (15)

Tu vas t'éclater en pulvérisant ces bestioles ! Élimine 20 germes, mâchefers ou mines.

# Bankshot Billiards 2

© Pixelstorm 2005

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Casse de veinard (5)

Gagnez un jeu du 9 en empochant la bille n°9 lors de la casse.

### Amateur de Bankshot (5)

Gagnez 5 parties.

### Pro de Bankshot (10)

Gagnez 25 parties.

### Maître du Trick shot (15)

Réussissez au moins 50 Trick shots.

### Golfeur pro (15)

Terminez en dessous du par pour toutes les tables de golf.

### Mordu de vitesse (15)

Terminez toutes les tables contre la montre en moins d'une minute.

### Star du 8 (15)

Terminez 5 parties de jeu du 8 sans concéder une seule manche.

### Star du 9 (15)

Terminez 5 parties de jeu du 9 sans concéder une seule manche.

### Champion de Bankshot (15)

Gagnez 50 parties.

### Accro à Bankshot Billiards (25)

Jouez 200 parties.

### Maître de Bankshot (25)

Gagnez 50 parties, quel que soit le mode de jeu, sauf le jeu de 3, sans concéder une seule manche.

### Grand maître de Bankshot (40)

Remportez 5 parties consécutives en jeu du 8, jeu du 9, Cut Throat, jeu de 8 Euro ou en 14.1 Continu.

## IMAGES DE JOUEUR

Faites le tutorial de la démo ou jouez à la version complète du jeu pour débloquer deux images de joueur Bankshot Billiards 2 : 8 Ball et X Ball.

# Batman Arkham Asylum

© Eidos Interactive / Rocksteady 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1 : Traitement Intensifs

Au cours de la scène cinématique du début, Batman capture le Joker et le met en prison. Dès que vous prenez le contrôle du héros, suivez les gardes qui transportent le Joker et montez sur la passerelle mobile. Par la suite, continuez à suivre le convoi, rencontrez un grand monstre détenu dans la prison et entrez dans l'ascenseur.

#### Cellule de détention

Après la scène cinématique dans laquelle le Joker s'échappe, il envoie plusieurs de ces hommes pour vous tuer. Lisez alors les instructions qui s'affichent à l'écran et apprenez comment effectuer des attaques, des combos et des contre-attaques.

Une fois que le combat est achevé, le Joker vous ouvre un accès. Mais d'abord, retournez près de l'entrée et ouvrez la grille de gauche. Accroupissez-vous, entrez et récupérez le premier Trophée de l'homme mystère, au fond.

Ensuite, suivez le chemin que le Joker a ouvert pour vous et entrez dans la salle de contrôle, à gauche. Visez les trois dents du joker, détruisez-les puis sortez et poursuivez le chemin du corridor.

#### Couloir de prise en charge

Avancez le long du corridor, détruisez une dent, éliminez deux ennemis et courez jusqu'à l'embranchement. Allez d'abord à gauche, détruisez une dent puis discutez avec le garde posté au fond. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et suivez le chemin qui était à droite (qui se trouve en face à présent). Suivez le couloir jusqu'à ce qu'une porte s'ouvre et entrez.

#### Salle de pacification

Avancez, parlez aux gardes et passez la porte. Montez les escaliers, suivez la passerelle et discutez avec les prochains gardes. Passez en mode Détection, repérez la statue de la gargouille (en haut, à droite) et utilisez le grappin pour l'atteindre. Repérez deux autres statues à droite et atteignez-les. Ensuite, repérez Zsasz (en bas) et planez pour l'attaquer par derrière. Lorsqu'il est à terre, appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour l'assommer. Sinon, attaquez-le et assommez-le lorsqu'il se relève.

Après la scène cinématique, repérez le conduit se trouvant juste à proximité et ouvrez-le. Avancez le long des canalisations, repérez un Trophée de l'homme mystère puis ouvrez la grille de droite. Descendez et suivez le garde qui vient d'ouvrir la porte. Détruisez trois dents du Joker et suivez le couloir.

#### Décontamination

Avancez et approchez-vous du garde. Après la discussion, regardez en haut et utilisez le grappin pour grimper. Ouvrez la grille, entrez dans le canal et accédez à la pièce intoxiquée. Avancez, dépassez les cellules et sauvez l'homme accroché à la passerelle. Sautez sur la passerelle suivante, regardez à droite et utilisez le grappin pour atteindre la passerelle. Sauvez un second homme (à gauche), planez vers la plateforme suivante plus loin et sauvez le détenu.

Ensuite, passez en mode Détection et repérez le poste de commande du ventilateur dans la cellule d'en bas.

Visez, tirez puis descendez. Allez au centre de cet endroit, ouvrez une grille au sol et récupérez un trophée de l'homme mystère. Enfin, suivez la flèche verte au sol et quittez la salle.

## Boucle de transfert

A présent, suivez les flèches vertes au sol et dégommez les deux sbires qui arrivent. Détruisez une dent en chemin, suivez les flèches jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, vous devez éliminer le monstre géant envoyé par Joker. Effectuez des roulades à droite et à gauche pour esquiver ses attaques et faites attention aux objets qu'il vous lance. Utilisez le Batarang, tirez et préparez-vous à fuir lorsqu'il commence à crier. Après quelques coups de Batarang, le monstre mourra. Choisissez ainsi une amélioration puis entrez dans la salle de contrôle qui est à droite. Récupérez le trophée de l'homme mystère, rejoignez l'autre salle de contrôle et parlez au garde.

## Cellule de détention

Après la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à l'embranchement et prenez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez des sbires et attaquez-les. Suivez le chemin de droite puis entrez dans la salle de contrôle (à gauche). Passez en mode Détection et repérez la flaque d'alcool au sol, à droite des barreaux. Après la courte discussion avec Oracle, revenez sur vos pas et avancez tout droit vers la section suivante.

Avancez le long du couloir, détruisez trois dents de joker se trouvant à droite juste avant la porte puis entrez.

## Transfert sécurisé

Après la scène cinématique, allez d'abord à gauche, montez les marches et rejoignez la pièce du fond. Récupérez une cassette sur le bureau et rebroussez chemin jusqu'au garde. Repérez une passerelle en haut à gauche de l'entrée, utilisez le grappin et grimpez. Atteignez la passerelle supérieure, courez, sautez et agrippez-vous au rebord de la passerelle, plus loin. Déplacez-vous à droite, entrez par le passage et suivez la canalisation. Au bout du canal, regardez en haut et utilisez le grappin pour monter les deux niveaux. Sautez sur la plateforme d'en face, passez sous la poutre en métal et agrippez le rebord. Déplacez-vous à gauche, atteignez une autre plateforme et utilisez le grappin sur le rebord de la plus haute passerelle.

Passez à l'intérieur d'une canalisation, suivez le chemin et repérez une plaque de Scarabée. Scannez la plaque, utilisez le grappin sur la passerelle située plus loin à droite et éliminez les hommes du Joker.

A présent, ouvrez la grille qui se trouve à droite et entrez.

## Traitement du bâtiment des cellules

A la fin du conduit, passez en mode Détection pour repérer les sbires armés. Ensuite, repérez la gargouille qui se trouve juste au-dessus de votre tête et utilisez le grappin pour l'atteindre. Ensuite, agrippez-vous à une autre gargouille (en face) puis aux deux prochaines à gauche. Maintenant que vous êtes derrière les sbires, planez afin d'atterrir doucement. Mettez-vous accroupi, approchez-vous du premier sbire et éliminez-le furtivement. Refaites la même opération avec les deux autres puis suivez le chemin qui est derrière les ennemis.

Montez aux escaliers de droite, tuez furtivement le garde dans la salle de contrôle puis accédez au conduit situé à droite de l'entrée.

## Hall des soins intensifs

Dès que vous sortez du conduit, éliminez furtivement le sbire en face et lancez le grappin sur l'une des gargouille, en

haut. Maintenant que vous avez une vue en hauteur, délacez-vous d'une gargouille à l'autre et réalisez des attaques planées afin d'éliminer les ennemis restants.

Après une courte scène, éliminez d'autres sbires (à l'intérieur de la cabine) puis trouvez la cassette sur la table. Sautez sur le rebord au sud, approchez-vous du cadavre et assistez à la scène.

Par la suite, retournez-vous et tentez de résoudre l'énigme de votre ennemi. Pour ce faire, repérez le portrait qui se trouve juste à gauche du rebord et scannez-le. Enfin, approchez-vous du garde qui sort de la porte et discutez avec lui.

### Couloir public

Suivez le garde, ouvrez la porte suivante et résolvez l'énigme suivante. Pour cela, descendez les marches à droite et approchez-vous des vestiaires des hommes. Repérez la radio sur le banc de droite et scannez-la pour résoudre l'énigme. Passez le vestiaire, ouvrez la porte de droite et entrez.

Ouvrez la grille, suivez le canal et atteignez une zone rocheuse. Suivez le chemin, utilisez le grappin sur le rebord de droite et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

## Chapitre 2 : Ile d'Arkham

### Arkham Est

Planez vers le bas jusqu'aux gardes et discutez avec eux. Allez à droite, repérez un Trophée de l'homme mystère sur une plateforme et récupérez-le. Ensuite, partez au nord et utilisez le grappin pour monter sur le toit du grand manoir au milieu. Allez à droite sur le toit du château, repérez un autre Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, descendez dans un petit jardin entre les deux châteaux, utilisez le grappin et atteignez le balcon. Trouvez un Trophée de l'homme mystère derrière le pilier et récupérez-le.

Ensuite, descendez et explorez le cimetière à l'ouest. Vous trouverez ainsi un Trophée de l'homme mystère entre les herbes. Aussi, repérez une cabane au bord de la falaise et récupérez le Trophée de l'homme mystère qui s'y trouve.

***??? Le patrimoine de cette île a bel et bien été enseveli ???***

Pour résoudre cette énigme, rejoignez le cimetière se trouvant à droite du Jardin botanique à l'ouest et repérez un cercueil déterré. Effectuez un zoom sur la pierre tombale et scannez-la.

***??? La plus grande famille de Gotham domine la ville. ???***

Grimpez sur le toit de manoir au nord-ouest et allez au coin gauche. Repérez l'immeuble qui se trouve sous de la grande lune, effectuez un zoom et scannez-le pour résoudre le mystère.

A présent, allez à l'ouest, utilisez le grappin et grimpez sur la première tour de contrôle à gauche. Entrez dans la pièce, parlez avec le garde et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, sortez et atteignez la seconde tour, en face. Grimpez sur le toit de la pièce de contrôle et ramassez un Trophée de l'homme mystère.

Maintenant, descendez au sol et approchez-vous de la zone de traitement intensif juste à droite. Discutez avec les gardes, entrez par la grande porte et discutez avec les hommes blessés. Repérez le toit du mur derrière l'ambulance, utilisez le grappin et grimpez. Approchez-vous furtivement les ennemis par derrière, tuez-les puis prenez la porte.

### Arkham nord

Avancez tout droit vers la Batmobile (au milieu) et attaquez les ennemis qui sont en train de l'abimer. Approchez-vous de la porte du véhicule et récupérez le gel explosif. Passez en mode Détection, avancez légèrement à droite et scannez le sol. Utilisez le gel explosif pour exploser la zone sensible et récupérez le Trophée de l'homme mystère.

Ensuite, grimpez sur le toit de la baraque à gauche, repérez une section fragile et explosez-la grâce au gel. Descendez, récupérez la carte des secrets sur la table et ressortez.

Allez à gauche de l'entrée, sautez par-dessus la clôture et utilisez le grappin pour atteindre le rebord qui est au-dessus de la grotte. Avancez, récupérez le Trophée de l'Homme mystère et rebroussez chemin. Ensuite, entrez dans la grotte et utilisez le grappin pour monter d'un niveau. Activez le mode Détection pour scanner la plaque de scarabée et poursuivez le chemin. Entrez par une porte métallique et restez en mode Détection. Repérez un mur fragile renfermant un Trophée de l'homme mystère plus loin puis revenez sur vos pas.

Partez maintenant à droite de l'entrée et grimpez sur le toit de la tour de contrôle. Effectuez un zoom arrière, repérez le trophée de l'homme mystère sur un bout de terre plat et planez dans cette direction. Ramassez-le, descendez et grimpez sur le toit de l'autre tour de contrôle (en face). Récupérez un autre trophée de l'homme mystère et revenez à la dernière tour.

***??? Tweedle-Dum et Tweedle-Dee l'ont VU, tu peux le VOIR ? ???***

Allez au nord près de l'entrée d'Arkham, repérez la balançoire à droite de la porte et scannez-la pour résoudre l'énigme.

***??? Là je le vois, là tu ne le vois pas. ???***

Passez en mode Détection et approchez-vous de l'entrée du bâtiment au Nord-Ouest. Regardez en haut et repérez un point d'interrogation. Essayez alors de déplacer la caméra afin que le point s'aligne avec le reste.
Par la suite, retournez près de la voiture de Batman, scannez la zone qui se trouve devant le capot de la voiture et trouvez une pipe. Avant de partir à la piste de Gordon, suivez le chemin qui est à droite de la Batmobile et entrez dans le bâtiment en ruine. Allez à gauche de l'entrée et récupérez le trophée de l'homme mystère. Allez ensuite à droite, Grimpez sur le rebord qui est à droite de l'entrée et repérez la plaque de scarabée. Scannez-la puis quittez l'endroit.

Avancez devant la Batmobile jusqu'à la porte fermée, repérez le mur fragile (à droite) et utilisez le gel explosif pour le détruire. Mais avant cela, montez sur le toit du château à gauche et récupérez un Trophée de l'homme mystère sur le toit.

## Arkham Ouest

Avancez à droite, suivez le chemin et entrez par la porte. Dès que vous entrez, retournez-vous et grimpez sur la corniche qui est au-dessus de la porte. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le.

Ensuite, descendez dans le ruisseau, à gauche de l'entrée, et ramassez un Trophée de l'homme mystère près des égouts. Remontez, descendez la pente et éliminez les deux ennemis qui sont en train de bricoler devant l'entrée de la prison.

***??? Tu vois ce que je peux voir ? Non ? Peut-être suis-je dans une meilleure position. ???***

Passez en mode Détection, avancez jusqu'à devant la prison et montez les escaliers. Avancez au bord du balcon, alignez le point inscrit sur l'une des balustrades avec la deuxième partie du point d'exclamation et scannez pour résoudre l'énigme.
Maintenant, sautez du balcon et planez à droite vers une cabane près de l'eau. Grimpez sur le toit de la cabane et ramassez le Trophée de l'homme mystère. Entrez dans la cabane et prenez la cassette sur la caisse en bois.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez le tabac de Gordon. Juste avant de monter sur les escaliers en face, repérez une entrée à droite devant la pancarte et prenez-la. Explorez la zone et ramassez un Trophée de l'homme mystère près de la zone verte.

Montez maintenant les escaliers. Suivez le chemin, éliminez les six sbires qui se trouvent devant le centre médical et détruisez les dents du Joker.

En entrant dans le centre médical, vous vous rendrez compte que l'accès est bloqué. Par conséquent, sortez et montez sur le toit du centre médical. Allez d'abord à l'extrême droite, repérez le Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Allez maintenant à gauche, passez en mode Détection et repérez le mur fragile sur la partie gauche du toit. Explosez-le grâce au gel, entrez et prenez la porte de droite.

## Chapitre 3 : Le centre médical

### Accès entretien

Grimpez par-dessus les deux grillages, ouvrez la grille qui est à droite et entrez. Suivez la canalisation jusqu'à l'embranchement et prenez d'abord à droite. Récupérez un Trophée de l'homme mystère au bout de la zone, rebroussez chemin et suivez l'autre chemin du conduit.

### Sanatorium

Entrez dans le conduit, prenez  droite et sortez vers un bureau. Restez silencieux, agissez furtivement et éliminez les cinq gardes armés qui contrôlent la zone. Déplacez-vous d'une gargouille à une autre, planez pour descendre derrière les ennemis et achevez-les furtivement.

Une fois que les ennemis sont achevés, allez au sud du Sanatorium et entrez par la porte.

### Hall médical

Descendez les marches, prenez à gauche et longez le long couloir.

***??? Une marque de générosité de nos bienfaiteurs Wayne ? ???***

Sur le mur du hall principal se trouve une plaque où le mot Wayne est inscrit. Effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, récupérez une cassette d'entretien sur la table de gauche et rebroussez chemin jusqu'au Sanatorium.

### Sanatorium

***??? Tata tatata ! Flash info ! Quelqu'un ne sortira pas d'ici vivant. ???***

Explorez le sous-sol,  retrouvez une cellule avec un squelette à l'intérieur et scannez-la pour résoudre cette énigme.

***??? Seule une nouvelle perspective permet d'apporter la réponse à une question. Tu n'es pas d'accord ???***

Grimpez sur une statue de gargouille et repérez le sol fragile près d'une passerelle à gauche puis utilisez le gel pour l'exploser. Ensuite, alignez le point avec le reste du point d'interrogation et scannez pour résoudre l'énigme.

Repérez le sol fragile qui se trouve à gauche de l'énigme résolue et explosez-le. Scannez l'esprit d'Arkham au fond puis revenez sur vos pas.
A présent, descendez au niveau inférieur et avancez en direction de la porte nord. Juste avant la porte, repérez une grille de ventilation (à droite) et entrez-y. Suivez le chemin de droite, ramassez un Trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas. Maintenant, entrez par la porte nord et accédez au couloir supérieur.

### Couloir Supérieur

Dès que vous entrez, descendez les marches qui sont en face et suivez le trait jaune. Lorsque le chemin vire à droite, regardez en haut à gauche, repérez un conduit d'aération et entrez. Ramassez un Trophée de l'homme mystère plus

loin et revenez sur vos pas.

Continuez à suivre le trait jaune au sol, dégommez les trois sbires en chemin puis ouvrez la porte au fond du corridor.

## Salle de Radiologie

Dès que vous entrerez, passez en mode Détection et repérez les deux murs fragiles. Le premier mur se trouve droit devant. Prenez le gel explosif, placez-le sur le mur et partez à gauche. Repérez un autre mur fragile, placez à nouveau du gel et explosez les deux murs en même temps pour sauver le docteur.

Après la discussion avec le docteur, regardez en haut et grimpez au-dessus de la pièce. Repérez un Trophée de l'homme mystère et ramassez-le. Ensuite, rebroussez chemin et détruisez les dents du Joker qui sont dans le paquet cadeau. Avancez jusqu'à l'entrée du couloir supérieur et prenez les escaliers de droite.

## Bloc opératoire

Suivez à présent le trait rouge, entrez dans le bloc opératoire et approchez du docteur attaché à la chaise. Après la courte scène cinématique, combattez plusieurs ennemis qui arrivent depuis le balcon supérieur et éliminez-les. Libérez le docteur et discutez avec lui.

***??? Tsssssssss ! Selon des rumeurs, Tommy Elliot pratiquerait à Arkham. Cela peut-il être vrai ? ???***

Après que le docteur Chen se soit détaché de sa chaise, grimpez vers le balcon par lequel les ennemis sont arrivés et scannez le tableau qui est à droite pour résoudre l'énigme.

Maintenant, quittez le bloc opératoire et revenez au couloir supérieur. Détruisez des dents du Joker en chemin et suivez le trait bleu. Eliminez deux sbires devant la porte et entrez dans la salle d'observation des patients.

## Salle d'observation des patients

Dès que vous entrez, mettez-vous accroupi et éliminez furtivement les deux sbires. Après la discussion avec Cash, grimpez sur le conduit d'aération en haut et entrez dans la trappe. Suivez le conduit, rejoignez la salle remplie de gaz et allez à droite. Repérez le poste de commande du ventilateur (en bas à gauche), lancez un Batarang et activez-le.

Ensuite, allez à gauche de la trappe, sautez et planez jusqu'à la plateforme suivante. Grimpez sur le conduit et sautez sur les plates-formes suivantes.
Regardez en arrière, visez le second poste de commande du ventilateur et activez-le.

Ensuite, coupez la corde du prisonnier qui est en face et sautez sur la plateforme suivante, en bas. Visez le troisième poste de commande du ventilateur dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et activez-le.

***??? Ce Firefly était-il trop sensationnel ? ???***

Maintenant que le gaz est dissipée, entrez dans la pièce où le prisonnier vient de tomber et scannez le journal déchiré.

Entrez dans la pièce où Cash et le docteur se trouvaient et prenez la cassette qui est sur la table. Quittez la salle d'observation, revenez au Sanatorium et détruisez les dents du Joker en chemin.

## Sanatorium

Après la scène cinématique, éliminez d'abord les dents du Joker près de la porte. Ensuite, déplacez-vous d'une gargouille à l'autre et éliminez les trois sbires armés qui arrivent. Effectuez un coup de pied en planant, assommez l'ennemi et grimpez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré. Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Est du Sanatorium et prenez l'ascenseur.

# Chapitre 4 : Accès refusé

Avancez à gauche, utilisez le gel et faites exploser le mur fragile. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une scène.

## Couloir inférieur

Ouvrez la grille à gauche, entrez et approchez-vous du cadavre. Ensuite, suivez le couloir à gauche et entrez dans la morgue.

## Morgue

En entrant dans la morgue, vous commencerez à entendre des voix qui vous ordonnent de sortir. Lorsque vous sortirez, vous remarquerez que l'endroit est le même. Allez au milieu de la salle et ouvrez les trois sacs mortuaires.

Par la suite, vous êtes projeté dans une illusion. Suivez le chemin en allant tout droit, sautez par-dessus le vide et préparez-vous à combattre l'épouvantail.

**Boss : Epouvantail**
L'épouvantail est constamment en rotation et tente de vous repérer avec ses yeux. Lorsqu'il a le dos tourné, montez rapidement les escaliers et cachez-vous derrière le mur. Ensuite, poursuivez à droite et dissimulez-vous derrière la petite clôture. Sautez par-dessus le vide à droite, grimpez par-dessus le mur en face et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite, sautez par-dessus le vide (à droite) puis cachez-vous derrière le pilier. Prenez le gel explosif, explosez le mur de droite et revenez rapidement derrière le pilier. Lorsque le monstre s'approche pour vérifier ce qu'il se passe, attendez qu'il regarde à gauche et foncez à droite pour sauter. Grimpez sur le mur, sautez sur la plateforme suivante, montez les marches et utilisez le projecteur pour achever le cauchemar.

***??? Quel tueur silencieux des océans peut-on trouver dans un minuscule bocal ? ???***

Après le cauchemar de l'épouvantail, repérez un récipient transparent à proximité des trois tables d'autopsie, effectuez un zoom et scannez-le.

Maintenant, quittez la morgue et suivez les flèches vertes du Joker.

## Couloir inférieur

Descendez les trois sbires qui défoncent la porte, suivez les flèches vertes et détruisez les dents de Joker. Montez les marches, détruisez un autre dentier dans la pièce à droite, entrez et ouvrez la porte.

## Salle d'expérimentation

Dès que vous entrez dans la salle d'expérimentation, repérez la carte des secrets sur le bureau qui est à gauche et récupérez-la.

***??? C'est cet ours silencieux qui empoisonne la vie de Bane ? ???***

Repérez l'ours en peluche sur le bureau à gauche et scannez-le pour résoudre cette énigme.

Maintenant, ouvrez la grille de droite et suivez le chemin du conduit. En sortant du canal, avancez doucement à gauche et achevez furtivement le premier sbire à gauche. Ensuite, entrez dans la trappe à droite et prenez un Trophée de l'homme mystère en chemin. Avant de sortir de la trappe, passez en mode Détection et vérifiez qu'aucun des sbires n'est en train de vous regarder. Sortez, éliminez furtivement l'homme de droite puis scannez de nouveau la zone.

Restez caché, attendez que les sbires aient le dos tourné, approchez-vous par derrière et achevez-les. Faites la même opération avec le dernier puis montez les escaliers au fond. Utilisez grappin pour monter au-dessus de la pièce et

ramassez le Trophée de l'homme mystère sur le toit. Mettez-vous au-dessus de la petite amie du Joker et appuyez sur la touche qui s'affiche pour l'achever.
Après la scène cinématique, vous affrontez Bane.

**Boss : Bane**
Avant que Bane ne vous fonce dessus, lancez-lui rapidement un Batarang et effectuez aussitôt une roulade à gauche, ou à droite. Une fois qu'il et assommé, approchez-vous rapidement de lui et effectuez un combo pour lui ôter un premier tube de son casque.

A présent, des sbires débarquent sur les lieux et vous devez les éliminer. Effectuez des combos tout en faisant attention aux attaques de Bane. Faites attention aux projectiles qu'il lance et esquivez-les. Une fois que les gardes sont achevés, effectuez la même attaque que précédemment et ôtez-lui le second tube.

Par la suite, une autre vague de sbires débarquent. Eliminez-les en restant vigilant puis occupez-vous de Bane et effectuez à nouveau la même attaque pour l'achever une fois pour toutes.

## Chapitre 5 : les égouts

### Arkham Ouest

Avancez sur le quai, montez les marches à gauche puis dirigez-vous au nord. Passez devant l'entrée du pénitencier, éliminez les hommes du Joker puis poursuivez jusqu'à l'entrée de l'Arkham Nord. Entrez, détruisez les dentiers en chemin et prenez la porte à gauche.

### Arkham nord

Avancez et éliminez les sbires en chemin. Poursuivez tout droit et grimpez sur la clôture juste avant l'entrée d'Arkham qui est à droite. Entrez dans la grotte en face, escaladez les rebords et suivez le chemin de la sortie à gauche.

### Batcave

Suivez le corridor, planez jusqu'à l'ordinateur central et regardez la scène. Maintenant que vous avez récupéré la Bat-griffe, descendez les marches et allez à droite. Repérez les caisses sur la passerelle plus loin, visez à l'aide de la Bat-griffe et tirez la corde pour faire tomber les caisses. Ensuite, avancez le long de la passerelle et entrez par la porte. Repérez une grille en haut, utilisez la Bat-griffe et ouvrez-la. Utilisez le grappin pour y pénétrer et sortez dans le vieil égout.

### Le Vieil égout

Descendez et éliminez furtivement le garde à gauche. Montez les marches, attaques les autres gardes à droite et achevez-les. Ensuite, passez en mode Détection et repérez une grille d'aération en haut. Utilisez la Bat-griffe pour l'arracher et entrez afin de récupérer le Trophée de l'homme mystère. Ramassez la cassette près du cadavre et allez à gauche.

Détruisez le dentier, repérez le mur fragile à gauche et détruisez-le. Récupérez la Trophée de l'homme mystère à l'intérieur, suivez le couloir et détruisez un autre dentier plus loin. Enfin, entrez par la porte et atteignez le carrefour de l'égout principal.

### Le carrefour de l'égout principal

Avancez, prenez à droite et escaladez le mur gauche. Sautez sur la plateforme en face et suivez d'abord le chemin de gauche. Sautez sur les deux plates-formes suivantes et récupérez un Trophée juste à droite.

Ensuite, rebroussez chemin et allez à droite. Sautez sur la plateforme en béton, détruisez les dentiers de loin puis

agrippez-vous au rebord du grand pilier (à gauche). Déplacez-vous à gauche, grimpez et récupérez un second Trophée. A présent, sautez sur la plateforme où se trouvaient les dentiers et traversez la poutre inclinée à gauche.

Maintenant, sautez sur la poutre de gauche puis sur la plateforme avec le cours d'eau. Sautez encore plus loin, prenez le Trophée de l'homme mystère et revenez à la plateforme précédente. A présent, remontez sur le pilier incliné et accrochez-vous au rebord de la poutre qui est à gauche. Déplacez-vous à droite, grimpez à l'intérieur de la poutre puis récupérez un Trophée.

***??? Un casse-tête à plusieurs côtés, mais seuls certains d'entre eux sont visibles ???***

De cet endroit, passez en mode Détection, repérez le point d'interrogation sur le mur brisé derrière. Alignez-le et scannez-le pour résoudre le mystère.

Maintenant, revenez au chemin principal et sautez sur la plateforme suivante. Prenez à gauche, détruisez les dentiers et entrez par la porte au fond.

### Accès à la surface

Récupérez une cassette sur la caisse à gauche, prenez-la et montez les escaliers par la droite. Passez en mode Détection et repérez le mur fragile au fond du tunnel. Explosez-le à l'aide du gel, ouvrez la porte et entrez.

## Chapitre 6 : Le manoir d'Arkham

### Arkham nord

En entrant dans Arkham Nord, vous vous rendez compte qu'il existe deux snipers sur les tours de contrôle et six ennemis désarmés dans la cour. Commencez d'abord par éliminer furtivement les deux snipers sur les tours. Utilisez le grappin pour sauter sur le toit des tours, mettez-vous derrière l'ennemis et achevez-le.

Ensuite, attaquez les autres sbires dans la cour en effectuant des combos. Allez vers Arkham Est, détruisez les dentiers devant la porte et entrez.

### Arkham Est

Avancez, éliminez les ennemis et passez la porte. Passez en mode Détection et repérez l'emplacement des snipers. D'abord, éliminez les deux snipers qui sont sur les tours de contrôle, à droite et à gauche de l'entrée.

Ensuite, passez par le cimetière, grimpez sur le toit du manoir et approchez-vous des deux snipers par derrière. Lancez un Batarang sur l'un d'eux pour l'assommer et éliminez rapidement le second. Enfin, détruisez les dentiers devant le manoir et grimpez sur la corniche de la porte du manoir.

### Entrée du Manoir

Repérez une grille métallique en haut du mur, utilisez la Bat-griffe et entrez. Descendez, ouvrez la prochaine porte et dégommez les ennemis qui sont près des escaliers.

Ensuite, descendez les marches à gauche et ouvrez la grille de ventilation à gauche. Entrez, récupérez un Trophée et ressortez.

A présent, revenez à la porte principale en haut des marches, visez les canalisations métalliques qui sont au-dessus de la porte et grimpez. Repérez une grille métallique au-dessus, utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et entrez.

### Hall principal

En entrant dans le hall principal, éliminez les dix sbires qui sont à la recherche des notes du Dr. Young. Utilisez les gargouilles pour disparaitre de leur vue et effectuez des coups de pied en planant pour les achever rapidement.

Ensuite, repérez une grille métallique entre les deux escaliers et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Revenez légèrement en arrière et approchez-vous de la porte qui se trouve  au sud.

***??? Qui est l'homme principal dans le hall principal ???***

Juste avant d'entrer dans le couloir sud, repérez la photo du commissaire Gordon à gauche et scannez-la.

## Couloir Sud

Avancez à droite, détruisez les deux dentiers du joker et repérez un conduit d'aération en haut à gauche. Utilisez le grappin pour l'atteindre, repérez un mur fragile et explosez-le. Entrez, scannez la plaque de Scarabée et ressortez.

***??? De quoi un oiseau a-t-il besoin sous la pluie ? ???***

Trouvez les parapluies dans la petite vitrine à gauche dans le couloir Sud et scannez-les pour résoudre l'énigme.

***??? Cette énorme bibliothèque semble venir littéralement de nulle part ???***

En vous plaçant sur le conduit d'aération, passez en mode Détection et alignez le point qui se trouve sur le conduit avec le reste du point d'interrogation sur le mur.

Descendez, poursuivez à gauche et repérez une grille métallique en haut à droite. Ignorez-la pour l'instant et prenez une couverture d'angle derrière le pilier à gauche. Utilisez un Batarang pour assommer le sbire armé et attaquez le second.

Ensuite, revenez à la grille que vous aviez ignorée plutôt et récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, franchissez la porte près des ennemis vaincus et accédez à la bibliothèque.

## Bibliothèque

Eliminez les gardes qui sont dans la bibliothèque, passez en mode Détection et repérez une grille métallique aux alentours. Récupérez le trophée qui se trouve à l'intérieur, grimpez au dernier niveau de la bibliothèque et entrez par cette grille. Avancez tout droit, allez à gauche et grimpez dans un autre conduit, en haut. Avancez, grimpez un autre conduit encore plus haut à droite. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous reveniez à la bibliothèque.

Repérez une grille métallique à gauche, récupérez le trophée à l'intérieur puis sortez. Prenez un Batarang, visez la corde du chandelier et tirez. Ensuite, descendez dans la bibliothèque et approchez-vous des otages pour les libérer.

A présent, rebroussez chemin jusqu'au hall principal et allez à droite. Montez les escaliers qui sont à gauche et prenez la porte sur votre gauche.

## Couloir de l'aile Ouest

Détectez les ennemis dans la pièce, utilisez un Batarang pour enlever l'arme de l'ennemi et attaquez-le rapidement. Ensuite, poursuivez tout droit jusqu'à la porte et entrez.

## Salle des archives

Dans cette salle, vous devez affronter six sbires armés. Par conséquent, vous devez opérer furtivement et utilisez les gargouille pour vous cacher.

Passez en mode Détection pour repérer les gardes et, dès que l'un d'eux vous tourne le dos, descendez et achevez-le

silencieusement. Par la suite, remontez rapidement sur une gargouille pour ne pas être repéré par les autres. Guettez une autre occasion similaire et refaites la même opération jusqu'à ce les six ennemis soient morts.

Par la suite, secourez les deux gardes et montez les escaliers qui sont au Nord. Ouvrez la porte à droite, suivez le couloir et montez les marches à droite. Ignorez la porte pour l'instant et ouvrez la grillez à gauche. Suivez le conduit et atterrissez dans une cellule de détention. Détruisez les dentiers du joker et sortez de la cellule.

***??? Amadeus est devenu fou, ou il était seulement fêlé ???***

Entrez dans la cellule voisine, scannez les cercles sur les murs et résolvez ainsi l'énigme.

Maintenant, regardez en haut et repérez une trappe dans le mur. Grimpez, avancez dans le conduit et atteignez le plafond métallique. Ignorez d'abord le conduit d'aération à gauche, avancez tout droit et tournez à droite pour récupérer un Trophée. Ensuite, revenez au conduit et entrez.

## Bureau du Dr. Young

Au bout du canal se trouve deux sbires et un ennemi armé. Effectuez une attaque en planant sur le sbire armé puis exécutez les autres.

***??? Il fera froid en enfer quand ce... Ghul reviendra à la vie ???***

Montez les escaliers et repérez le cadavre dans la petite morgue. Effectuez un zoom sur l'étiquette et scannez-la pour résoudre l'énigme.

Ensuite, repérez une grille métallique dans le mur qui est en face de la porte fermée et entrez. Avancez tout droit et atteignez ainsi le bureau du Dr. Young.

***??? Comment peux-tu masquer tes sentiments sans perdre ton identité ? ???***

Dans le bureau du Dr Young, observez le masque en forme de tête de mort et scannez-le.

Activez le mode Détection, placez l'objectif sur le coffre-fort du Dr. Young et scannez-le. Après une discussion avec Oracle, rebroussez chemin via le conduit d'aération et dégommez les sbires qui arrivent. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, ramassez la cassette sur le bureau à gauche puis entrez par la porte suivante.

## Couloir de l'Aile Ouest

Suivez les traces d'empreintes du Dr. Young, détruisez les dentiers du joker en bas des marches et atteignez la bibliothèque. Suivez les traces du Dr. Young et repérez le livre dans lequel se trouvent les notes du Docteur. Enfin, rebroussez chemin et quittez la bibliothèque.

## Manoir Wayne

Suivez le long couloir à droite, continuez à avancer et ouvrez la porte au fond à gauche. Sautez par-dessus le vide, montez les marches à droite et préparez-vous encore une fois à affronter l'épouvantail.

**Boss : Epouvantail**
Cette fois-ci, l'épouvantail ne tourne pas en rond et regarde juste à droite et à gauche. Attendez qu'il regarde du coté opposé, courez et cachez-vous derrière le pilier. Utilisez la Bat-griffe, visez les caisses en haut à droite et utilisez-les pour vous dissimuler.

Poursuivez à droite, éliminez quatre squelettes ennemis et progressez à droite. Sautez par-dessus le vide et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous en bas puis à droite, sautez sur les zones rocheuses et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous encore à droite, suivez le passage et éliminez six autres squelettes. Poursuivez à droite, sautez

sur le rebord de la poutre et déplacez-vous à droite. Attendez que le pendule soit à droite, vérifiez que l'épouvantail regarde du coté opposé et sautez. Enfin, grimpez sur la passerelle, prenez couverture derrière la petite clôture et suivez le chemin de droite. Grimpez et courez vers le projecteur pour le placer devant l'épouvantail.

### Hall principal

Après le cauchemar, coupez la corde de la cloche et descendez. Approchez-vous maintenant de la porte de la cellule défoncée, ouvrez la grille de la cabine qui se trouve à gauche de la porte et ramassez la cassette à l'intérieur. Ensuite, ouvrez la porte du couloir Est et entrez.

### Couloir Est

A présent, avancez à gauche et assommez l'ennemi portant un électrochoc.

***??? Jouer au chat et à la souris doit être douloureux ???***

Repérez une vitrine qui contient des lunettes et des griffes et scannez-la.

Ensuite, ouvrez la porte au fond du couloir et entrez.

### Bureau du directeur

En entrant dans le bureau, vous assistez à une scène dans laquelle Zsasz tient le docteur en otage et vous devez la sauver. Pour ce faire, approchez-vous de l'entrée de droite et prenez une couverture d'angle. Prenez un Batarang, visez, attendez que Zsasz bouge sa tête et tirez.

Après la scène cinématique, descendez les sbires qui vous attaquent et discutez avec l'Oracle. Passez en mode Détection, cherchez le bâton brisé de Harley (le pote du Joker) et scannez-le.

***??? Le Docteur n'est-il pas vieux pour un spectacle de marionnette ???***

Repérez une vitrine près des escaliers, effectuez un zoom sur la marionnette et scannez-la.

Ensuite, repérez le bureau qui se trouve à proximité de la vitrine et retrouvez la carte des secrets.

Réactivez le mode Détection, suivez les traces d'ADN et descendez les marches. Dans la pièce suivante, allez d'abord à droite et ramassez le trophée sur le bureau.

Par la suite, revenez de l'autre côté et prenez la porte du fond.

### Couloir Aile Est

Suivez le couloir, détruisez les dentiers du joker et entrez par la porte.

### Hall principal

De retour dans le hall principal, grimpez sur une gargouille et achevez trois sbires armés. Suivez les traces d'ADN et quittez le manoir.

## Chapitre 7 : le Pénitencier

### Arkham Est

Maintenant que vous êtes à l'extérieur du manoir, suivez les traces d'ADN et avancez tout droit.

## Tunnel abandonné

Suivez le chemin, utilisez le grappin pour passer la clôture et repérez les ennemis tout en restant sur la passerelle. Attaquez les sbires armés avec des Batarangs puis descendez et achevez-les rapidement.

Repérez un Trophée mystère dans une cage à droite, grimpez sur le toit de la cage et utilisez le gel pour détruire le mur fragile. Entrez, ramassez le trophée et revenez sur vos pas.

## Arkham Ouest

En entrant à Arkham Ouest, restez en mode Détection et repérez l'emplacement des ennemis. Faites attention au sniper dans la tour du milieu et achevez-le furtivement.

Ensuite, allez devant l'entrée du pénitencier, achevez le groupe de sbires et entrez dans la prison.

## Accès aux cellules

D'abord, avancez légèrement et prenez la cassette sur la table à droite. Ensuite, mettez-vous accroupi, approchez-vous du sbire armé par derrière, éliminez-le furtivement puis occupez-vous des deux autres. Passez en mode Détection, traquez les empreintes d'ADN, détruisez les dents et suivez la ligne blanche à gauche.

Avant de poursuivre sur la ligne blanche, suivez le chemin de la cellule et entrez dans les toilettes. Allez d'abord dans les toilettes des hommes à gauche, ramassez le trophée de l'homme mystère et revenez sur vos pas.

***??? Comment réfléchis-tu à tes réussites et tes échecs Batman ???***

Allez dans les toilettes des femmes, regardez-vous dans le miroir au fond et scannez.

A présent, retrouvez et suivez la ligne blanche au sol et attendez que la porte s'ouvre.

## Quartier cellulaire principal

***??? Deux personnes, une voix, pas d'armes ???***

En entrant dans le quartier cellulaire principal, utilisez le grappin et grimpez au-dessus des cellules. Suivez l'entrée, repérez une arme accrochée dans le mur en face et scannez-la.

Allez à gauche, détruisez trois dentiers et récupérez une cassette sur la table. Ensuite, redescendez à l'étage inférieur et suivez les traces d'ADN. Repérez un mur fragile dans le couloir à gauche, détruisez-le et ramassez le trophée. Sortez, poursuivez le chemin et ouvrez la porte.

## La ligne verte

Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et poursuivez le chemin jusqu'à la prochaine porte.

## Salle de contrôle de la sécurité

Avancez tout droit dans la salle, prenez les escaliers au fond à gauche et repérez le mur fragile d'une cellule. Détruisez-le, récupérez le trophée qui est à l'intérieur et descendez.

***??? Une méprise sur l'identité ???***

Repérez la cellule dans laquelle se trouve le policier Cash, effectuez un zoom et scannez-la.

Ensuite, montez aux escaliers du fond (à droite) et sauvez le directeur après la scène cinématique. Vous obtenez le séquenceur Cryptographique capable de pirater les systèmes de sécurité.

Utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir, ouvrez la porte bloquée et rebroussez chemin.

### La ligne verte

A l'intérieur de l'une des cellules ouvertes se trouve un Trophée de l'homme mystère. Récupérez-le et poursuivez votre chemin.

### Quartier cellulaire Principal

De retour au quartier cellulaire, grimpez au-dessus des cellules de détention et affrontez les onze ennemis. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche et utilisez le séquenceur pour désactiver le courant et débloquer la porte qui est à l'ouest. Entrez, faites attention aux deux aliénés et achevez-les rapidement.

***??? Cette salle sera son seul horizon jusqu'à la fin de ses jours, même pour le tueur le plus célèbre. ???***

Repérez une cellule remplie de feuilles d'agenda juste à droite de l'entrée et scannez-la pour résoudre cette énigme.

Ensuite, partez à gauche, montez les marches et entrez dans la salle des gardes.

### Salle des gardes

Avancez jusqu'à la prochaine porte et entrez. Après la scène cinématique, vous devez sauver les deux innocents. Pour ce faire, utilisez d'abord le séquenceur sur le poste de commande juste à votre gauche. Ensuite, utilisez rapidement un Batarang pour couper la corde et libérer le garde à gauche avant que le courant ne revienne. Par la suite, désactivez le même poste de commande une seconde fois et désactivez rapidement le second poste qui se trouve près de l'eau. Ensuite, libérez le second garde et approchez-vous de la sortie. Utilisez le séquenceur une dernière fois et désactivez le poste pour ouvrir la porte.

A présent, quittez la salle des gardes, détruisez les dents du joker et retournez au quartier cellulaire principal.

### Quartier cellulaire principal

Approchez-vous de la porte qui se trouve à l'Est et entrez.

### Accès Contrôlé

***??? Qu'est-ce qui a quatre murs, deux côtés, et un ancien procureur ? ???***

Montez les escaliers et regardez la cellule de droite. Effectuez un zoom sur le poster et scannez-le.

Passez en mode Détection et repérez la grille métallique au plafond. Utilisez la Bat-griffe pour l'ouvrir et éliminer rapidement le fou qui jaillit de la trappe. Grimpez, prenez une cassette sur la table puis utilisez le séquenceur sur le poste de commande. Enfin, descendez et franchissez l'accès qui est désormais déverrouillé.
Avant d'entrer par la porte, montez les escaliers à droite et repérez les murs fragiles à droite. Détruisez le dernier, prenez le Trophée qui s'y trouve puis rebroussez chemin.

### Incarcération extrême

Dès que vous entrez, vous affrontez de nouveaux ennemis. Effectuez des contre-attaques et des combos de plusieurs coups. De temps à autre, le sol clignote avant de s'électrifier. Dans ce cas, changez d'endroit et montez dans l'une des autres arènes (à droite ou à gauche). Faites attention aux sbires qui portent des matraques électriques et attaquez-les par derrière.

***??? Tout seul dans ta cellule ? Pourquoi ne pas briser la glace avec les plus dangereux prisonniers ? ???***

Observez l'endroit glacé, là où vous aviez combattu les derniers ennemis et scannez-le.

Après la scène, entrez par la porte qui se trouve sous la tour de contrôle et prenez la carte des secrets sur la table à gauche. Suivez le couloir gauche, montez les marches, prenez la cassette sur un autre bureau et rebroussez chemin. Sortez de la salle, détruisez les dentiers et revenez au quartier cellulaire principal. Prenez la sortie nord et quittez le pénitencier.

## Chapitre 8 : Les jardins botaniques

### Arkham Ouest

En sortant du pénitencier, éliminez le sbire fou devant la porte. Si vous avez amélioré votre séquenceur,  grimpez sur le balcon du pénitencier et utilisez-le pour ouvrir l'accès. Entrez et récupérez le trophée de l'homme mystère.

***??? Zsasz compte sur toi pour trouver son travail. ???***

Dans la pièce qui se trouve au-dessus du pénitencier, regardez les cadavres des gardes qui sont autour d'une table et scannez-les pour résoudre cette énigme.

Ensuite, prenez la direction d'Arkham Est et entrez dans le Tunnel abandonné.

### Tunnel abandonné

A l'entrée du tunnel, dégommez deux fous et ouvrez la porte au fond.

### Arkham Est

Avancez, éliminez les fous et utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès de la salle sur votre gauche. Entrez, récupérez un Trophée et une carte des secrets et sortez.

Approchez-vous du manoir et grimpez jusqu'à la grande horloge. Prenez un Trophée devant l'horloge.

***??? Mes défis apparaissent à ceux qui occupent la position correcte dans la vie. ???***

Allez à droite de l'horloge, passez en mode Détection et alignez le point avec le reste du point d'interrogation sur le toit du manoir.

Ensuite, planez jusqu'aux deux tours de contrôle et grimpez sur la passerelle. Utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès et entrez. Ramassez un trophée, une cassette et sortez. Approchez-vous du jardin botanique, éliminez les fous et entrez.

### Entrée de la Serre

Détruisez les dentiers et prenez à gauche.

***??? C'est au tour de ces gardes d'y passer ???***

Scannez les cadavres des gardes sur le banc pour résoudre cette énigme.

Ensuite, revenez et allez à droite. Ramassez la cassette sur le deuxième banc et prenez couverture derrière la grille. Utilisez le Batarang, visez les deux gardes armés et tirez.

Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte et entrez.

## Serre Botanique

Dans la grande salle, utilisez les gargouilles au plafond pour vous déplacer et éliminez silencieusement les ennemis.

Lorsqu'ils se regroupent, attendez jusqu'à ce qu'ils se dispersent et reprenez les attaques furtives. Si vous êtes repéré, déplacez-vous rapidement d'une gargouille à l'autre pour fuir hors de leur vue.

***??? A quelle heure boit-on le thé au pays des merveilles ? ???***

Prenez les escaliers qui sont à gauche de l'entrée, repérez un service de thé entre les plantes et scannez-le.

Descendez vers la fontaine, utilisez le gel pour détruire le mur fragile et ramassez le trophée qui se trouve au fond du conduit. Enfin, allez à l'Est et ouvrez la porte.

## Couloir des statues

Avancez droit devant vous et détruisez le dentier devant le banc.

***??? Vous vous souvenez des Wayne ? Comment pourrait-on les oublier ? ???***

Observez la plaque sur ce banc, effectuez un zoom et scannez-la.

Allez à droite, détruisez un autre dentier et récupérez la cassette sur le banc. Poursuivez le chemin, ouvrez la porte et entrez dans la salle du générateur de la serre.

## Salle du générateur de la serre

Dégommez les sbires qui détiennent le mécanicien et libérez-le. Ensuite, récupérez une cassette d'entretien à gauche du prisonnier. Désactivez le boitier en utilisant le séquenceur trois fois de suite, regardez en haut à gauche et repérez une échelle qui mène vers une passerelle. Atteignez-la, entrez, récupérez la carte des secrets à droite, un trophée à gauche et sortez.

Rebroussez chemin jusqu'à la serre botanique et prenez l'autre porte au nord.

## Couloir inondé

Entrez dans le couloir et détruisez les dents du joker. Traversez l'eau et détruisez les dentiers à gauche. Ouvrez la grille d'aération et entrez.

***??? Il a fallu plus que son charme à Ratcatcher pour diriger son armée. ???***

Dans le conduit d'aération, repérez une grille sur le chemin,  dans laquelle se trouvent des gants et  des lunettes. Scannez-la.

Toujours dans le conduit d'aération, prenez à droite lors du prochain croisement. Récupérez un trophée au fond puis revenez et prenez l'autre chemin. Descendez, détruisez le mur fragile à droite et ouvrez la porte, en bas à droite.

## Salle abandonnée

Allez à gauche, descendez les deux escaliers et poursuivez à droite. Descendez dans le ruisseau, ramassez le trophée au bout et revenez. Dès que vous remontez du conduit d'égout, repérez la plaque de conduit au sol près de l'arche et entrez.
Prenez le trophée au fond, revenez sur vos pas  et montez les escaliers. Poursuivez à gauche, ouvrez la porte et entrez.

## Couloir inondé

Grimpez aux rebords, entrez dans le canal et dégommez les deux sbires. Sauvez ainsi le civil et discutez avec lui.

***??? On dirait que toute la cavalerie royale a piétiné tous les hommes de troupe ???***

Avancez à droite du conduit et approchez-vous du banc. Regardez les fleurs sur ce banc et scannez-les pour résoudre le mystère.

***??? Est-ce un hommage qu'un chien fou a laissé derrière lui ? ???***

Partez en face jusqu'à devant la trappe et repérez une statue sans tête. Observez la plaque aux pieds de la statue (106) et scannez-la.

Enfin, ouvrez la porte et entrez.

## Volière

D'abord, pénétrez dans le conduit à droite, récupérez la cassette plus loin et revenez au point de départ. Maintenant, attendez que le sbire regarde à gauche et approchez de la grille de gauche.

Ouvrez-la et entrez. Lancez le grappin, grimpez en haut et prenez l'échelle. Sortez du conduit, allez à gauche.

***??? Il n'y a pas de placard dans les jardins. Donc on utilise le toit, à la place. ???***

Dès que vous sortez du conduit de gauche, approchez-vous du rebord et regardez en bas. Repérez le squelette pris dans la toile d'araignée, effectuez un zoom et scannez-le.

Ensuite, planez derrière l'ennemi. Utilisez le grappin une autre fois pour grimper. Restez en mode Détection, attendez que le garde s'éloigne et passez derrière lui. Montez à l'échelle, éliminez furtivement le chef des sbires puis détruisez les dents. Enfin, repérez les ennemis restants et achevez-les.

Ensuite, passez en mode Détection, revenez là où vous aviez résolu la dernière énigme et repérez plusieurs empreintes.

Ouvrez la trappe secrète, utilisez le séquenceur trois fois et ouvrez ainsi le passage secret.
**Boss : Deux Titans Sbires**
Après la scène cinématique, vous affrontez deux Titans. Les techniques d'attaque sont semblables à celles que vous aviez utilisées contre Bane. Par conséquent, utilisez le Batarang juste avant qu'ils ne vous foncent dessus, effectuez un combo et fuyez aussitôt. Effectuez des roulades pour esquiver leurs attaques. Lorsque l'un d'eux est étourdi, attaquez-le pour grimper sur son dos et utilisez-le pour attaquer son compagnon. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'ils soient achevés.

Après le combat, utilisez le séquenceur et ouvrez la porte métallique. Ensuite, utilisez le nouveau gadget que vous venez d'obtenir et traversez le vide.

Entrez dans le couloir inondé, prenez la cassette sur le banc et avancez tout droit. Utilisez de nouveau la tyrolienne pour traverser le ravin. Détruisez les dentiers, prenez le trophée et ouvrez la porte du fond.

Après la scène, rebroussez chemin et descendez le groupe de sbires. Entrez par la trappe et revenez à la salle

abandonnée.

### Salle abandonnée

***??? Seuls ceux qui ont une vision différente de la vie peuvent voir ce défi. ???***

Sautez sur le rebord qui est juste à droite de la porte, grimpez sur celui du mur d'en face et déplacez-vous à gauche. Ensuite, sautez sur la plateforme en face de l'eau, allez à droite et coupez la corde de la passerelle. Avancez au milieu de la passerelle, grimpez à gauche et déplacez-vous à gauche. Remontez, entrez par la brèche à gauche et alignez le point d'interrogation près du rebord.

Ensuite, récupérez un trophée à droite et prenez la sortie au sud.

### Couloir inondé

Utilisez la tyrolienne pour traverser le bassin électrique puis défoncez les deux ennemis.

### Serre botanique

Dans cette serre, vous devez agir encore une fois silencieusement et éliminer les sbires armés. Activez le mode Détection pour repérer l'emplacement de ces derniers. Eliminez d'abord le premier (en face) puis grimpez sur une gargouille. Guettez la bonne occasion et éliminez les autres un à un.

### Entrée de la serre

Après la scène, descendez par la seule trappe disponible et scannez l'esprit d'Arkham. Suivez le tunnel, grimpez en haut et revenez de l'autre côté de la plante. Détruisez le dentier et sortez.

## Chapitre 9 : Le repaire de Killer Croc

### Arkham Est

Faites attention à la plante en bas des marches, mettez-vous accroupi et détruisez-la. En arrivant au manoir, repérez la trappe au-dessus de l'entrée et grimpez pour entrer.

### Entrée du manoir

Utilisez la tyrolienne pour traverser la salle et atterrir sur la canalisation d'en face. Repérez la trappe en haut à droite, suivez la canalisation et rejoignez le hall principal.

### Hall principal

Avancez à droite et sautez sur la passerelle. Avancez jusqu'à la plante, prenez la tyrolienne et visez vers la gauche, au fond. Maintenant que vous êtes sur l'autre passerelle à gauche, avancez et descendez près des escaliers. Montez et discutez avec Aaron Cash.

Par la suite, rebroussez chemin, quittez le manoir et dirigez-vous vers Arkham nord. Dès que vous ouvrez la première porte, affrontez le groupe de sbires et ouvrez la deuxième porte qui est au fond.

### Arkham Nord

Grimpez sur la tour de contrôle qui se trouve en face du sniper, utilisez la tyrolienne pour l'atteindre et achevez-le.

A présent, redescendez, et rejoignez la petite pièce à l'ouest. Utilisez le séquenceur pour ouvrir la porte, entrez et récupérez la cassette d'entretien sur le bureau.

***??? Admettons-le, il y a 2 " Dents " sur le mur. ???***

Dans cette pièce, regardez sur le second bureau et repérez les badges. Effectuez un zoom et scannez-les.

Maintenant, refaites la même opération pour éliminer le dernier sniper, montez sur le toit des soins intensifs et entrez.

## Accès entretien

Ouvrez la grille qui se trouve légèrement à droite et entrez. Au croisement allez à droite, prenez le trophée et revenez dans le conduit. Suivez l'autre chemin, sautez sur le grillage à droite et entrez dans un autre conduit.

Poursuivez à droite, entrez dans un dernier conduit et ouvrez la grille.

## Hall des soins intensifs

Dans cette zone,  vous devez agir en douceur et éliminer les six sbires armés furtivement. Cette fois-ci, vous ne pourrez pas utiliser les gargouilles car elles sont piégées. Commencez donc par éliminer furtivement le premier sbire sur la passerelle. Restez en mode Détection et accroupissez-vous puis agissez selon les déplacements des ennemis. Repérez ceux qui sont isolés et éliminez-les un par un.

***??? Un puzzle a plusieurs faces mais seules certaines sont visibles. ???***

Dans la salle de contrôle au milieu du hall, passez en mode Détection et repérez le point d'interrogation sur la vitre.

Dans la salle de contrôle centrale, utilisez le séquenceur et désactivez le boitier de sécurité. Descendez les marches et prenez l'une des deux portes au nord.

## Transfert du bâtiment des cellules

Suivez le couloir et regardez la scène cinématique d'un autre cauchemar. Incarnez le Joker pendant quelques moments, utilisez la tyrolienne pour traverser le vide et allez à gauche.

Pour vaincre l'épouvantail, cachez-vous derrière le mur, attendez qu'il regarde ailleurs et sautez à droite. Utilisez l'appareil pour vous cacher puis grimpez à droite. Suivez le chemin et décapitez les huit squelettes qu'il envoie. Ensuite, grimpez à droite et poursuivez votre chemin. Sautez à droite, passez derrière la clôture et sautez encore à droite. Continuez à courir, utilisez le grand bloc métallique mobile pour vous cacher et atteindre l'autre côté. Par la suite, grimpez au mur de droite et sautez sur l'élévateur. Utilisez le grappin pour atteindre l'autre élévateur, plus haut. Poursuivez à droite, approchez-vous du projecteur et utilisez-le.

Dans la seconde partie de l'affrontement, vous devez d'abord éliminer une dizaine de squelettes. Ensuite, utilisez les mêmes techniques d'attaque contre les Titans et achevez le squelette titan. Enfin, éliminez un autre squelette titan accompagné d'une dizaine de squelettes normaux.

***??? Fais connaissance avec les parents avant d'être transféré hors d'ici. ???***

Allez dans le couloir Est du transfert du bâtiment des cellules, utilisez le séquenceur pour ouvrir l'accès juste à droite de l'entrée et montez. Repérez la photo de famille sur le bureau et scannez-la.

Ensuite, avancez dans le couloir et utilisez le séquenceur amélioré pour débloquer un second accès. Montez les marches, prenez la cassette d'entretien et descendez.

## Transfert  sécurisé

D'abord, escaladez les marches de droite et récupérez une cassette d'entretien sur le bureau. Ensuite, descendez et planez jusqu'au dernier étage.

***??? Le Dr Jonathan Crane projette de rendre la crainte plus intense. ???***

Approchez-vous de la base de l'ascenseur gauche et entrez par un conduit d'aération. Suivez le canal et scannez la pièce remplie de cranes.

Maintenant, montez les escaliers, éliminez les trios sbires et désactivez le panneau de contrôle. Descendez les escaliers, descendez par le trou de l'ascenseur et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Ensuite, montez aux escaliers de gauche et récupérez la carte des secrets sur le bureau. Sortez de la pièce, prenez la porte qui est en face des marches et accédez à la salle de commande.

## Accès à la salle de commande

Prenez la cassette d'entretien sur la caisse, suivez le couloir et prenez la porte.

## Repaire de Croc

Après la scène cinématique, allez en premier lieu à gauche. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau et récupérer le Trophée.

Ensuite, avancez sur la passerelle de droite et utilisez la tyrolienne pour changer de rive. Avancez, utilisez de nouveau la tyrolienne et entrez dans l'égout  qui mène au nord.

Après une scène, avancez doucement sur les planches flottantes sur l'eau. Surtout ne courez pas sur ces planches sinon Croc sortira de l'eau. Lorsque vous serez à proximité de votre objectif, le monstre jaillit de l'eau et vous fonce dessus. Dans ce cas, utilisez un Batarang et tirez.

Au croisement, avancez tout droit, sautez par-dessus la clôture et prenez à droite. Lancez un Batarang sur la plante puis récoltez les spores. Ensuite, revenez en arrière et prenez à droite. Sautez sur la clôture et tournez de nouveau à droite. Lancez un Batarang et récoltez plus de spores.

A présent, revenez en arrière et sautez par-dessus la clôture. Allez à gauche puis à droite avant de reprendre à gauche. Tournez à droite et avancez droit devant vous. Récoltez les spores et poursuivez à droite. Avancez jusqu'au fond de l'égout, tournez à gauche et ramassez les spores.

Utilisez la tyrolienne pour traverser et avancez jusqu'au fond. Courez à droite jusqu'au fond et tournez à gauche deux fois puis à droite et sautez par-dessus la clôture. Poursuivez à droite et avancez là où se trouve Croc. Prenez à gauche puis à droite et ramassez les spores.

Une fois que vous avez ramassé assez de spores pour l'antidote, vous devez faire marche arrière et quitter le repaire. Utilisez la tyrolienne pour traverser l'eau, avancez jusqu'au fond puis prenez à gauche. Sautez par-dessus la clôture, utilisez la tyrolienne et traversez à gauche. Prenez à droite deux fois puis à gauche et sautez par-dessus la clôture. Prenez à gauche deux fois et avancez jusqu'au fond. Poursuivez à droite puis prenez à nouveau à droite avant de tournez à gauche et d'avancer jusqu'au fond.

A présent, l'angle de la caméra est inversé et vous ne voyez pas le chemin. Vous devez agir rapidement et diriger Batou car les planches s'écroulent au fur et à mesure de sa progression. Lorsque vous arrivez à l'entrée de l'égout, le chemin est barré par une grille. Rappelez-vous du gel explosif que Batou avait placé au début, choisissez l'appareil dans votre inventaire, attendez que Croc s'approche des explosifs et explosez le sol pour l'expédier en enfer.

En sortant de l'égout, utilisez la tyrolienne pour traverser vers la droite, détruisez les dents et prenez la porte.

## Vieil égout

Prenez le chemin de gauche et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Descendez les marches, utilisez la tyrolienne pour ramasser le trophée au fond puis revenez et entrez par la trappe de gauche.

## Chapitre 10 : L'Antidote

### Batcave

Entrez dans la Batcave et montez les escaliers par la gauche. Après la scène, vous obtenez la super Bat-griffe.

Utilisez ce nouvel appareil sur le mur gauche, sautez et grimpez à l'aide du grappin. Sortez de la Batcave et planez jusqu'à la zone montagneuse. Récupérez le trophée de l'homme mystère en bas de la montagne puis montez au sommet et utilisez la tyrolienne pour atteindre l'autre montagne.

Entrez dans la grotte, grimpez sur les zones rocheuses au milieu de la grotte et utilisez la tyrolienne pour atteindre la montagne suivante. Planez jusqu'au pont en pierre, allez à droite et rejoignez le vieil égout par la trappe.

### Le vieil égout

Allez à gauche et détruisez les spores à droite. Suivez le chemin de gauche, ouvrez la porte et entrez.

### Carrefour de l'égout principal

Allez à droite et grimpez au mur jusqu'à ce que vous traversiez la première poutre inclinée. Ensuite, sautez sur la plateforme à gauche et rejoignez le courant d'eau. Montez sur la poutre à gauche, puis allez à droite. Utilisez la tyrolienne pour atteindre le trophée plus loin et poursuivez à droite.

Détruisez la cosse, grimpez sur le mur et traversez la poutre verticale. Lorsque le chemin semble bloqué, utilisez la tyrolienne, visez l'autre côté de l'égout et traversez. Ramassez un autre trophée en chemin et grimpez aux murs.

Enfin, passez en mode Détection et repérez le mur supérieur. Utilisez la super Bat-griffe pour détruire le mur et utilisez le grappin pour atteindre la salle.

### Salle des commandes des pompes

En entrant dans la salle, attaquez les trois sbires et éliminez-les. Récupérez la carte des secrets sur une chaise située à droite de l'entrée puis poursuivez le long du couloir à droite. En tournant à droite, prenez une cassette d'entretien sur un baril puis entrez par la porte.

### Commande de pression

Descendez les deux ennemis en haut puis montez les escaliers de gauche. Activez le mode Détection, détruisez les dentiers et repérez un mur fragile en haut à droite. Détruisez-le grâce à la super Bat-griffe, ramassez le trophée puis entrez par la porte plus loin.

### Salle de pompage

Allez à gauche, utilisez la tyrolienne et ramassez la cassette d'entretien sur le baril au fond. Ensuite, attaquez les ennemis qui sont en bas et achevez-les. Désactivez les deux boitiers des pompes, rebroussez chemin vers la commande de pression et suivez désormais le second chemin qui était à droite. Détruisez les dents en chemin puis entrez.

### Salle de commande

Vous faites face à sept ennemis armés et vous devez agir silencieusement. Grimpez sur la passerelle en haut de

l'entrée puis sur la gargouille à droite. Sautez d'une gargouille à l'autre, repérez les ennemis isolés et tuez-les furtivement.

Une fois que la zone est sécurisée, allez à l'Ouest de la salle de commande et repérez le mur fragile. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, récupérez le trophée à l'intérieur puis revenez à l'Est de la salle. Repérez un autre mur fragile, détruisez-le et scannez l'esprit d'Arkham. Enfin, rejoignez la salle de commandes et désactivez le boitier de sécurité. Rebroussez chemin vers la salle de commande de pression et éliminez deux ennemis en chemin.

### Commande de pression

De retour à la salle de commande de pression, les accès sont bloqués et le joker vous envoie plusieurs ennemis accompagnés d'un Titans. Attaquez d'abord les ennemis tout en esquivant les attaques du Titans puis occupez-vous de ce dernier. Ensuite, grimpez sur le dos du Titan et utilisez-le pour attaquer la seconde troupe de sbires qui arrive. Répétez cette opération une seconde fois et achevez ainsi les sbires ainsi que le Titan.

Après le combat, entrez par la porte de l'ascenseur que le Titan a détruit et repérez un mur fragile. Détruisez-le, grimpez et scannez l'esprit d'Arkham. Regardez derrière vous en haut, détruisez le mur fragile et grimpez. Placez le gel explosif sur le contrepoids de l'ascenseur et explosez-le. Détruisez un mur plus haut, grimpez et prenez la porte au fond du couloir.

## Chapitre 11 : Poison d'Ivy

### Arkham Ouest

Planez jusqu'à la tour de contrôle au milieu de la cour et dégommez le sniper. Avancez devant le centre médical, repérez une cabane près des ambulances devant le bâtiment et utilisez le séquenceur pour y pénétrer. Récupérez la carte des secrets puis approchez-vous de la passerelle à gauche de la sortie. Désactivez le boitier pour faire monter la passerelle, prenez le trophée qui se trouve au-dessous et partez en direction Arkham Est.

***??? Le gaz de l'Epouvantail fait-il tomber les barrières lorsqu'il te rend fou ? ???***

Juste avant d'arriver dans le tunnel abandonné, repérez un mur fragile en haut à gauche des conduits. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire et grimpez. Effectuez un zoom sur les bouteilles de gaz et résolvez ainsi l'énigme.

Entrez dans le tunnel abandonné, détruisez les cosses et les dentiers et rejoignez Arkham Est.

### Arkham Nord

Eliminez les fous en chemin, approchez-vous du jardin botanique et entrez.

### Entrée de la serre

Prenez le chemin de gauche et contournez ainsi les racines qui bloquent la route. Suivez le chemin et entrez par la porte qui est en bas des marches.

### Serre botanique

Montez simplement au second étage et accédez au couloir inondé.

### Couloir inondé

Détruisez les dents, utilisez la tyrolienne et traversez l'eau électrifiée.

Suivez le corridor, achevez les deux ennemis au fond  puis approchez-vous du rebord gauche. Utilisez la tyrolienne

pour traverser le ravin puis entrez par la porte au fond.

### Serre Elizabeth Arkham

Boss : Poison Ivy
Pour battre Ivy, lancez constamment des Batarangs sur la fleur, évitez l'herbe qui pousse et les spores qu'elle vous lance. Pour esquiver les herbes qui poussent, effectuez des roulades vers l'extrême droite (ou gauche) de la pièce. Pour esquiver les spores, effectuez aussi des roulades à gauche ou à droite. Répétez cette attaque jusqu'à ce que la jauge blanche soit vide. A ce moment, placez du gel explosif sur la coque d'Ivy et explosez-la. Répétez de nouveau la même attaque avec le Batarang et en plus des herbes et des spores, éliminez cette fois-ci les sbires. Lorsque la jauge grise d'Ivy est vide, utilisez de nouveau le gel explosif et achevez-la une fois pour toutes.

## Chapitre 12 : La fête du Joker

Après le combat contre Ivy, dirigez-vous vers Arkham Ouest.

### Arkham Ouest

Grimpez sur le conduit d'aération en haut, passez en mode Détection et repérez le mur fragile derrière vous. Utilisez la super Bat-griffe pour le détruire, ramassez le trophée et revenez sur le conduit. Repérez une grille métallique, enlevez-la et récupérez un autre trophée à l'intérieur. Enfin, descendez et rejoignez Arkham ouest.

Approchez-vous du pénitencier et affrontez les quatre ennemis qui se trouvent devant la porte. Lorsque vous entrez, plusieurs sbires vous acclament et vous applaudissent. Ne les laissez pas se moquer de vous et défoncez-les tous. Profitez-en pour effectuer de longs combos ensuite entrez par la porte.

### Salle des visites

Approchez-vous de la vitrine au fond et assistez à la discussion du joker. Après que la bombe explose, avancez vers la zone d'impact, tournez à droite et allez vers l'arène.

Après une courte cinématique, le Joker relâche deux Titans et plusieurs sbires. Effectuez les mêmes tactiques que précédemment pour les assommer puis grimpez sur leurs dos.

Utilisez-les pour assommer les sbires et faites-les se combattre. Essayez d'éliminer rapidement les sbires et occupez-vous par la suite des titans. Après le combat, une scène se déclenche dans laquelle le Joker devient lui-même un Titan.

### Pénitencier

Dans le combat final contre le Joker, éliminez d'abord les sbires qu'il envoie tout en évitant les bombes et les dentiers explosifs. Une fois que les ennemis sont terrassés, le Joker se retourne et regarde vers l'hélicoptère. A ce moment, utilisez la super Bat-griffe et faites-le tomber par terre.

Approchez-vous de lui et effectuez un combo pour l'attaquer. Ensuite, fuyez ses attaques et attendez qu'il envoie d'autres ennemis. Effectuez la même technique deux fois successives et achevez-le ainsi une fois pour toutes. Félicitations ! Vous avez complété Batman Arkham Asylum !

## L'ULTIME ESPRIT D'ARKHAM

Si vous avez eu le courage de trouver les vingt-trois esprits d'Arkham, sachez qu'il en existe un vingt-quatrième ! Celui-ci n'est visible sur aucune carte et vous ne disposez d'aucun indice pour le traquer mis à part le fait qu'en relisant tous les textes, vous saurez qui il est. En se creusant bien les méninges, il ne peut s'agir que d'un seul homme : Quincy Sharp, le directeur du pénitencier. Pour ce qui est de son emplacement, il serait trop aisé de penser que l'esprit se trouve dans son bureau... Pensez plutôt à un endroit où il aurait le contrôle absolu, le pouvoir de vie ou de mort de tous ses patients. Rendez-vous à la salle de contrôle de la sécurité dans le pénitencier et cherchez plus précisément une inscription au sol dans la vigie.

# Battle Fantasia

© 505 Games / Arc System Works 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEMINS ALTERNATIFS (MODE STORY)

### Asley

Effectuez une provocation contre Coyori.

### Cedric

Ajustez vos lunettes 5 fois contre Marco.

### Coyori

Projetez Freed au moins 5 fois.

### Deathbringer

Battez Watson en terminant par un Final Inferno.

### Dokurod

Faites une provocation après avoir battu Coyori.

### Donvalve

Effectuez un Hip-de-don au moins une fois contre Coyori et terminez par un Super.

### Face

Faites un Texas Knee au moins 5 fois contre Urs.

### Freed

Faites un Magnum Jetter au moins 5 fois contre Marco.

### Marco

Battez Olivia en terminant par un Dyna Rush.

### Olivia

Touchez Coyori avec une attaque D (pas un Spécial ni un Super) au moins 10 fois, et terminez avec une attaque D.

### Urs

Remportez le match contre Olivia par un Time Out.

### Watson

Battez Cedric en terminant par un Hip-de-Bunny.

## SUCCÈS

### Mon aventure commence (20)

Terminez le scénario principal de Marco en mode Histoire.

### L'élu ? (20)

Terminez le scénario principal d'Urs en mode Histoire.

### Cedric, professeur de magie (20)

Terminez le scénario principal de Cedric en mode Histoire.

### Homme des ombres (20)

Terminez le scénario principal d'Ashley en mode Histoire.

### La progression des héros (20)

Terminez le scénario principal d'Olivia en mode Histoire.

### Prophète de Lumière (20)

Terminez le scénario principal de Watson en mode Histoire.

### Homme de demain (20)

Terminez le scénario principal de Freed en mode Histoire.

### Décision immédiate (20)

Terminez le scénario principal de Donvalve en mode Histoire.

### Bienvenue ! (20)

Terminez le scénario principal de Coyori en mode Histoire.

### Vengeance finale (20)

Terminez le scénario principal de Face en mode Histoire.

### Messager du Présage (20)

Terminez le scénario principal de Deathbringer en mode Histoire.

### Est-ce l'amour ? (20)

Terminez le scénario principal d'Odile & Dokurod en mode Histoire.

### Collection de couleurs (40)

Chaque personnage dispose de couleurs cachées.

### Apprenti héros (10)

Terminez le mode Arcade.

### Naissance du héros (20)

Terminez le mode Arcade en mode DIFFICILE.

### Héros ultime (40)

Terminez le mode Arcade en mode DÉMENT.

### Héros tenace (20)

Terminez le mode Arcade en une fois.

### Survivant (10)

Remportez plusieurs victoires de suite en mode Survie !

### Combattant (20)

Remportez plusieurs victoires de suite en mode Survie !

### Fantasia (40)

Remportez plusieurs victoires de suite en mode Survie !

### Héros fulgurant (10)

Terminez le mode Attaque rapide le plus vite possible !

### Héros sonique (20)

Terminez le mode Attaque rapide le plus vite possible !

### Héros express (40)

Terminez le mode Attaque rapide le plus vite possible !

### Un héros apparaît (10)

Combattez sur Xbox LIVE !

### Un héros défie le monde (20)

Combattez sur Xbox LIVE !

### Un héros affronte le monde (30)

Combattez sur Xbox LIVE !

### Un héros conquiert le monde (60)

Combattez sur Xbox LIVE !

### Galerie d'un héros (5)

Remplissez la galerie !

### Galerie des héros (10)

Remplissez la galerie !

### Galerie épique (15)

Remplissez la galerie !

### Galerie légendaire (20)

Remplissez la galerie !

### Coup fatal (50)

Vous ne pouvez pas blesser l'Ultime Deathbringer sans le mode Furie, mais vous pouvez le frapper !

### Héros parfait (100)

Survivrez-vous à la Flamme de l'Apocalypse ?

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

## PERSONNAGE CACHÉ : "THE END OF DEATHBRINGER"

Obtenez un score de 100% pour les scénarios de tous les personnages en mode Histoire. Vous débloquerez alors un personnage caché jouable uniquement dans les modes Versus et Entraînement. Pour le choisir, placez-vous sur Deathbringer à l'écran de sélection des personnages et appuyez sur A tout en maintenant LT.

## NOUVEAUX COSTUMES

### Costume 1

Terminer le mode Story d'un personnage à 50%

### Costume 2

Terminer le mode Story d'un personnage à 100%

# Battlefield 1943

© Electronic Arts / Dice 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Attaquant (10)

Capturer cinq drapeaux.

### Meilleure escouade (20)

Être dans la meilleure escouade sur les trois cartes.

### Rappel du devoir (30)

Jouer 100 parties.

### Défenseur (10)

Défendre cinq drapeaux.

### Polyvalent (20)

Faire une victime en jouant chaque classe.

### Du p'tit lait (20)

Voler pendant 10 minutes.

### Fou du volant (20)

Faire une victime en pilotant une voiture, un tank et un avion.

### Parachutiste (10)

Utiliser le parachute (2 secondes).

### La campagne du Pacifique (10)

Gagner une fois sur chaque carte.

### L'appel du devoir (10)

Jouer 30 parties.

### Vétéran (20)

Prendre 25 drapeaux ennemis.

## Contact (20)

Faire une victime au corps-à-corps.

# Battlefield 2 : Modern Combat

© Electronic Arts / Dice 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUTES LES ARMES

Pendant une partie en solo, maintenez LB + RB puis, faites rapidemment Droite, Droite, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

## SUCCÈS

### Vétéran d'Almaty (5)

Terminer toutes les missions de la région d'Almaty.

### Admirable (5)

Atteindre le maximum d'étoiles pour 5 missions ou défis.

### Expérimenté (5)

Participer à 50 sessions de jeu.

### Equipe (5)

Signer 5 larges victoires.

### Conquérant (5)

Finir 5 parties comme meilleur joueur.

### Vétéran de Mangistau (10)

Terminer toutes les missions de la région de Mangistau.

### Méritant (20)

Atteindre le maximum d'étoiles pour 20 missions ou défis.

### Chevronné (20)

Participer à 200 sessions de jeu.

### Alliance (20)

Signer 20 larges victoires.

### Dominateur (20)

Finir 20 parties comme meilleur joueur.

### Tireur émérite (Cp.) (20)

Tuer 4 ennemis avec un seul chargeur de fusil à lunette.

### Tireur émérite (Mj.) (20)

Tuer 4 ennemis avec un seul chargeur de fusil à lunette.

### Mécanicien (Cp.) (20)

Réparer 5 véhicules alliés avec le chalumeau en une seule mission.

### Mécanicien (Mj.) (20)

Réparer 5 véhicules alliés avec le chalumeau sans mourir.

### Médecin (Cp.) (20)

Soigner 4 alliés en utilisant l'injecteur auto sans mourir.

### Médecin (Mj.) (20)

Soigner 4 alliés avec l'injecteur auto sans mourir.

### Grenadier (Cp.) (20)

Tuer 20 ennemis avec des grenades en une seule mission.

### Grenadier (Mj.) (20)

Tuer 20 ennemis avec des grenades en une seule mission.

### Expert en explosif (Cp.) (20)

Tuer 20 ennemis avec du C-4 ou des mines terrestres en une seule mission.

### Expert en explosif (Mj.)

Tuer 20 ennemis avec du C-4 ou des mines terrestres en une seule mission.

### Expert en mortier (Cp.) (20)

Tuer 3 ennemis et aucun coéquipier en un seul tir de mortier.

### Expert en mortier (Mj.) (20)

Tuer 5 ennemis et aucun coéquipier en un seul tir de mortier.

### Commando (Cp.) (20)

Tuer 4 ennemis à l'aide d'un couteau en une seule mission.

### Commando (Mj.)

Tuer 4 ennemis à l'aide d'un couteau sans mourir.

### Croix de la marine (Cp.) (20)

Tuer 5 ennemis avec des véhicules navals sans perdre le multiplicateur.

### Croix de la marine (Mj.) (20)

Tuer 5 ennemis avec des véhicules navals sans mourir.

### Croix de l'armée de terre (Cp.) (20)

Tuer 10 ennemis avec des véhicules terrestres sans perdre le multiplicateur.

### Croix de l'armée de terre (Mj.) (20)

Tuer 10 ennemis avec des véhicules terrestres sans mourir.

### Croix de l'armée de l'air (Cp.) (20)

Tuer 10 ennemis avec des véhicules aériens sans perdre le multiplicateur.

### Croix de l'armée de l'air (Mj.) (20)

Tuer 10 ennemis avec des véhicules aériens sans mourir.

### Vétéran de Kyzylorda (25)

Terminer toutes les missions de la région de Kyzylorda.

### Assaut expert (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement d'assaut sans perdre le multiplicateur.

### Assaut expert (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement d'assaut sans mourir.

### Tireur d'élite expert (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de tireur d'élite sans perdre le multiplicateur.

### Tireur d'élite expert (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de tireur d'élite sans mourir.

### Force spéciale experte (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de force spéciale sans perdre le multiplicateur.

### Force spéciale experte (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de force spéciale sans mourir.

### Sapeur expert (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de sapeur sans perdre le multiplicateur.

### Sapeur expert (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de sapeur sans mourir.

### Soutien expert (Cp.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de soutien sans perdre le multiplicateur.

### Soutien expert (Mj.) (25)

Tuer 10 ennemis avec l'armement de soutien sans mourir.

### Victoire de la Chine (30)

Terminer toutes les missions de la Chine.

### Victoire de l'OTAN (30)

Terminer toutes les missions de l'OTAN.

### Exemplaire (50)

Atteindre le maximum d'étoiles pour toutes les missions et tous les défis.

### Vétéran (50)

Participer à 500 sessions de jeu.

### Coalition (50)

Signer 50 larges victoires.

# Battlefield : Bad Company

© Electronic Arts / Dice 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### La soif de l'or (10)

Trouver un lingot d'or.

### Spécialiste (10)

(En ligne) Atteindre le 3e classement.

### Sergent-major (10)

(En ligne) Atteindre le 8e classement.

### Le parachute de Darwin (10)

(En ligne) Planer sans parachute pendant 3 secondes.

### Chercheur d'or (15)

Terminer "Bienvenue dans la Bad Company" en normal.

### Pas même un pin's (15)

Terminer "Acta non verba" en normal.

### Le va-tout (15)

Terminer "La traversée" en normal.

### Il peut nous être utile (15)

Terminer "En route pour le par" en normal.

### Le piège russe (15)

Terminer "Air Force One" en normal.

### On prend ce bateau (15)

Terminer "La razzia" en normal.

### Sain et sauf (15)

Terminer une mission sans mourir (n'importe quel niveau).

### Premier arrivé, premier servi (15)

Trouver 5 matériels différents.

### Un soldat très "mur" (15)

Détruire 200 murs.

### Bûcheron à ses heures (15)

Raser un petit bois.

### Premiers pas (15)

Terminer une partie en ligne (avec classement).

### Le casse-muraille (15)

Détruire 1 000 murs (En ligne).

### Déforestation (15)

Abattre 1 000 arbres (En ligne).

### Le frère d'armes (15)

Prendre un groupe dans le menu, se trouver un ami et jouer une manche (En ligne).

### L'esprit d'équipe (15)

Compter 20 membres du groupe en renfort pour vous dans une manche sans que vous mouriez (En ligne).

### Souvenirs, souvenirs (15)

Prendre 3 photos à l'aide de l'imagerie (En ligne).

### A mi-chemin (20)

Trouver la moitié des matériels.

### Le feu du ciel (20)

Tuer 25 personnels ennemis en hélicoptère.

### L'hypocondriaque (20)

Utiliser l'injecteur automatique 50 fois.

### L'antimécano (20)

Détruire 50 véhicules (avec IA ennemie à bord).

### Le polyvalent (20)

Conduire tous les types de véhicules (Jeep, char, hélico, bateau).

### Le facteur chance (20)

Toucher un hélico ennemi à l'aide du viseur laser.

### Le précieux (20)

Trouver la moitié des lingots d'or.

### Sur le toit du monde (20)

Monter au point culminant du jeu.

### Le "plaquiste" (20)

Récupérer 5 plaques d'identité de 5 joueurs différents (En ligne).

### Le collectionneur (20)

Récupérer 50 plaques d'identité de 50 joueurs différents (En ligne).

### Premier de la classe (20)

Finir 1er d'une partie avec classement (En ligne).

### Le multicarte (20)

Compter au moins un ennemi tué dans chaque véhicule (En ligne).

### Un valeureux soldat (20)

Obtenir la moitié des décorations (En ligne).

### Cochons d'impérialistes (25)

Terminer "La razzia" en difficile.

### De l'action, pas des mots (25)

Terminer "Bienvenue dans la Bad Company" en difficile.

### Où ils vont comme ça ? (25)

Terminer "Acta non verba" en difficile.

### Adieu, le magot (25)

Terminer "La traversée" en difficile.

### Handicap (25)

Terminer "En route pour le par" en difficile.

### En Russie ? (25)

Terminer "Air Force One" en difficile.

### Le tueur en cavale (25)

Tuer 25 personnels ennemis.

### Droit au but (25)

Trouver tous les matériels.

### Le pêchu (25)

Disputer 100 parties en ligne (En ligne).

### Colonel (25)

Atteindre le 20e classement (En ligne).

### Chauffard (25)

100 tués à l'aide d'un véhicule (En ligne).

### Le placard à médailles (25)

Obtenir toutes les décorations (En ligne).

### A vos ordres ! (30)

Terminer "La ville fantôme" en normal.

### Ordre de démobilisation (30).

Finir "La ville fantôme" en difficile.

### On l'appelle El Dorado (30)

Trouver tous les lingots d'or.

### Nettoyage en règle (30)

Tuer 10 002 soldats ennemis (En ligne).

### Maréchal (35)

Atteindre le 25e classement (En ligne).

## CODES MULTIJOUEURS

Rendez-vous à l'écran des bonus à débloquer dans la section Multijoueur, puis saisissez les codes suivants pour débloquer les kits d'armes associés.

| | |
|---|---|
| `cov3r1ngthecorn3r` | UZI |
| `try4ndrunf0rcov3r` | Mitrailleuse M60 |
| `your3mynextt4rget` | Fusil de snipe QBU88 |

aw3somef1rep0wer Fusil à pompe USAS-12

## ARSENAL BONUS

### F2000

Participez au programme Battlefield Veterans.

### M60

Acceptez de recevoir la newsletter de Battlefield: Bad Company.

### QBU-88

Pré-commandez le jeu (indisponible depuis la sortie du jeu).

### USAS-12

Consultez vos scores multijoueurs en ligne.

### Uzi

Atteignez le rang 4 sur la démo online.

## TROPHÉES MULTIJOUEURS

### Fusil d'assaut

Eliminez 6 ennemis avec un fusil d'assaut.

### Vengeur

Obtenez 3 points de vengeance.

### Gros calibres

Eliminez 5 ennemis avec l'artillerie.

### Carabine

Eliminez 6 ennemis avec le M16A2.

### Clear skies

Eliminez 5 ennemis avec une arme stationnaire.

### Aviateur

Eliminez 5 ennemis avec un véhicule aérien.

### Demo pack

Eliminez 3 ennemis avec du C4.

### Explosifs

Eliminez 10 ennemis avec des explosifs.

### Armes à feu

Eliminez 3 ennemis avec un pistolet.

### Frag

Eliminez 3 ennemis avec une grenade.

### Lance-grenades

Eliminez 6 ennemis avec unn lance-grenades.

### Laser

Eliminez 3 ennemis avec un laser.

### Mitrailleuse

Eliminez 6 ennemis avec une mitrailleuse légère.

### Sniper

Eliminez 5 ennemis avec un fusil de snipe.

### Combat de mêlée

Eliminez 5 ennemis au corps à corps.

### Mines

Eliminez 3 ennemis avec des mines.

### Mortier

Eliminez 3 ennemis avec un coup de mortier.

### Navigateur

Eliminez 5 ennemis avec un véhicule naval.

### Lance-roquettes

Eliminez 3 ennemis avec un lance-roquettes.

### Fusil à pompe

Eliminez 5 ennemis avec un fusil à pompe.

### Tank

Eliminez 5 ennemis avec un tank.

## CONSEIL

Voici la marche à suivre pour éviter la séquence de défense des chars dans le chapitre "Acta Non Verba". Lorsque le passage débute et que les trois chars d'assaut se mettent en mouvement, attendez que le jeu fasse une sauvegarde automatique puis retournez dans le village que vous venez de traverser. Il suffit ensuite de patienter jusqu'à ce que les tanks arrivent à destination, ce qu'ils feront sans rencontrer de problème. Ne reste plus ensuite qu'à les rejoindre.

## IMAGE DE JOUEUR

Atteindre le rang 25 en mode online pour débloquer une image de joueur.

# Battlestar Galactica

© Sierra / Auran 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Caprica Survivor (5)

Boot Camp réussi.

### Leonis Cylon Kill Certificate (10)

175 Cylon tués dans la totalité des missions de Campagne.

### Sagittaron Fleet Defender (10)

Campagne 33 - Empêchez le Galactica d'être touché, difficulté moyenne ou difficile.

### Tauron Stealth Tactics Ribbon (10)

Campagne Fratricide - Détruisez toutes les patrouilles de Cylons, difficulté moyenne ou difficile.

### Libran Survivalist Citation (10)

Gagnez 1 partie dans chacun des modes Deathmatch/Team Deathmatch/Domination - En ligne.

### Gemenon Missile Qualification (15)

Tuez 6 adversaires à la suite sans mourir, dans Deathmatch ou Team Deathmatch - Classement en ligne.

### Canceron Air Group Pendant (15)

Gagnez 5 parties à la suite dans Deathmatch - Classement en ligne.

### Aerelon Dominator Cross (15)

Gagnez 3 parties Domination à la suite - Classement en ligne.

### Virgon Galactica Top Gun Cup (20)

Campagne Scar - Battez Scar sans mourir, difficulté moyenne ou difficile.

### Scorpia CAG Promotion (20)

Terminez toutes les missions de Campagne, difficulté moyenne ou difficile.

### Aquaria Wingman Citation Ribbon (20)

Terminez 50 parties Team Deathmatch - En ligne.

## Picon Presidential Commendation (50)

5 000 tués au total - Classement en ligne.

# Battlestations : Midway

© Eidos Interactive / Mithis Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUTES LES CINÉMATIQUES ET TOUS LES NIVEAUX

Entrez **Henry Walker** en guise de nom de joueur.

## DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Allez sur l'écran de choix des missions, maintenez enfoncé les gâchettes RB, LB, RT, LT et appuyez sur X pour débloquer toutes les campagnes et les missions de manière temporaire. Vous devrez refaire le code à chaque fois que vous relancerez le jeu.

## SUCCÈS

`Diplômé de l'Académie Navale (40)` : Achever toutes les missions proposées par l'Académie navale

`Vétéran de Midway (100)` : Achever toutes les missions solo

`Vétéran émérite de Midway (150)` : Achever toutes les missions solo au niveau de difficulté vétéran

`Pilote vétéran (50)` : Achever tous les défis aériens

`Capitaine vétéran (50)` : Achever tous les défis maritimes

`Commandant submersible vétéran (50)` : Achever tous les défis sous-marins

`Submarine Service Medal (20)` : Piloter au moins 15 minutes un appareil utilisé principalement au cours de la mission.

`Air Unit Service Medal (20)` : Piloter au moins 20 minutes un appareil utilisé principalement au cours de la mission.

`Sea Unit Service Medal (20)` : Commandez 25 minutes un navire utilisé principalement au cours de la mission.

`Torpedo Marksmanship (20)` : Réussir 15 tirs de torpilles ainsi que le meilleur résultat de la mission.

`AA Marksmanship (20)` : Réussir 100 tirs AA ainsi que le meilleur résultat de la mission.

`Artillery Marksmanship (20)` : Réussir 200 tirs d'artillerie ainsi que le meilleur résultat de la mission.

`Legion of Merit (20)` : Le rapport unités ennemies/amies détruites de l'équipe doit être de 5 pour 1.

Bronze Star (20) : Le rapport unités ennemies/amies détruites de l'équipe doit être de 3 pour 1.

Purple Heart (10) : Plus mauvais rapport unités ennemies/amies détruites de tous les joueurs.

Distinguished Service Cross (30) : Détruire 50 avions et 10 bâtiments ennemis.

Silver Star (30) : Détruire 10 avions et 5 bâtiments ennemis.

Navy Cross (40) : Abattre 10 navires ennemis et utiliser le navire au moins 5 minutes.

Navy Distinguished Service Medal (40) : Abattre 5 navires ennemis et utiliser le navire au moins 5 minutes.

Distinguished Flying Cross (50) : Abattre 40 appareils ennemis et utiliser l'appareil au moins 5 minutes.

Air Medal (50) : Abattre 20 appareils ennemis et utiliser l'appareil au moins 5 minutes.

Medal of Honor (150) : Doit atteindre les limites de temps et de tirs des médailles de Service et de Marksmanship.

# Battlestations : Pacific

© Eidos Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VÉHICULES DE LA CAMPAGNE US

Terminer les missions de la campagne américaine pour débloquer les véhicules suivants.

### Destroyer Allen M. Sumner

Terminer la mission "Battle of Santa Cruz"

### Destroyer Anti sous-marin Warfare Fletcher

Terminer la mission "Battle of Cape England"

### Croiseur Anti air Atlanta

Terminer la mission "Battle of Cape Esperance"

### Bombardier lourd B-29 SuperFortress

Terminer la mission "Air Raid Aginst Indochina"

### Sous-marin Gato

Terminer la mission "Defense of Henderson Airfield"

### Navire de guerre Iowa

Obtenir la médaille d'or sur la mission "1st Battle of Guadalcanal"

### Avenger TBM-3 General Motors

Obtenir la médaille d'or sur la mission 14

## VÉHICULES DE LA CAMPAGNE JAPONAISE

Terminer les missions de la campagne japonaise pour débloquer les véhicules suivants.

### Destroyer Ahizuki anti-air

Terminer la mission "Saving the Shoho" (médaille d'argent)

### H8K Emily

Terminer la mission "Destruction of Z Force" (médaille d'argent)

### Sous-marin I-400 Carrier

Terminer la mission "Hunt for the USA Hornet" (médaille d'argent)

### Chasseur J7W Shinden

Terminer la mission "Invading of Port Moresby" (médaille d'argent)

### Destroyer Shimakazi

Terminer la mission "Solomons Skirmish" (médaille d'argent)

### Croiseur lourd Tone Class

Terminer la mission "Battle of Java Sea" (médaille d'argent)

### Sous-marin Type B Kaiten

Terminer la mission "Attack on Sydney's Harbour" (médaille d'argent)

### Kamikaze Betty Ohka

Obtenir la médaille d'or sur la mission "Invasion of Hawaii"

### Navire de combat Yamato

Obtenir la médaille d'or sur la mission "Invasion of Midway"

## SUCCÈS

### Mise en boîte (15)

Couler 20 navires ennemis avec les torpilles de votre destroyer

### Bordée fatale ! (15)

Couler un navire ennemi avec votre croiseur en 15 secondes

### Artillerie longue portée (15)

Détruire un navire ennemi situé à plus de 2800 mètres avec un cuirassé

### Spécialiste aéronaval (15)

Faire décoller 50 avions avec le gestionnaire d'unités

### La mort vient des profondeurs (15)

Couler un cuirassé ennemi avec votre sous-marin

### As des as (15)

Détruire 5 avions ennemis en moins de 30 secondes sans perdre votre chasseur

### Tiercé gagnant (15)

Réussir 3 tirs de torpille avec le même bombardier-torpilleur

### Précision fatale (15)

Causer 20 explosions des réserves de munitions avec des bombardiers en piqué

### D'une pierre deux coups (15)

Endommager au moins deux cibles en un seul bombardement

### Soutien logistique (5)

Utiliser le gestionnaire d'unités pour faire décoller un avion ou demander un navire

### Avantage (5)

Utiliser le gestionnaire de renforts pour activer un renfort naval

### Banzaï ! (15)

Percuter un bâtiment ennemi à une vitesse minimum de 600 km/h

### Attaque surprise (10)

Mitrailler en rase-mottes tous les avions stationnés dans Pearl Harbor

### Tournant décisif (10)

Couler tous les porte-avions américains pendant l'invasion de Midway

### Frappe préventive (10)

Couler le cuirassé américain avant l'arrivée des renforts lors de la bataille des Îles Salomon

### Vision nocturne (10)

Remporter une bataille nocturne

### Sacrifice de la reine (10)

Couler le Hornet pendant la bataille de Santa Cruz

### Le tir aux pigeons des Mariannes (10)

Éliminer 20 avions ennemis au cours de la bataille de la Mer des Philippines

### Zéro dégâts (10)

Aucun avion kamikaze ne doit toucher vos unités pendant la Bataille du Golfe de Leyte

### Aucune pitié (50)

Détruire toutes les unités hostiles pendant la bataille de Santa Cruz en mode Vétéran

### Vétéran de la nation (20)

Participer à 25 sessions en ligne dans le camp américain

### Héros de la nation (50)

Participer à 100 sessions en ligne dans le camp américain

### Héritier de l'Empire (20)

Participer à 25 sessions en ligne dans le camp japonais

### Fureur de l'Empire (50)

Participer à 100 sessions en ligne dans le camp japonais

### Salle d'opérations (10)

Héberger et jouer 50 sessions en ligne

### Conquérant (20)

Remporter 50 parties en ligne

### Amiral de salon (10)

Gagner une session Capture d'île en consultant la carte juste pour attaquer

### En première ligne ! (10)

Gagner une session Capture d'île en ligne sans consulter la carte

### Soleil levant (60)

Terminer la campagne japonaise en mode Vétéran

### Bannière étoilée (60)

Terminer la campagne américaine en mode Vétéran

### Chasseur de sous-marins (20)

Détruire un sous-marin ennemi avec les torpilles de votre submersible

### Fils du Pacifique (25)

Terminer la campagne japonaise avec n'importe quel niveau de difficulté (25)

### Choc et admiration (25)

Terminer la campagne américaine avec n'importe quel niveau de difficulté (25)

### D'île en île (30)

Gagner sur toutes les cartes de Capture d'île au moins une fois

### Attaque victorieuse (30)

Gagner au moins une fois sur toutes les cartes en mode Compétition, Duel, Escorte et Siège

### Officier de flotte (50)

Atteindre le grade de lieutenant

### Chef de la flotte (100)

Atteindre le grade d'amiral de flotte

### Débarquement (5)

Capturer une base avec vos barges de débarquement

### Invasion aéroportée (10)

Capturer une base avec des parachutistes

### Concours de longueur de canons (10)

Couler un porte-avions ennemi avec votre cuirassé

### Réparer l'irréparable (10)

Survivre après avoir été sérieusement endommagé en gardant le minimum de santé

### Contre toute attente (10)

Couler un navire ennemi plus puissant que le vôtre

### Dernier sursaut (20)

Couler un navire ennemi alors que l'état du vôtre est à moins de 3 %

### L'or des braves (10)

Obtenir votre première médaille d'or

### Héros de Midway (10)

Avoir joué à Battlestations Midway

### Souvenir Souvenir (10)

Détruire le navire Henry et l'avion Donald sur Pearl Harbor

## Succès secrets

### Mauvais jour pour mourir (10)

Atterrir manuellement sur une base aérienne ou un porte avion avec une escouade de kamikaze

### Cachette sous-marine (10)

Découvrez la base sous marine secrète du Port de Sydney

### Locomotivé (10)

Détruire le train avec l'explosion de la raffinerie dans le raid aérien contre l'Indochine.

### Poisson Volant (5)

Atterrir sur l'eau avec un hydravion

# BattleZone

© Atari / Stainless Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Capitaine (25)

Détruire 10 missiles en mode Classic (normal)

### Colonel (30)

Avoir 3 ennemis en jeu à la fois en mode Evolved (normal)

### Commandant (20)

Réussir un 5-frag en mode Multijoueur (match classé)

### Corporal (10)

Totaliser 100 000 points en mode Classic (normal)

### Enseigne (15)

Détruire 10 Saucers en mode Evolved (normal)

### Général (30)

Totaliser 1 000 000 points en mode Classic (normal)

### Lieutenant (15)

Gagner 5 vies en mode Evolved (normal)

### Major (25)

Remporter une partie sans mourir en mode Multijoueur (match classé)

### Maniac (10)

Totaliser 50 000 points en mode Classic (Throttle Monkey)

### Privé (5)

Détruire un Super Tank en mode Classic (normal)

### Sergent (10)

Remporter une partie en mode Multijoueur (match classé)

## Spécialiste (5)

Détruire un tank en pilotant un missile en mode Multijoueur (match classé)

# Bayonetta

© Sega / PlatinumGames 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODES DE DIFFICULTÉ

### Modes disponibles par défaut

-Débutant (auto)
-Facile (auto)
-Normal

### Modes à débloquer

-Difficile : Terminer tous chapitres en mode Normal.
-Apothéose : Terminer tous les chapitres en mode Difficile.

Le mode auto offre à Bayonetta l'utilisation d'un 3ème accessoire permettant de réussir des combos sans l'utilisation des touches directionnelles.

Le mode Apothéose ne permet pas d'utiliser l'Envoûtement.

## LISTE DES SUCCÈS

### Abécédaire de la magie (10)

Termine le Vestibule.

### Fortitudo, gardien des flammes (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

### Temperantia, maître du vent (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

### Iustitia, source de vie (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

### Sapientia, roi des mers (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

### Maître des cieux (15)

Bats ????? au niveau de difficulté de ton choix.

### Tout est bien qui finit bien (30)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté de ton choix.

### Chapitres 1-4 (Normal) (20)

Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté normal.

### Chapitres 5-7 (Normal) (20)

Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté normal.

### Chapitres 8-11 (Normal) (20)

Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté normal.

### Sorcière de l'Umbra (20)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté normal.

### Nouv. testament : 1-4 (Diff.) (20)

Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté difficile.

### Nouv. testament : 5-7 (Diff.) (20)

Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté difficile.

### Nouv. testament : 8-11 (Diff.) (20)

Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté difficile.

### Aînée de l'Umbra (40)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté difficile.

### Sorcière légendaire (100)

Termine tous les chapitres au niveau de difficulté ????.

### Je suis une sal... une sorcière. (5)

Fais une attaque sadique.

### T'en redemandes encore, hein ? (20)

Fais 50 attaques sadiques.

### Tu veux te frotter à moi ? (20)

Utilise l'Envoûtement 10 fois.

### Bien essayé (10)

Utilise l'Envoûtement 10 fois de suite.

### Platine ! (10)

Gagne 10 médailles de platine qui doivent être gagnées dans 10 batailles différentes.

### Un peu de ci, un peu de ça... (5)

Crée 20 concoctions.

### Écrase ! (15)

Tue un ennemi en sautant dessus.

### Trop facile (25)

Évite 10 attaques ennemies en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

### Qui s'y frotte s'y pique (30)

Contre-attaque 10 fois en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

### À trop se frotter, on douille (10)

Contre-attaque trois fois de suite en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

### Viens me voir, mon grand (20)

Provoque et bats + de 5 ennemis en colère. Ne subis aucun dégât. Tu as droit au Regard du désespoir.

### Force incantatoire (20)

Fais une attaque d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

### Pro de l'incantation (20)

Fais 20 attaques d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

### Profonde entaille (20)

Tue 20 ennemis en n'utilisant que le Iai-Jutsu avec Shuraba. (Maintiens enfoncé Y.)

### Toujours plus haut (10)

Sans poser le pied à terre, agrippe 10 ennemis avec Kulshedra.

### Sorcière glaciale (20)

????? 20 ennemis en portant ?????

### Chercheur de magie (10)

Achète trois nouvelles techniques.

### Maître en sorcellerie (20)

Achète toutes les techniques.

### Collectionneur de disques (10)

Obtiens trois disques d'or d'hymnes angéliques complets.

### Fana de disques (20)

Obtiens ????? disques d'or d'hymnes angéliques complets.

### Chasseur de trésors (10)

Découvre la moitié des cercueils des sorcières de l'Umbra.

### Fana de trésors (20)

Découvre tous les cercueils des sorcières de l'Umbra.

### La voie céleste (30)

Découvre tous les portails d'Alfheim.

### Angel May Cry (20)

Termine la moitié des portails d'Alfheim.

### Tueur d'anges (30)

Termine tous les portails d'Alfheim.

### La vérité pure et dure (30)

Ramasse toutes les notes d'Antonio.

### Vilains tentacules (20)

Détruis tous les tentacules qui tombent ensemble en même temps au chapitre 9.

### Amour maternel (20)

Défends ????? durant ???????, en t'assurant que ????? ne subisse aucun dégât.

### Le feu aux poudres (20)

Gagne des médailles de platine durant les versets 1 et 2 du chapitre 14.

### Juste à temps (5)

Esquive le ?????? au chapitre 2.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## ACCESSOIRES

Bayonetta peut équiper normalement deux accessoires sur elle qui lui permettent d'utiliser différents effets.

### Marionnette immortelle

**Condition :** Finir le jeu en Débutant ou Facile.
Cet accessoire permet au jeu d'optimiser les combos que vous réalisez et donc de réussir très facilement de gros enchaînements sans rien faire de précis (accessoire pour noob et accessoire qui entrave la maniabilité de Bayonetta lorsque l'on sait un tant soit peu jouer). Il s'équipe au niveau du troisième emplacement disponible pour les accessoires. Cependant, l'utilisation de cet accessoire au niveau de difficulté normal ou supérieur divisera les points de combos par deux. (NB : cet accessoire est activé d'office sur Bayonetta lors des parties en Facile et Débutant)

### Le bracelet du temps

**Condition :** Réussir à finir le jeu en moins de trois heures. (Cela signifie que la somme du temps de tous les versets effectués dans le jeu doit être inférieure à 3h 00min 00s, seul les versets ayant reçus une médaille sont comptabilisé.)
Cet accessoire annule le Witch Time automatique pendant l'esquive mais en contrepartie il permet de l'enclencher n'importe quand en maintenant une touche, cependant cela consomme de la magie à une vitesse assez ahurissante.

### Testament éternel

**Condition :** Récupérer 50 larmes de sang de l'Umbra.
Cet accessoire permet de regagner automatiquement, deux unités de la jauge de magie.

### Le Bracelet Climax

**Condition :** Récupérer les 101 larmes de sang de l'Umbra.
Cet accessoire permet à Bayonetta de se mettre en état de furie comme quand elle affronte les boss angéliques de l'auditio. Par contre, l'utilisation de cet accessoire diminue très fortement le score. (Il est à noter que pour l'arme séduction, la présence de cet accessoire la met automatiquement en forme maximum).

## LES NIVEAUX SECRETS

### Chapitre oublié : "Tueur d'anges"

Terminer les 21 portails d'Alfheim dans n'importe quel mode de difficulté.

### Verset 0

Acheter le ticket de Platine dans la boutique de Rodin : "The Gates of Hell".

## LES TRÉSORS DE RODIN

Dans la boutique de Rodin : "The Gates of Hell", on peut acheter les trésors de Rodin qui ne sont déblocables que sous certaines conditions.

### Parfum de L'Umbra #1

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Kulshedra est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Kulshedra comme arme.

### Parfum de L'Umbra #2

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Lieutenant Colonel Kilgore est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Lieutenant Colonel Kilgore comme arme.

### Parfum de L'Umbra #3

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Odette est équipée. Peut-être acheté dès la récupération d'Odette comme arme.

### Parfum de L'Umbra #4

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Sai Fung est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Sai Fung comme arme.

### Parfum de L'Umbra #5

Permet de modifier l'aspect de Bayonetta quand Durga est équipé. Peut-être acheté dès la récupération de Durga comme arme.

### Ticket de Platine

Permet d'affronter un Boss secret. Peut-être acheté après avoir récupéré plus de 10 millions de Halos.

### Super Miroir

Permet de changer les costumes de Bayonetta, est fourni avec des Komachis de l'Umbra (3 costumes différents). Peut-être acheté une fois le jeu terminé en difficulté Normale.

### Balle costumée (Gym)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient les habits de gym (3 costumes différents). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

### Balle costumée (d'Arc)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit d'Arc (style de Jeanne et un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

### Balle costumée (Divers)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient les habits divers (3 costumes différents). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

### Balle costumée (Nostalgie)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit nostalgie (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

### Balle costumée (Umbra)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de l'Umbra (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

### Balle costumée (Nonne)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de nonne (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

### Balle costumée (Reine)

Permet de changer de costume via le Super Miroir. Contient l'habit de reine (un seul costume). Peut-être acheté dès l'achat du Super Miroir.

## LES PORTAILS D'ALFHEIM

Il s'agit de zones secrètes de combats qui comptent pour un verset et ne sont trouvables que dans les niveaux de difficultés Normal ou supérieur. Ces derniers vous proposent à chaque fois un challenge à accomplir. Une fois tous les portails d'Alfheim terminés, le Chapitre secret est débloqué.

NB: Pour les ennemis enflammés, les attaques chargées au Max de séduction passent au travers des flammes, cela peut être utile pour certains Alfheim (Durga flamme passe aussi au travers).

### Alfheim n°1

Chapitre I, après le Verset II, revenez à l'endroit où vous avez obtenu la clé.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

### Alfheim n°2

Chapitre II, après le Verset IV, remontez la rue pour traverser la grille cassé.

But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Durga pour les bras et les jambes. D'activer l'Envoûtement en évitant une attaque et de faire le combo Poing (chargé) - Pied (chargé) - Poing (chargé). Si vous possédez Séduction, Il suffira de faire des Iai-jutsu (touche Poing maintenue) chargé à fond.

### Alfheim n°3

Chapitre II, après le Verset IV, près du tramway explosé, dans la ruelle qui descend il y a un pont en hauteur dans la ruelle, l'Alfheim est là.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

### Alfheim n°4

Chapitre II, après le Verset VII, retournez au début du Chapitre.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire en en tuant le nombre requis avec des attaques sadiques
Il suffit d'utiliser la touche L1 pour provoquer les ennemis afin de faire monter la jauge de magie pour placer les attaques sadiques.

### Alfheim n°5

Chapitre III, après le Verset I, il est sous un bâtiment près de deux bancs.
But : Rester en l'air.
Soit vous sautez en appui sur les ennemis, soit vous utilisez Kulshedra et utilisez en l'air le coup 'poing chargé' pour attirer l'ennemi à vous et ensuite faire un saut sur appui sur l'ennemi et répéter indéfiniment l'opération.

### Alfheim n°6

Chapitre III, après le verset IV, allez là ou vous avez créez le pont au Chapitre précédent et montez au deuxième étage du building pour trouver l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis avec les armes angéliques.
Rien de difficile, les armes angéliques faisant de très gros dégâts.

### Alfheim n°7

Chapitre III, après le Verset IX, allez sur la petite île tout à l'Est pour trouver l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis sans l'Envoûtement.
Le Iai-jutsu de Shuraba ou de Séduction suffit amplement à nettoyer la zone.

### Alfheim n°8

Chapitre III, après avoir utilisé le sablier, retournez dans la grotte.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis.

### Alfheim n°9

Chapitre V, après le Verset II, retournez au début du Chapitre.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2.

### Alfheim n°10

Chapitre V, après le Verset VII, retournez au pied de la tour.
But : Rester en l'air.
Equipez Kulshedra et utilisez en l'air le coup 'poing chargé' pour attirer l'ennemi à vous et ensuite faire un saut sur appui sur l'ennemi et répéter indéfiniment l'opération.

### Alfheim n°11

Chapitre V, après le verset IX, descendez le chemin du serpent (non ce n'est pas Dragon Ball Z).
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Shuraba ou Séduction, d'esquiver avec R2 et de placer un Iai-Jutsu chargé à fond.

### Alfheim n°12

Chapitre VI, après le Verset III, retournez sur vos pas jusqu'à la première porte ouverte avec la bestialité.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire en en tuant le nombre requis avec des attaques sadiques
Il suffit d'utiliser la touche L1 pour provoquer les ennemis afin de faire monter la jauge de magie pour placer les attaques sadiques. Attention il y a quatre vagues entières d'ennemis à affronter.

### Alfheim n°13

Chapitre IX, après le Verset I, montez les escaliers et détruisez le mur avec un soleil.
But : Vaincre tous les ennemis avant la fin du temps imparti. Vous devez être sorti de votre corps pour blesser les ennemis.
Equipez Shuraba et utilisez le combo Poing - Pied - Poing pour pacifier la zone.

### Alfheim n°14

Chapitre IX, après le Verset VI, sautez sur le Kinship de gauche et regardez à l'horizon pour repérer l'Alfheim. Utilisez le corbeau pour atteindre l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis dans le temps impartis
Cet Alfheim est facile, il suffit de vaincre Jeanne.

### Alfheim n°15

Chapitre IX, après le Verset X, retournez en arrière jusqu'à tomber dessus.
But : Vaincre tous les ennemis avec un nombre de coup limité.
Il suffit de prendre Shuraba ou Séduction, d'esquiver avec R2 et de placer un Iai-Jutsu chargé à fond.

### Alfheim n°16

Chapitre X, après le Verset II, tournez l'île vers la droite pour accéder à cet Alfheim.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis autrement que par l'invocation.

### Alfheim n°17

Chapitre X, après le Verset VIII, allez jusqu'à l'entrée de "The Gates of Hell" et rebroussez chemin jusqu'au bout.
But : Vaincre les ennemis avec les armes angéliques.
Rien de difficile, les armes angéliques faisant de très gros dégâts.

### Alfheim n°18

Chapitre XII, après le Verset II, retournez au début du chapitre et terminez le Verset III pour que l'Alfheim apparaisse.
But : Vaincre tous les ennemis avant la fin du temps imparti. Vous devez être sorti de votre corps pour blesser les

ennemis.
Equipez Shuraba et utilisez le combo Poing - Pied - Poing pour pacifier la zone ou utilisez le Iai-Jutsu de Séduction.

### Alfheim n°19

Chapitre XII, après le Verset V, sautez dans la turbine du réacteur et utiliser l'Envoûtement pour atteindre l'Alfheim sans se faire toucher par les hélices.
But : Vaincre tous les ennemis avant que le temps expire. Les ennemis ne peuvent être battus que pendant l'Envoûtement.
Cet Alfheim est facile si on sait où se trouve la touche R2 d'autant plus que l'adversaire est le Golem.

### Alfheim n°20

Chapitre XV, après le Verset VIII, revenez au tout début du Chapitre, traversez le précipice du côté droit pour arriver à l'Alfheim.
But : Vaincre les ennemis sans l'Envoûtement.
Le Iai-jutsu de Shuraba ou de Séduction suffit amplement à nettoyer la zone.

### Alfheim final

Epilogue, montez jusqu'au cou de Jubileus et retournez en arrière jusqu'à quitter la statue.
But : Vaincre les ennemis dans le temps requis. Les ennemis ne sont sensibles qu'aux invocations.
Equipez Shuraba et faites le combo Poing - Pied - Poing en vous plaçant suffisamment loin pour ne pas toucher les ennemis autrement que par l'invocation.

## LES PERSONNAGES SECRETS

Il y a deux personnages cachés dans le jeu. Pour pouvoir jouer avec il faut obligatoirement refaire une toute nouvelle partie et sélectionner le personnage à ce moment-là. L'obligation de refaire une nouvelle partie pour utiliser ses personnages oblige à refaire les secrets avec les autres personnages.

### Jeanne

Ce personnage est a débloquer en terminant tous les chapitres du mode normal en Platine.

### Little Zero

Ce personnage est a débloquer en terminant le Chapitre Perdu : "Tueur d'anges".

## LES 101 LARMES DE SANG DE L'UMBRA

La découverte des 101 larmes de sang de l'Umbra permet de débloquer deux accessoires secrets, d'où l'intérêt de réussir cette quête annexe. Les 50 premières larmes de sang sont des trophées/succès à faire pendant le jeu. Les 51 autres larmes de sang correspondent à la découverte de corbeaux dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur. Je vais donc donner la liste des 101 larmes de sang de l'Umbra (localisation des corbeaux et les trophées/succès).

### Larme de sang de l'Umbra 1

Abécédaire de la magie : Terminer "Le Vestibule"

### Larme de sang de l'Umbra 2

Fortitudo, gardien des flammes : Bats Fortitudo au niveau de difficulté de ton choix.

### Larme de sang de l'Umbra 3

Temperantia, maître du vent : Bats Temperantia au niveau de difficulté de ton choix.

### Larme de sang de l'Umbra 4

Iustitia, source de vie : Bats Iustitia au niveau de difficulté de ton choix.

### Larme de sang de l'Umbra 5

Sapientia, roi des mers : Bats Sapientia au niveau de difficulté de ton choix.

### Larme de sang de l'Umbra 6

Maître des cieux : Bats Père Balder au niveau de difficulté de ton choix.

### Larme de sang de l'Umbra 7

Tout est bien qui finit bien : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté de ton choix.

### Larme de sang de l'Umbra 8

Chapitres 1-4 (Normal) : Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté normal.

### Larme de sang de l'Umbra 9

Chapitres 5-7 (Normal) : Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté normal.

### Larme de sang de l'Umbra 10

Chapitres 8-11 (Normal) : Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté normal.

### Larme de sang de l'Umbra 11

Chapitres 12-13 (Normal) : Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté normal.

### Larme de sang de l'Umbra 12

Chapitres 14-Epilogue (Normal) : Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté normal.

### Larme de sang de l'Umbra 13

Sorcière de l'Umbra : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté normal.

### Larme de sang de l'umbra 14

Nouv. testament : 1-4 (Diff.) : Termine les chapitres 1 à 4 au niveau de difficulté difficile.

### Larme de sang de l'umbra 15

Nouv. testament : 5-7 (Diff.) : Termine les chapitres 5 à 7 au niveau de difficulté difficile.

### Larme de sang de l'umbra 16

Nouv. testament : 8-11 (Diff.) : Termine les chapitres 8 à 11 au niveau de difficulté difficile.

### Larme de sang de l'umbra 17

Nouv. testament : 12-13 (Diff.) : Termine les chapitres 12 à 13 au niveau de difficulté difficile.

### Larme de sang de l'umbra 18

Nouv. testament : Ferme le livre : Termine les chapitres 14 à Epilogue au niveau de difficulté difficile.

### Larme de sang de l'Umbra 19

Aînée de l'Umbra : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté difficile.

### Larme de sang de l'Umbra 20

Sorcière légendaire : Termine tous les chapitres au niveau de difficulté Apothéose.

### Larme de sang de l'Umbra 21

Je suis une sal... une sorcière. : Fais une attaque sadique.

### Larme de sang de l'Umbra 22

T'en redemandes encore, hein? : Fais 50 attaques sadiques.

### Larme de sang de l'Umbra 23

Tu veux te frotter à moi? : Utilise l'envoûtement 10 fois.

### Larme de sang de l'Umbra 24

Bien essayé : Utilise l'envoûtement 10 fois de suite.

### Larme de sang de l'Umbra 25

Platine! : Gagne 10 médailles de platine. Doivent être gagnées dans 10 batailles différentes.

### Larme de sang de l'Umbra 26

Un peu de ci, un peu de ça... : Crée 20 concoctions.

### Larme de sang de l'Umbra 27

Ecrase! : Tue un ennemi en lui sautant dessus.

### Larme de sang de l'Umbra 28

Trop facile : Evite 10 attaques ennemies en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

### Larme de sang de l'Umbra 29

Qui s'y frotte s'y pique : Contre-attaque 10 fois en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

### Larme de sang de l'Umbra 30

A trop se frotter, on douille : Contre-attaque trois fois de suite en utilisant la Lune de Mahaa-Kalaa.

### Larme de sang de l'Umbra 31

Viens me voir, mon grand : Provoque et bats + de 5 ennemis en colère. Ne subis aucun dégât. Tu as droit au Regard du désespoir.

### Larme de sang de l'Umbra 32

Force incantatoire : Fais une attaque d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

### Larme de sang de l'Umbra 33

Pro de l'incantation : Fais 20 attaques d'Incantation en utilisant la Contre-esquive.

### Larme de sang de l'Umbra 34

Profonde entaille : Tue 20 ennemis en n'utilisant que le Iai-Jutsu avec Shuraba.

### Larme de sang de l'Umbra 35

Toujours plus haut : Sans poser le pied à terre, agrippe 10 ennemis avec Kulshedra.

### Larme de sang de l'Umbra 36

Sorcière glaciale : Gèle 20 ennemis en portant Odette.

### Larme de sang de l'Umbra 37

Chercheur de magie : Achète trois nouvelles techniques.

### Larme de sang de l'Umbra 38

Maître en sorcellerie : Achète toutes les techniques.

### Larme de sang de l'Umbra 39

Collectionneur de disques : Obtiens trois disques d'or d'hymnes angéliques complets.

### Larme de sang de l'Umbra 40

Fana de disques : Obtiens sept disques d'or d'hymnes angéliques complets.

### Larme de sang de l'Umbra 41

Chasseurs de trésors : Découvre la moitié des cercueils des sorcières de l'Umbra.

### Larme de sang de l'Umbra 42

Fana de trésors : Découvre tous les cerceuils des sorcières de l'Umbra.

### Larme de sang de l'Umbra 43

La voie céleste : Découvre tous les portails d'Alfheim.

### Larme de sang de l'Umbra 44

Angel May Cry : Termine la moitié des portails d'Alfheim.

### Larme de sang de l'Umbra 45

Tueur d'anges : Termine tous les portails d'Alfheim.

### Larme de sang de l'Umbra 46

La vérité pure et dure : Ramasse toutes les notes d'Antonio.

### Larme de sang de l'Umbra 47

Vilains tentacules : Détruis tous les tentacules qui tombent ensemble en même temps au Chapitre IX.

### Larme de sang de l'Umbra 48

Amour maternel : Défends Cereza en sortant de ton corps, et en t'assurant qu'elle ne subisse aucun dégât.

### Larme de sang de l'Umbra 49

Le feu aux poudres : Gagne des médailles de platine durant les versets 1 et 2 du chapitre 14.

### Larme de sang de l'Umbra 50

Juste à temps : Esquive le tramway fou au Chapitre II.

A partir de maintenant il s'agit des corbeaux à récupérer. On les repère facilement à cause de leur aura de couleur rouge.

### Larme de sang de l'Umbra 51

Normal, Chapitre I, après le Verset IV, le corbeau est sur un mur proche de la fontaine.

### Larme de sang de l'Umbra 52

Normal, Chapitre I, après le Verset VI, après avoir détruit le mur le corbeau est sur la droite.

### Larme de sang de l'Umbra 53

Normal, Chapitre II, après le Verset II, après avoir ouvert la porte, sur le sol parmi d'autres corbeaux.

### Larme de sang de l'Umbra 54

Normal, Chapitre II, après le Verset IX, avant d'entrer dans l'église pour affronter le boss, le corbeau est sur un des lampadaires dehors.

### Larme de sang de l'Umbra 55

Normal, Chapitre III, après le Verset I, sur la gauche près d'un banc.

### Larme de sang de l'Umbra 56

Normal, Chapitre III, après le Verset XII, le corbeau est sur le sol sur le chemin du Colisée.

### Larme de sang de l'Umbra 57

Normal, Chapitre V, le corbeau est du côté opposé de l'appareil permettant de switcher entre le jour et la nuit.

### Larme de sang de l'Umbra 58

Normal, Chapitre V, après le Verset IV, le corbeau est le long du côté droit du pont menant à la tour en spirale.

### Larme de sang de l'Umbra 59

Normal, Chapitre VI, Début du chapitre, le corbeau est sur la gauche sur le mur.

### Larme de sang de l'Umbra 60

Normal, Chapitre VI, après avoir été pris en chasse par un Beloved et avant de rentrer dans le portail pour le Paradis, le corbeau est à gauche près d'un banc.

### Larme de sang de l'Umbra 61

Normal, Chapitre IX, Début du chapitre, le corbeau est sur la portion gauche du chemin avant d'arriver à la fontaine.

### Larme de sang de l'Umbra 62

Normal, Chapitre IX, dans le square de la ville où il faut reconstruire la clé, le corbeau est près de la statue de femme.

### Larme de sang de l'Umbra 63

Normal, Chapitre IX, Après le Verset XI, le corbeau est à gauche du bâtiment près de la tombe des sorcières de l'Umbra.

### Larme de sang de l'Umbra 64

Normal, Chapitre X, Après le Verset III, le corbeau est sur la rambarde gauche de l'escalier.

### Larme de sang de l'Umbra 65

Normal, Chapitre X, Le corbeau est sur la rambarde droite du pont où les 4 tentacules attaquent Bayonetta.

### Larme de sang de l'Umbra 66

Normal, Chapitre XII, Près de la porte correspondant à la fin du Verset I, le corbeau est dans une cage.

### Larme de sang de l'Umbra 67

Normal, Chapitre XV, Départ du chapitre, il faut traverser le précipice qui se trouve à droite avec la forme panthère, continuer jusqu'à l'impasse. Le corbeau est en hauteur.

### Larme de sang de l'Umbra 68

Normal, Chapitre XV, Arrivé à la statue de Jubileus, montez à l'étage et redescendez par l'autre côté du niveau, le corbeau est dans une cage dans le coin à droite.

### Larme de sang de l'Umbra 69

Difficile, Chapitre I, Après avoir utilisé l'ascenseur magique, le corbeau est dans l'herbe sur la gauche.

### Larme de sang de l'Umbra 70

Difficile, Chapitre I, Après le Verset IV, En allant vers la porte, le corbeau est sur le bâtiment sur la gauche.

### Larme de sang de l'Umbra 71

Difficile, Chapitre II, Après le Verset II, Après avoir ouvert la porte, le corbeau est au sommet d'une fenêtre sur la gauche.

### Larme de sang de l'Umbra 72

Difficile, Chapitre II, Après le Verset VIII, le corbeau est dans l'herbe près de l'arbre de l'autre côté du précipice.

### Larme de sang de l'Umbra 73

Difficile, Chapitre III, Après le Verset IV, le corbeau est dans l'herbe près de l'arbre où on a créé un pont lors du chapitre précédent.

### Larme de sang de l'Umbra 74

Difficile, Chapitre III, le corbeau est au sommet du portail menant au Paradis.

### Larme de sang de l'Umbra 75

Difficile, Chapitre V, Départ du chapitre, le corbeau est juste derrière.

### Larme de sang de l'Umbra 76

Difficile, Chapitre V, Après le Verset IX, Quand on monte le long du serpent, le corbeau est au niveau du petit lac près de la barrière là où il y a une tombe des sorcières de l'Umbra.

### Larme de sang de l'Umbra 77

Difficile, Chapitre VI, Après le Verset IV (Alfheim), à l'intérieur de l'Alfheim sur une rambarde. Terminer cet Alfheim est obligatoire.

### Larme de sang de l'Umbra 78

Difficile, Chapitre VI, Après le Verset IX, ne pas rentrer dans le portail et regarder à gauche, le corbeau est proche du lac.

### Larme de sang de l'Umbra 79

Difficile, Chapitre IX, Après le Verset III, En marchant sur le chemin de lumière, le corbeau est sur la barrière.

### Larme de sang de l'Umbra 80

Difficile, Chapitre IX, Après le Verset VIII, un peu après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de poursuivre le chemin de lumière il faut aller dans le chemin en face où se trouve des statues d'Affinities (et le verset IX), le corbeau se tient le long de la rambarde sur le chemin.

### Larme de sang de l'Umbra 81

Difficile, Chapitre X, Après le Verset IV, le corbeau est à gauche des escaliers dans l'herbe.

### Larme de sang de l'Umbra 82

Difficile, Chapitre X, Après le Verset VIII, au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell" détruisez le mur, et descendez tout droit, le corbeau est au bout à gauche de la plate-forme.

### Larme de sang de l'Umbra 83

Difficile, Chapitre XII, Après le Verset II, au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell" regardez vers l'entrée de la salle. Le corbeau est sur une plate-forme sur le côté gauche.

### Larme de sang de l'Umbra 84

Difficile, Chapitre XII, Après le Verset V, sautez vers l'intérieur de la turbine du réacteur, ralentissez le temps pour pouvoir atteindre l'Alfheim. Le corbeau est sur la rambarde de gauche en haut à l'intérieur de l'Alfheim. L'alfheim n'est pas obligé d'être réussi.

### Larme de sang de l'Umbra 85

Difficile, Chapitre XV, Après le Verset VIII, le corbeau est dans une cage proche des ascenseurs.

### Larme de sang de l'Umbra 86

Difficile, Chapitre XV, Après le Verset XIII, le corbeau est dans une cage sur une des plateformes à la même hauteur que les ascenseurs.

### Larme de sang de l'Umbra 87

Apothéose, Chapitre I, Au départ du chapitre, il est vers le côté gauche du train.

### Larme de sang de l'Umbra 88

Apothéose, Chapitre I, Au Verset IV, le corbeau est sur un lampadaire du côté droit de la zone de la fontaine.

### Larme de sang de l'Umbra 89

Apothéose, Chapitre II, Après le Verset III, le corbeau est au troisième étage d'un des bâtiments de la zone.

### Larme de sang de l'Umbra 90

Apothéose, Chapitre II, Après le Verset IV, sautez sur le pont qui se trouve en hauteur dans le chemin reliant les deux places, le corbeau est sur un toit.

### Larme de sang de l'Umbra 91

Apothéose, Chapitre III, Dans le Paradis, le corbeau est de l'autre côté de l'île au sablier.

### Larme de sang de l'Umbra 92

Apothéose, Chapitre III, Sur le chemin du Colisée, le corbeau est derrière un pilier couché par terre.

### Larme de sang de l'Umbra 93

Apothéose, Chapitre V, Après le combat où l'on voit la description des Harmonys, le corbeau est au sommet d'un des piliers près des escaliers.

### Larme de sang de l'Umbra 94

Apothéose, Chapitre V, Après le Verset VII, Retournez tout en bas de la tour et rentrez dans l'Alfheim, le corbeau est dedans. L'Alfheim n'a pas besoin d'être complété pour avoir le corbeau.

### Larme de sang de l'Umbra 95

Apothéose, Chapitre VI, Après le Verset II, Regardez sur la falaise à droite des statues, le corbeau est là.

### Larme de sang de l'Umbra 96

Apothéose, Chapitre IX, Après le Verset VI, le corbeau apparait sur l'un des Kinships.

### Larme de sang de l'Umbra 97

Apothéose, Chapitre IX, Après le Verset VIII, au niveau du premier golem retournez-vous, le corbeau est sur la fenêtre au niveau du mur de l'entrée.

### Larme de sang de l'Umbra 98

Apothéose, Chapitre X, Après le Verset II, le corbeau apparaît sur la place.

### Larme de sang de l'Umbra 99

Apothéose, Chapitre X, Après le Verset VIII, Détruisez le mur derrière l'entrée vers "The Gates of Hell" et atteignez la plate-forme visible au loin. Détruisez les statues et terminez le Verset caché. Le corbeau apparaîtra alors sur la plate-forme.

### Larme de sang de l'Umbra 100

Apothéose, Chapitre XII, Après le Verset II, Retournez au début du chapitre, terminez le Verset caché, rentrez dans l'Alfheim, le corbeau est dedans et ne nécessite pas de terminer l'Alfheim.

### Larme de sang de l'Umbra 101

Apothéose, Chapitre XV, Dans la zone où il y a la statue de Jubileus, avant de monter les deux petites plates-formes cherchez juste à côté, le dernier corbeau est là.

## LES NOTES D'ANTONIO

Les notes d'Antonio sont les feuilles d'un livre récupérable tout au long du jeu et permettant d'expliciter certains points du jeu. Je vais les lister ici, ainsi que le lieu de leur récupération.

### Un voyage vers la vérité

Chapitre I, après le verset I. Elle se trouve sur le chemin principal.

### Sorcière et sage de cristal

Chapitre 1, avant le verset IV. Elle se trouve sur le chemin principal, un peu avant la fontaine.

### Un breuvage de sorcière

Chapitre I, juste après le Verset VII. Elle se trouve sur le chemin principal juste à côté de l'entrée vers "The Gates of Hell".

### Traité sur la magie - I

Chapitre II, Sur la place juste parès le Verset III. Elle se trouve sous le porche de l'Eglise.

### Traité sur la magie - II

Chapitre II, Sur la place du Verset VII. Elle se trouve en haut des escaliers sur la droite de la place.

### Traité sur la magie - III

Chapitre III, après le Verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

### Traité sur la magie - IV

Chapitre VI, avant le verset V. Elle se trouve sur le chemin principal.

### Un mur d'un métal inconnu

Chapitre II, juste après le Verset II. Elle se trouve sur le chemin principal.

### A propos des sorcières de l'Umbra - I

Chapitre II, avant le verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal près des statue de cristal.

### A propos des sorcières de l'Umbra - II

Chapitre III, après le Verset VI. Elle se trouve sur le chemin principal.

### L'ancien amphithéâtre

Chapitre III, après le Verset XII. Elle se trouve sur le chemin principal.

### Vallées du Croissant et de l'Aube

Chapitre V. Dés le début du Chapitre. Elle se trouve sur le chemin principal.

### Manipulateurs célestes

Chapitre V, après le Verset IV. Elle se trouve sur le chemin principal.

### Les larmes de sang des sorcières

Chapitre V, après le Verset V. Au niveau de l'entrée vers "The Gates of Hell", il y a une plateforme sur la gauche de l'escalier.

### Les tombes des sorcières dans la ville

Chapitre V, après le Verset IX. La note est située dans le lac lorsque l'on monte la route du serpent.

### Rodin et les Portes de l'Enfer

Chapitre V, après le Verset XI. La note est dans les escaliers de la tour.

### Arrivée à Vigrid

Chapitre VI, dès le début du Chapitre. La note est sur la droite près de la grille.

### Le culte des Laguna et le développement de Vigrid

Chapitre VI, après le Verset VI. Elle se trouve sur le chemin principal.

### Le Purgatoire, coeur de la Trinité des réalités

Chapitre VI, après le Verset VII. Elle se trouve sur le chemin principal.

### La salle de banquet des anges - Alfheim

Chapitre VI, après le Verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal à côté du portail.

### Pont de Proéminence

Chapitre VI, après le Verset IX. Elle se trouve sur le chemin principal juste au débu de l'entrée du pont.

### Transport militaire Walkyrie

Chapitre XII, pendant le Verset I. Elle se trouve sur le chemin principal près de la porte de sortie de la salle.

### Initiative de défense stratégique de Gjallarhorn

Chapitre XII, après le Verset II. Elle se trouve sur le chemin principal à côté de l'entrée vers "The Gates of Hell".

### Trésor des clans - Les Yeux du monde

Chapitre XII, après le verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

### Une île ensoleillée - Isla Del Sol

Chapitre XV, après le verset VIII. Elle se trouve sur le chemin principal.

### PDG d'Ithavoll - I

Chapitre XV, après le Verset X. Elle se trouve sur le chemin en anneau qui entoure la statue de Jubileus du côté opposé à l'endroit où on monte.

### PDG d'Ithavoll - II

Chapitre XV, après le Verset XIII. Au lieu de prendre les ascenseurs, regardez sur les plateformes alentours pour la trouver.

### A mon fils chéri

Se débloque automatiquement quand toutes les notes d'Antonio sont récupérées.

## ASTUCES DIVERSES

*Note : Les indications de touches concernent la version PS3.*

-Le mini-jeu Angel Attack peut-être quitté en appuyant sur Rond.

-Le changement d'élément feu/éclair des griffes se fait grâce à un tour complet du joystick analogique gauche et Poing quand les griffes sont équipées sur les bras ou un tour complet de joystick analogique gauche et Pied quand les griffes sont équipées sur les pieds.

-Le farming peut se faire aisément grâce à une astuce qui a lieu entre le switch de Durga jambe et Lt Col Kilgore jambe. Voici la méthode complète du farming de Halo :

Pour farmer les Halos, il faut obligatoirement avoir Durga et Lt colonel Kilmore en tant qu'arme disponible. Durga se récupère automatiquement au cours de l'histoire, par contre l'arme Lt Colonel Kilmore est une arme cachée dont les différentes parties du disque se trouvent dans le chapitre 9.

En plus il faut avoir le bracelet du temps et avoir acheté l'accessoire permettant de mettre les ennemis en furie : le regard du désespoir. Le Regard du Désespoir peut s'obtenir pour 100000 halos facilement, par contre le Bracelet du Temps se débloque dans la boutique après avoir réussi à faire le mode ou supérieur en moins de trois heures (le temps est calculé en faisant la somme de tout les versets des trophées, donc pour battre les trois heures il suffit de foncer sans faire attention à faire tous les versets et ne faire que ceux qui empêchent de progresser. Il ne faut pas aussi oublier de mettre son temps à jour.

Après il faut faire le chapitre 2 (en normal ou en difficile sachant qu'en difficile on farm plus).

Avant d'aller affronter le boss de fin du chapitre 2, la tête de Fortitudo dans l'église pour situer le lieu. Il faut s'équiper des deux accessoires susmentionnés. Puis, je conseille d'équiper Shuraba (bras) et Durga (jambe) en emplacement A et pour l'emplacement B de mettre une arme différente de Durga pour les bras (Kulshedra où n'importe quelle arme de tir fera l'affaire) et de mettre Lt Colonel Kilmore pour les jambes. Il faut aussi avoir la jauge de magie à fond.

Une fois équipé correctement, il suffit d'aller affronter le boss en passant la porte de l'église.

Donc la manoeuvre pour farmer des halos est assez simple. Face au boss il faut maintenir la touche L1 jusqu'à la fin du combat (même si l'effet s'arrête) pour se mettre en Witch time grâce au bracelet du temps et à la jauge de magie et pendant ce temps il faut utiliser le combo Triangle Triangle Triangle Triangle Rond et pendant le coup avec rond (Bayonetta donnera de multiple coup de pied) il suffit de switcher de type d'arme avec L2 pour provoquer des dégâts important et une augmentation massive du multiplicateur. A la fin du combo il faut réappuyer sur L2 pour revenir avec le groupement d'arme A et recommencer la manip' du combo 4 fois triangle et rond. Il ne faut pas arrêter de faire les combos tant que sa barre de vie est visible. Et à la fin du combo, il ne faut pas oublier d'appuyer sur carré pendant le QTE et au bon moment. (il ne faut pas bourriner la touche carré sinon le QTE ne sera pas validé)

Voici une vidéo montrant l'astuce du combo.

-Séduction ne peut pas donner lieu à des attaques d'Invocations, cependant on peut la charger via le maintien de la touche Poing pour faire des dégâts colossaux.

-Charger les coups d'Odette facilite grandement la glaciation des ennemis.

-Les trophées/succès sont aussi récupérables pendant l'entraînement.

-Les parfums de L'Umbra doivent être activés dans le menu objet. Ils ne s'activent que quand l'arme est équipée et que sur la partie où elle est équipée (donc haut du corps ou bas du corps). Pour avoir le costume complet de Durga, il faut équiper les griffes aux bras et aux jambes (grâce à Durga et Durga II). De même pour le costume du Lieutenant Colonel Kilgore.

-Le maintien de la touche poing lorsque Kulshedra est équipé permet d'attirer les ennemis à soi tant qu'ils sont d'une taille raisonnable.  Cela permet donc de passer deux Alfheim sans difficulté.

-Les trois techniques qui ne sont pas disponibles en début de jeu dans la boutique de Rodin le deviennent après avoir obtenu le pouvoir de bestialité à la fin du Chapitre V. (les deux premières se débloquent à ce moment, la dernière se débloque après l'achat d'une des techniques précédentes)

-Les pouvoirs de la bestialité sont très utiles et sont à combiner entre eux pour atteindre certains endroits plus facilement (entre autre pour atteindre des corbeaux ou certains Alfheim ou cerceuils de sorcières)

-La provocation L1 permet d'augmenter assez rapidement la jauge de magie. En contrepartie les ennemis s'énervent et ne se soucient plus vraiment des coups reçus.

## LES TOMBES DES SORCIÈRES DE L'UMBRA

Dans Bayonetta, pour augmenter la santé et la magie de l'héroïne il faut ouvrir les cercueils des sorcières de l'Umbra. En voici la liste complète et leur contenu.

### Tombe n°1

Chapitre I, avant le Verset I, elle est dans la fosse après avoir brisé le mur.
Contient une Clé, pour progresser dans le jeu.

### Tombe n°2

Chapitre I, avant le Verset IV, elle est dans la zone à droite de la fontaine.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°3

Chapitre II, après le Verset III, elle est dans la cour de l'église.
Contient une balle d'arcade pour Angel's Attack.

### Tombe n°4

Chapitre II, après le Verset VII, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

### Tombe n°5

Chapitre II, après le Verset VII, elle est dans le renfoncement à droite de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

### Tombe n°6

Chapitre II, après le Verset IX, elle est à côté du mur magique permettant de construire un pont.
Contient un fragment de perle lunaire.

### Tombe n°7

Chapitre III, après le Verset I, elle est dans la cour de l'église.
Contient une balle d'arcade pour Angel's Attack.

### Tombe n°8

Chapitre III, après le Verset III, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

### Tombe n°9

Chapitre III, après le Verset III, elle est dans le renfoncement à gauche de la place.
Contient des ingrédients pour l'alchimie.

### Tombe n°10

Chapitre III, après le Verset VII, dés l'arrivée dans la grotte il faut prendre le chemin qui est dans le dos de Bayonetta, la tombe est au bout.
Contient un fragment de perle lunaire.

### Tombe n°11

Chapitre III, après le Verset XII, après avoir gravis les monticules de pierre tout en évitant la lave suite à la descente du pont, la tombe est sur la gauche du côté opposé au chemin principal.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°12

Chapitre III, après le Verset XII, après être sortis des catacombes, la tombe est dans un renfoncement sur la gauche derrière un gros rocher.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°13

Chapitre V, après le Verset V, elle est à l'endroit où a lieu le Verset.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°14

Chapitre V, après le Verset V, elle est sur une plateforme en contrebas à gauche de l'entrée vers "The Gates of Hell".
Contient un fragment de perle lunaire.

### Tombe n°15

Chapitre V, après le Verset IX, elle est dans le petit lac sur le côté lorsque l'on monte le chemin du serpent.
Contient un fragment d'hymne angélique.

### Tombe n°16

Chapitre V, après le Verset XI, elle est sur une plateforme opposé à la sortie de la tour.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°17

Chapitre VI, avant le Verset I, elle est dans le dos de Bayonetta au début du chapitre.
Contient un fragment d'hymne angélique.

### Tombe n°18

Chapitre VI, après le Verset I, elle est sur une corniche en hauteur de l'endroit où a lieu le Verset.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°19

Chapitre VI, avant le Verset II, elle est derrière un monticule de pierre à gauche de l'entrée de la salle où se déroule le Verset.
Contient un fragment d'hymne angélique.

### Tombe n°20

Chapitre VI, après le Verset IX, elle est derrière le portail.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°21

Chapitre IX, avant le Verset I, elle est sur un chemin à gauche avant d'arriver sur la place.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°22

Chapitre IX, avant le Verset I, elle est derrière le mur destructible qui est au fond de l'allée à droite de la fontaine.
Contient un fragment d'hymne angélique.

### Tombe n°23, 24, 25, 26 et 27

Chapitre IX, pendant le Verset V, elles sont sur la place.
Contient un fragment de clé chacune.

### Tombe n°28

Chapitre IX, après le Verset V, elle est juste après les plateformes de lumière.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°29

Chapitre IX, après le Verset VI, elle est à gauche avant d'enclencher le Verset VIII.
Contient un fragment de perle lunaire.

### Tombe n°30

Chapitre IX, après le Verset VIII, après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de suivre le chemin de lumière il faut sauter vers le chemin en contrebas avecles statues d'Affinities. La tombe est derrière le mur tout au bout du chemin.
Contient un fragment d'hymne angélique.

### Tombe n°31

Chapitre IX, après le Verset XI, elle est après les escaliers qui sont sur la gauche du bâtiment.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°32

Chapitre X, après le Verset II, elle est sur le pont en hauteur dans le chemin qui remonte de la place avec les engrenages.
Contient une seringue écarlate.

### Tombe n°33

Chapitre X, après le Verset II, il faut tourner l'île sur la droite pour pouvoir accéder à une petite plateforme avec la tombe.
Contient un fragment de perle lunaire.

### Tombe n°34

Chapitre X, après le Verset VII, il faut prendre le chemin de Kinships pour arriver à une plateforme avec la tombe.
Contient un fragment de perle lunaire.

### Tombe n°35

Chapitre X, après le Verset VII, sur une plateforme à droite de la plateforme avec la tombe précédente.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°36

Chapitre X, après le Verset VIII, il faut détruire le mur derrière l'entrée vers "The Gates of Hell". Elle est sur la plateforme qui apparaît.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°37

Chapitre XII, avant le Verset I, elle est de l'autre côté du grillage sur la droite de Bayonetta.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°38

Chapitre XII, avant le Verset I, elle est derrière une porte entrouverte sur la gauche du mur de l'avion.
Contient une flûte magique.

### Tombe n°39

Chapitre XII, pendant le Verset I, elle est à l'endroit où commence ce Verset.
Contient une seringue écarlate ou une balle d'arcade pour Angel's Attack.

### Tombe n°40

Chapitre XII, après le Verset II, elle est sur une plateforme à droite de l'entrée de la salle.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°41

Chapitre XV, avant le Verset I, dès le départ, franchissez le gouffre sur la droite avec la bestialité pour arriver dans une zone où se trouve la tombe.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°42

Chapitre XV, après le Verset X, elle est dans le couloir avec les deux plateformes flottantes à côté de l'entrée vers "The gates of Hell".
Contient un fragment de coeur de sorcière.

### Tombe n°43

Chapitre XV, après le Verset X, au niveau du chemin en anneau au niveau de la statue de Jubileus, il faut descendre à l'étage inférieur à l'opposé du mécanisme à tourner.
Contient une seringue écarlate.

### Tombe n°44

Chapitre XV, après le Verset XII, elle est sur une plateforme située à la même hauteur que les ascenseurs.
Contient un fragment de perle lunaire.

### Tombe n°45

Chapitre XV, après le Verset XII, elle est sur une plateforme située à la même hauteur que les ascenseurs à côté de deux plateformes flottantes.
Contient un fragment de coeur de sorcière.

## LES FRAGMENTS DE PERLE LUNAIRE

Pour augmenter la taille de sa jauge de magie, Bayonetta a besoin de récupérer des fragments de perles lunaires. Deux fragments de perles lunaires permettent d'obtenir une unité en plus sur la jauge de magie. Voici la liste des fragments de perles lunaires qui ne sont pas achetables dans la boutique de Rodin, soit 16 fragments. NB : Les fragments ne sont récupérables que dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur.

### Fragment n°1

Chapitre I, dès le départ, il faut détruire tous les bancs de la gare, pour que le train parte. Le fragment de perle se trouve alors sur les rails.

### Fragment n°2

Récompense de l'Alfheim n°1.

### Fragment n°3

Récompense de l'Alfheim n°2.

### Fragment n°4

Récompense de l'Alfheim n°4.

### Fragment n°5

Obtenu dans la Tombe n°6.

### Fragment n°6

Récompense de l'Alfheim n°5.

### Fragment n°7

Obtenu dans la Tombe n°10.

### Fragment n°8

Récompense de l'Alfheim n°7.

### Fragment n°9

Récompense de l'Alfheim n°9.

### Fragment n°10

Obtenu dans la Tombe n°14.

### Fragment n°11

Récompense de l'Alfheim n°12.

### Fragment n°12

Récompense de l'Alfheim n°13.

### Fragment n°13

Obtenu dans la Tombe n°29.

### Fragment n°14

Obtenu dans la Tombe n°33.

### Fragment n°15

Obtenu dans la Tombe n°34.

### Fragment n°16

Obtenu dans la Tombe n°44.

## LES FRAGMENTS DE COEUR DE SORCIÈRE

Pour augmenter la taille de sa jauge de santé, Bayonetta a besoin de récupérer des fragments de coeur de sorcière. Quatre fragments de coeur de sorcière permettent d'agrandir la jauge de santé. Voici la liste des fragments de coeur de sorcière qui ne sont pas achetables dans la boutique de Rodin, soit 40 fragments. NB : Les fragments ne sont récupérables que dans les niveaux de difficulté Normal et supérieur.

### Fragment n°1

Chapitre I, après le Verset III, au niveau de l'entrée vers "The gates of Hell", il y a un balcon en hauteur au niveau du passage vers la place de la fontaine avec le fragment de coeur.

### Fragment n°2

Obtenu dans la Tombe n°2.

### Fragment n°3

Chapitre I, après le Verset VI, dans la salle du verset, le fragment est sur l'une des corniches en hauteur de la salle.

### Fragment n°4

Chapitre II, après le Verset I, le fragment est dans une statue sur le mur vers la gauche du mur.

### Fragment n°5

Chapitre II, après le Verset III, le fragment est sous le préau de l'église.

### Fragment n°6

Récompense de l'Alfheim n°3.

### Fragment n°7

Chapitre II, après le Verset IX, en face du mur à détruire pour faire un pont, il y a un balcon sur lequel il faut sauter. Le fragment est au sommet de l'arbre à côté du balcon

### Fragment n°8

Récompense de l'Alfheim n°6.

### Fragment n°9

Chapitre III, après le Verset X, dans le paradis il y a un fragment au pied de l'arbre sur l'île où on récupère le sablier.

### Fragment n°10

Récompense de l'Alfheim n°8.

### Fragment n°11

Obtenu dans la Tombe n°11.

### Fragment n°12

Obtenu dans la Tombe n°12.

### Fragment n°13

Obtenu dans la Tombe n°13.

### Fragment n°14

Récompense de l'Alfheim n°10.

### Fragment n°15

Récompense de l'Alfheim n°11.

### Fragment n°16

Obtenu dans la Tombe n°16.

### Fragment n°17

Obtenu dans la Tombe n°18.

### Fragment n°18

Obtenu dans la Tombe n°20.

### Fragment n°19

Chapitre VIII : pendant le Verset III, la deuxième fois où l'on voit des Beloved sur la route, il faut utiliser l'arche du pont pour traverser. Le fragment se trouve en plein milieu de l'arche.

### Fragment n°20

Chapitre VIII : pendant le Verset IV, après avoir passé le premier tunnel, allez totalement à droite pour prendre un chemin annexe contenant le fragment.

### Fragment n°21

Obtenu dans la Tombe n°21.

### Fragment n°22

Obtenu dans la Tombe n°28.

### Fragment n°23

Récompense de l'Alfheim n°14.

### Fragment n°24

Obtenu dans la Tombe n°31.

### Fragment n°25

Récompense de l'Alfheim n°15.

### Fragment n°26

Récompense de l'Alfheim n°16.

### Fragment n°27

Obtenu dans la Tombe n°35.

### Fragment n°28

Récompense de l'Alfheim n°17.

### Fragment n°29

Obtenu dans la Tombe n°36.

### Fragment n°30

Obtenu dans la Tombe n°37.

### Fragment n°31

Obtenu dans la Tombe n°40.

### Fragment n°32

Récompense de l'Alfheim n°18.

### Fragment n°33

Récompense de l'Alfheim n°19.

### Fragment n°34

Chapitre XIV : Pendant le Verset I, au moment où les Affinities tentent de prendre possession du missile, il suffit de tuer le dernier ennemi avec une attaque sadique.

### Fragment n°35

Chapitre XIV : Pendant le verset II, au moment où les Affinities tentent de prendre possession du missile, il suffit de tuer le dernier ennemi avec une attaque sadique.

### Fragment n°36

Obtenu dans la Tombe n°41.

### Fragment n°37

Récompense de l'Alfheim n°20.

### Fragment n°38

Obtenu dans la Tombe n°42.

### Fragment n°39

Obtenu dans la Tombe n°45.

### Fragment n°40

Récompense de l'Alfheim final.

## MUSIQUES RÉTRO

Maintenez LB + LT enfoncées pendant toute la durée de la cinématique d'ouverture des chapitres VIII et XIV pour entendre les thèmes d'Afterburner et de Space Harrier durant le niveau suivant.

# ARSENAL

Il s'agit des armes qui sont utilisables par Bayonetta. En voici la liste ainsi que le moyen de les obtenir et leur positionnement.

## Arsenal Démoniaque

Récupéré automatiquement pendant l'histoire. Il s'agit d'armes à feu (fusil) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

## Roses d'onyx

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Trois marches militaires" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (carabine) équipable sur les bras ou sur les jambes.

## Roses d'onyx II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Roses d'onyx. Il s'agit d'arme à feu (carabine) équipable sur les jambes ou les bras.

## Shuraba

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Sonate au clair de Lune" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un Katana équipable uniquement au niveau des mains.

## Kulshedra

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Fantaisie impromptu" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un fouet équipable uniquement au niveau des mains.

## Durga

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Sonate en Ré K. 448" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit de griffes équipables sur les bras ou sur les jambes.

## Durga II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Durga. Il s'agit de griffes équipables sur les jambes ou les bras.

## Lieutenant Colonel Kilgore

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Le Messie, HWV. 56" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (lance-grenade) équipable sur les bras ou sur les jambes.

## Lieutenant Colonel Kilgore II

Achetable dans la boutique de Rodin après avoir récupéré Lieutenant Colonel Kilgore. Il s'agit d'arme à feu (lance-grenade) équipable sur les jambes ou les bras.

## Odette

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Les Patineurs Valse op. 183" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit de patins à glace équipable uniquement au niveau des jambes.

### Sai Fung

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Chevauchée des Walkyries" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un Nunchaku équipable uniquement au niveau des mains.

### Pistolet

Récupéré en terminant tous les chapitres en normal. Il s'agit d'armes à feu (pistolet) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

### Séduction

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Jupiter, celui qui apporte la gaieté" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'un sabre laser équipable uniquement au niveau des mains.

### Bazillions

Récupéré en donnant l'hymne angélique "Mars, celui qui apporte la guerre" à Rodin dans The Gates of Hell. Il s'agit d'arme à feu (fusil laser) qui sont équipables à la fois sur les bras et sur les jambes.

### Rodin

Récupéré en battant le boss caché du jeu. Il s'agit d'une arme métamorphe qui se transforme en une arme angélique du jeu selon le combo effectué.

## LES HYMNES ANGÉLIQUES

Il s'agit de disques qu'il faut donner à Rodin dans The Gates of Hell pour qu'il en fasse de nouvelles armes. En voici la liste ainsi que la localisation des différents fragments trouvables dans les coffres, la plupart étant obtenue à la suite de combat.

### Trois marches militaires

Le disque est récupérable à la fin du combat contre le premier Beloved du Chapitre I (Verset IV).

### Sonate au clair de Lune

Le disque est récupérable à la fin du Verset VII dans le Chapitre II.

### Fantaisie impromptue

Les fragments sont récupérables dans le Chapitre III. Le premier fragment est obtenu après la victoire contre le Fairness (Verset IV). Le deuxième est récupérable dans le paradis sur une petite île à gauche de l'entrée (après le Verset IX).

### Sonate en Ré K. 448

Les fragments sont récupérables dans le Chapitre V. Le premier fragment s'obtient suite au combat contre Grace & Glory (Verset II). Le deuxième fragment s'obtient suite au combat contre les Harmonies (Verset V). Le dernier fragment est dans une tombe située dans le lac lorsque l'on monte la route du serpent, après le Verset IX.

### Les Patineurs Valse op. 183

Les fragments sont trouvables dans le Chapitre VI. Le premier fragment est derrière vous dans une tombe au tout début du chapitre. La deuxième tombe est localisée derrière un éboulement dans la salle où se déroule le verset 2. L'éboulement est dans le mur de gauche près de l'entrée de la salle. Le dernier fragment se récupère après le combat contre l'ange Joy (Verset IX).

### Le Messie, HWV. 56

Les fragments sont trouvables dans le Chapitre IX. Le premier fragment est dans une tombe qui se trouve derrière un des deux murs destructibles de la place où a lieu le premier combat de ce Chapitre. Les murs remplacent les portes qu'il y avait avant dans ce même lieu et il s'agit de celui qui est au fond de l'allée de droite quand on arrive. Le deuxième fragment s'obtient après avoir affronter les Kinships (Verset VI). Le troisième fragment se trouve après le verset VIII, un peu après l'entrée vers "The Gates of Hell", au lieu de poursuivre le chemin de lumière il faut aller dans le chemin en face où se trouve des statues d'Affinities (et le verset IX) en allant jusqu'à la fin de ce chemin il y a encore un mur destructible et la tombe est juste derrière.

### Chevauchée des Walkyries

Donné après avoir réussi à faire 100 chapitres en difficulté normale ou supérieure.

### Jupiter, celui qui apporte la gaieté

Donné lorsque tous les chapitres du mode de difficulté Apothéose ont été complétés.

### Mars, celui qui apporte la guerre

Donné lorsque tous les chapitres du mode de difficulté Difficile ont été complétés.

## SUCETTES GRATUITES

A chaque fois que vous voyez Bayonetta lécher une sucette dans une cut-scene, vous pouvez gagner une sucette si vous maintenez enfoncé le bon bouton pendant toute la durée de la cinématique (ce bouton dépend de la couleur de la sucette ; exemple : A si elle est verte).

## SOLUTION COMPLÈTE

### Souvenirs : La chasse aux Sorcières

Après la première cinématique et pendant la chute, vous pouvez frapper les ennemis qui vous attaquent. Pour l'instant, vous n'avez pas une jauge de santé et leurs attaques n'auront aucun effet sur vous. Continuez de repousser les ennemis jusqu'à la prochaine cinématique.

### Prologue : Le vestibule

Une fois dans le cimetière, les choses deviennent plus sérieuses. Bayonetta, la Sorcière, va combattre les Anges qui descendent du ciel. Suivez les consignes pour apprendre les bases du combat. Exécutez les mouvements indiqués pour pouvoir passer chaque tutoriel.

Vous pouvez aussi vous entrainer sur une seule attaque plusieurs fois en restant dans le mode " didacticiel ". En plus des coups, vous allez apprendre les esquives et l'Envoutement (il s'agit d'une esquive qui se passe au dernier moment de l'attaque et qui ralentit les mouvements des ennemis pour laisser le champ libre à votre personnage pour placer plusieurs attaques rapides). Combattez vos premiers ennemis, qui ne sont pas très coriaces, mais assez nombreux. Ramassez aussi les halos laissés par les Anges quand ils sont battus. Combinez les coups de poings et de pieds pour créer des combos puissants. Quand vous balancez un ennemi dans les airs, vous pouvez lui tirer dessus lorsqu'il tombe pour en finir avec.

Combattez ensuite les petites créatures volantes et utilisez vos flingues pour les neutraliser plus facilement. D'autres Anges vont débarquer, éliminez-les avec vos combos et vous pouvez châtier l'un d'eux en l'attrapant et en l'écrasant sur le sol en le balançant de gauche à droite. Après la cinématique, passez par le grillage défoncé pour suivre le chef de ce groupe d'Anges. Commencez par éliminer les ennemis normaux avant de vous attaquer à leur chef. Utilisez vos combos et l'Envoutement pour avoir le dessus sur vos ennemis. Evitez ensuite l'attaque des deux lames du chef et ripostez tout de suite après. Utilisez aussi l'Envoutement contre cet ennemi et réalisez calmement vos combos pendant ce laps de temps. Continuez d'attaquer jusqu'à le renvoyer dans le ciel.

Après la cinématique, vous devez lancer trois Attaques Sadiques sur vos ennemis avant la fin des cinq minutes. Pour lancer une attaque sadique, vous devez remplir votre jauge de magie. Cette jauge se remplit au fur et à mesure que vous frappez les Anges. Donc, remplissez toujours votre jauge avant de lancer la technique spéciale. Suivez ensuite les commandes qui s'affichent à l'écran pour exécuter à la perfection la technique. Tous vos ennemis sont sous l'Envoutement et se déplacent au ralenti. Attaquez-les pour remplir votre jauge et faites attention à ne pas être touché pour ne pas perdre de la magie.

Placez vos deux premières Attaques Sadiques pour que les ennemis brisent l'Envoutement et attaquent plus rapidement. Agressez la vague d'ennemis pour remplir la jauge de magie et placez un coup de poing et de pied simultanément pour déclencher la dernière attaque sadique.

Avant de commencer le chapitre suivant, vous pouvez jouer au mini jeu appelé Angel Attack et qui consiste à tirer sur les Anges pour gagner des points et acheter des sucettes de santé et autres objets qui vous aideront pendant le jeu.

## Chapitre I : La métropole des Anges

### Vigrid, quai de la gare centrale

Avancez près d'un garde et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour avoir une description du personnage. Examinez ensuite l'habitant et montez les marches. Traversez le pont à droite et entrez par les portes situées encore à droite. Suivez le couloir et examinez la sphère encastrée dans le mur. Frappez-la ensuite rapidement pour illuminer le mur et ouvrir un passage. Avancez dans ce passage et détruisez les statues pour récupérer des objets. Avancez et descendez en bas de la dénivellation. Examinez le tombeau ensuite frappez-le pour ramasser une clé géante. Remontez ensuite pour affronter les ennemis et utiliser la clé géante comme arme. Sautez ensuite et planez vers la porte puis détruisez d'autres statues pour récolter des objets. Utilisez ensuite la clé pour ouvrir la porte.

Avancez et prenez la note du carnet en chemin. Avancez ensuite vers la statue détruite et examinez-la pour obtenir une explication concernant les incantations. Ces incantations utilisent vos cheveux pour invoquer des entités démoniaques. Utilisez ces invocations avec des combos d'attaque pour obtenir des effets dévastateurs. Appliquez-les sur les ennemis qui rappliquent et éliminez-les pour pouvoir restaurer la statue détruite. Approchez-vous d'elle et soulevez-la. Activez ensuite les deux statues et esquivez le rayon lumineux qui arrive par le haut. Quand vous réussissez l'esquive, vous déclenchez l'Envoutement et vous serez doté d'une grande vitesse pour un court moment. Utilisez alors cette aptitude pour marcher sur l'eau et atteindre l'autre rive. Prenez alors le laurier vert qui se trouve par terre et avancez vers la sphère. Frappez-la pour illuminer tout le mur. Ce mur se transformera en un ascenseur magique. Montez pour aller vers une autre zone.

Allez à droite et détruisez les jarres pour récupérer la corne de licorne. Montez les marches, avancez et prenez le Gecko rôti. Avancez en détruisant les pots en chemin pour récupérer des halos et des objets. Après la cinématique,

vous pouvez désormais atteindre la boutique de Rodin et traverser les portes de l'enfer en passant sur la lumière rouge, au sol. Tournez ensuite à droite pour sortir par la porte.

### Vigrid, gare centrale

Avancez et prenez la note en chemin. Détruisez tous les éléments du décor pour ramasser les objets et approchez-vous de la fontaine centrale. Des Anges accompagnés par des Archanges appelés Applaud vont apparaitre. Commencez par éliminer les Anges en utilisant vos combos.

Vous pouvez ramasser les armes laissées par vos ennemis pour les utiliser contre eux. Utilisez aussi l'Envoutement en esquivant les attaques aux derniers moments. Remplissez votre jauge de magie pour lancer les Attaques Sadiques contre les Archanges. Une autre créature apparait après la défaite des Anges, il s'agit du Beloved.

Ce colosse est très puissant et les Attaques Sadiques ne fonctionnent pas sur lui. Son point faible est sa vitesse car il est lent et ses attaques sont donc prévisibles. Restez collé à lui et passez entre ses jambes pour éviter ses coups. Attaquez ses jambes et son dos pour rester à l'abri de sa hache. Esquivez au dernier moment pour lancer l'Envoutement. Passez derrière le colosse et lancez vos combos. Evitez sa main quand il essaye de vous attraper. Utilisez les invocations contre lui jusqu'à l'étourdir. Quand il est à genoux, ruez-vous dessus et attaquez sa tête pour l'affaiblir au maximum avant de lui donner le coup de grâce avec une puissante invocation. Appuyez sur le bouton indiqué sur l'écran pour écraser votre ennemi. Prenez ensuite son arme et le disque d'or. Vous pouvez aller voir Rodin, lui donner le disque et recevoir les pistolets Roses d'onyx.

Avancez et ouvrez la porte pour entrer. Eliminez les Anges et sautez en haut sur la corniche pour récupérer le Coeur de Sorcière brisé. Descendez ensuite et approchez de la sphère qui se trouve dans le mur. Frappez-la pour ouvrir le passage et entrer. Allez vers le corbeau qui se trouve à droite pour prendre le sang de l'Umbra. Suivez le chemin pour avoir un flashback pendant lequel vous apprenez que vous devez combattre un Dragon à deux têtes. Utilisez vos pistolets contre ce monstre et esquivez les boules de feu. Avancez pour voir vos deux amis se faire broyer par la bouche du Dragon. Esquivez son attaque et évitez encore les boules de feu. Continuez à tirer et restez à l'abri, à droite ou à gauche. Quand les deux têtes de Dragon attaquent en même temps évitez d'être piégé au centre pour ne pas encaisser l'attaque de feu.  Restez toujours mobile pour échapper aux attaques du monstre et continuez à tirer jusqu'à ce que votre ennemi se sauve.

De retour au présent, avancez et prenez la note en chemin. Traversez le pont qui se trouve à droite pour être attaqué par un autre colosse. Ruez-vous sur la main de l'ennemi pendant qu'il détruise le pont jusqu'à ce qu'il lance ce dernier dans les airs. Sautez alors rapidement vers la rive d'en face pour éviter d'être écrasé. Avancez ensuite et descendez les marches. Quand le colosse revient à la charge, remontez rapidement les marches qui vont être détruites par votre ennemi. Attaquez ensuite ses mains et évitez ses frappes. Esquivez aussi ses balayages de bras et utilisez fréquemment les Envoutements pour lancer un maximum d'attaques contre le boss. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour réaliser une invocation et éliminer votre ennemi une fois pour toutes.

## Chapitre II : Vigrid, ville du déjà-vu

### Vigrid, gare centrale

Vous pouvez faire un tour chez Rodin avant de commencer ce chapitre. Dès le début du chapitre, vous allez avoir un flash back pendant lequel vous devez combattre Jeanne. Sautez sur les murs pour vous approcher de votre ennemie et attaquez-la.

Elle a tendance de pousser un cri avant chaque attaque, donc restez attentif et esquivez avant de subir les combos de votre ennemie. Ne comptez pas trop sur vos pistolets car elle possède la capacité de repousser leurs tirs. N'arrêtez-pas vos attaques jusqu'à revenir dans le présent. Avec la nouvelle capacité acquise pendant le combat contre Jeanne, vous pouvez marcher sur les murs. Marchez donc sur le mur et tournez à droite. Détruisez les statues en chemin pour ramasser le plus d'objets possible.

Vous devez affronter maintenant un groupe d'ennemis volants appelés Dear & Décorations. Commencez par esquiver la boule de feu lancée par la créature au centre. Vous devez éliminer tous les ennemis volants qui entourent celui qui se trouve au centre pour pouvoir toucher ce dernier. Vous pouvez utiliser seulement vos pistolets pour éliminer ces ennemis. Tirez alors sans leur laisser le temps de riposter jusqu'à les neutraliser tous.

Avancez encore et éliminez les Anges qui débarquent. Tournez ensuite à droite pour descendre devant la porte. Ouvrez-la et entrez. Prenez la note et revenez aux deux statues qui se trouvent près de la porte. Activez-les, évitez le rayon et courez vers la sphère qui se trouve de l'autre coté du chemin. Frappez et illuminez le mur rapidement pour passer avant la fin de l'effet du ralentissement du temps.

### Vigrid, rues

Avancez dans la nouvelle zone. Après la cinématique, affrontez les Anges accompagnés par des Archanges. Utilisez vos combos pour éliminer les premiers. Ramassez leurs armes et utilisez-les contre les seconds. Utilisez les Attaques Sadiques quand votre jauge de magie est pleine. Un Beloved débarque avec d'autres Anges. Restez entre les pieds de ce colosse pour éviter ses attaques et esquivez-les au dernier moment pour déclencher l'Envoutement. Attaquez alors vos ennemis jusqu'à leur mort. Montez ensuite les marches et prenez la note qui se trouve sous les arcades. Avancez ensuite dans le chemin qui se trouve à gauche. Suivez les rails du tram à droite. Quand un tram déraille et fonce sur vous, sautez pour l'éviter. Vous devez ensuite combattre les Enchants.

Essayez de garder tous vos ennemis dans votre champ de vision. Préparez-vous à esquiver leurs attaques quand ils s'enflamment. Ripostez ensuite et utilisez l'Envoutement pour les détruire. Continuez ensuite votre chemin et tournez à gauche. Tournez à droite et montez les marches pour prendre une autre note du carnet. Avancez dans la cour et éliminez d'autres Enchants. Deux Beloveds entrent en jeu. Evitez de rester entre ces deux monstres pour ne pas subir leurs attaques simultanées. Placez-vous de manière à avoir les deux colosses sur la même ligne. Utilisez l'Envoutement pour contrer les deux boss. Concentrez vos attaques sur le premier pour l'éliminer puis attaquez le second et utilisez la même tactique que pour les autres ennemis. Vous pouvez aussi utiliser les voitures et les bennes à ordure comme projectiles et les lancer sur vos assaillants. Placez enfin une attaque sadique pour donner le coup de grâce. Ramassez ensuite les halos et le disque d'or.

Suivez ensuite le chemin sous l'arcade et allez à gauche. Prenez la note et examinez la porte fermée. Allez à droite et passez par les portes de l'enfer pour rejoindre Rodin. Donnez-lui le deuxième disque pour recevoir l'épée Shuraba. Revenez à la ville et allez à droite en suivant le chemin descendant. Affrontez et battez les Archanges pour que la statue reprenne sa forme. Détruisez ensuite la tombe qui se trouve à droite pour prendre la Perle lunaire brisée. Il y a une sphère sur le mur que vous pouvez activer. Le mur se transforme alors en un pont mais juste pour un court laps de temps. Vous devez alors revenir aux statues, les soulever et revenir vers le mur.

Activez les statues tout en allant vers le mur ensuite frappez rapidement ce mur pour le transformer en pont. Traversez-le rapidement pour atteindre l'autre coté de la ville. Avancez jusqu'à la porte qui se trouve au bout à droite et entrez. Le Dragon à deux têtes revient à la charge et vous attaque. Heureusement, vous n'allez combattre qu'une seule tête du Dragon. Soyez attentif aux mouvements et aux cris de la bête. Chaque cri annonce une nouvelle attaque. Evitez qu'il vous morde avec sa grosse mâchoire et esquivez à droite ou à gauche.

Quand il commence à frapper les murs de la salle pour essayer de libérer sa tête encastrée, esquivez en arrière pour éviter d'être écrasé. Evitez ses boules de feu au dernier moment pour déclencher l'Envoutement et lancez ensuite vos plus puissants combos suivis d'invocations. Quand le monstre s'envole dans les airs en amenant le bâtiment avec lui, continuez vos attaques et faites attention à la deuxième tête qui lance désormais des boules de feu et essaye de vous mordre. Esquivez les deux attaques et continuez de frapper la tête encastrée dans le bâtiment. Quand la bête se libère et vous lance dessus deux boules de feu, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour éviter d'être anéanti par les projectiles.

## Chapitre III : La terre brulée

### Vigrid, rues

Après la cinématique et la destruction de la ville, des Anges de feu vont débarquer. Combattez-les de la même manière que leurs prédécesseurs même s'ils sont plus coriaces. Evitez de marcher dans la lave ou le feu et utilisez l'Envoutement pour vous débarrasser de vos ennemis. Avancez ensuite dans le seul chemin accessible et suivez les rails à droite. Quand la lave se met à couler derrière-vous, courez et évitez les deux Beloveds. Sautez ensuite et planer pour éviter le gouffre.

Une autre créature angélique appelée Fairness vous barre la route. Evitez ses projectiles et approchez-vous d'elle. Lancez une attaque sadique contre cet ennemi pour l'affaiblir. Esquivez ensuite ses attaques et déclenchez l'Envoutement. Placez alors vos combos suivis d'invocations pour éliminer rapidement ce monstre. Prenez ensuite la moitié du disque d'hymne angélique, avancez dans le chemin débloqué et allez vers la porte située à gauche. Le chemin est bloqué par un geyser de lave. Activez alors les deux statues, évitez la lumière pour ralentir le temps et passez rapidement ce geyser.

Avancez et, après la cinématique, marchez sur le mur pour affronter et éliminer les Anges. Sautez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la lave. Avancez et sautez sur le mur d'en face. Avancez et passez sur une autre plateforme pour atteindre le mur suivant. Avancez, sautez et planez pour éviter le gouffre. Evitez le feu et sautez par-dessus un autre trou. Passez une autre plateforme et montez en haut de la tour pour éviter la lave qui gagne du terrain. Quand la tour est démolie, appuyez au bon moment sur le bouton indiqué pour atterrir dans un endroit sur.

Avancez et prenez la note puis avancez dans la place. Vous devez combattre deux Fairness. Frappez vos ennemis sans relâche et esquivez leurs attaques. Ces dernières sont annoncées par le point qui brille sur leurs têtes. Restez alors attentif et esquivez au dernier moment pour déclencher l'Envoutement. Placez aussi l'attaque sadique pour éliminer rapidement vos ennemis. Ensuite et pendant la cinématique, appuyez rapidement et plusieurs fois sur le bouton indiqué pour ouvrir une brèche dans la lave et passer dans la grotte.

Avant d'avancer, allez en arrière pour trouver une tombe contenant une Perle lunaire brisée. Avancez ensuite et affrontez les Anges. Pour éviter de marcher dans la lave, utilisez toujours l'Envoutement pour attaquer et éliminer vos ennemis. Avancez ensuite entre les geysers de lave.

### Vigrid, catacombes

Avancez à gauche pour trouver les portes de l'enfer qui mènent vers la boutique de Rodin. Allez à droite et prenez la note en chemin. Traversez le pont en bois et examinez l'ancien portail. Allez ensuite vers le pont suivant pour assister à sa destruction. Revenez alors en arrière et éliminez le groupe d'Anges pour réactiver l'ancien portail. Passez alors par ce portail pour vous retrouver dans le paradis.

### Le paradis, jardin de lumière

Avancez vers les deux statues, activez-les et évitez la lumière pour ralentir le temps. Sautez alors sur le geyser d'eau ensuite sur la plateforme flottante. Allez à droite et prenez le Coeur de Sorcière brisé. Allez ensuite vers le levier qui se trouve au centre et activez-le pour récupérer le sablier. Revenez alors au portail et revenez aux catacombes.

### Vigrid, catacombes

Allez vers le pont démoli et utilisez le sablier pour revenir dans le temps et reconstituer le pont. Traversez rapidement ce dernier en ignorant les Anges. Traversez un autre pont et quand il commence à tomber en miettes, sautez d'une portion à l'autre. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour sauter sur la terre ferme. Avancez en évitant la lave et escaladez les rochers jusqu'au sommet.

Allez à gauche pour trouver une tombe contenant un Coeur de Sorcière brisé. Allez ensuite à droite et entrez dans l'ouverture. Avancez et marchez sur le mur en évitant les rochers qui tombent et la lave sur le mur. Avancez ensuite et prenez la note en chemin. Tournez à gauche et montez les marches.

## Chapitre IV : Vertu cardinale de fortitude

### Amphithéâtre

**Boss : Fortitudo**
Vous allez enfin en découdre avec la créature à deux têtes de Dragon. Ce boss s'appelle Fortitudo et il est vraiment très fort. Le combat se déroule sur trois manches. Vous commencez sur le pont qui fait face au boss. Tirez sur lui et évitez ses trois attaques ; les boules de feu, l'attaque frontale et le balayage avec sa queue. Esquivez surtout l'attaque frontale au dernier moment pour déclencher l'Envoutement quand la première tête du Dragon est proche de vous.
Déplacez-vous à droite et à gauche sans tomber dans la lave, en bas.

Après vos attaques successives le boss se posera à terre. Descendez, esquivez ses charges et attaquez-le. Ciblez surtout l'une des têtes et utilisez l'Envoutement. Quand l'ennemi est étourdi, concentrez vos attaques sur une seule tête. Continuez jusqu'à ce que le boss se sauve dans les airs et relance la lave dans la zone. Utilisez alors le sablier qui se trouve au centre de l'arène pour reconstituer le pont. Quand le boss commence à tout détruire, suivez les indications qui s'affichent pour sauter d'une plateforme à l'autre en direction de la tête du Dragon. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour attraper le Dragon et le projeter.

Appuyez ensuite successivement sur le bouton indiqué pour punir le Dragon et enfin l'éliminer. Vous devez ensuite combattre la deuxième tête qui remplit l'arène de lave.

Utilisez alors le sablier pour reconstituer le pont. Attaquez la deuxième tête jusqu'à ce que le boss se pose par terre. Rejoignez-le et attaquez-le jusqu'à ce qu'il détruise l'arène et se sauve. Appuyez alors sur les boutons indiqués pour le punir et arracher cette deuxième tête.

La troisième manche du combat se passe dans les airs après que le boss lance l'amphithéâtre dans l'espace. Evitez les tentatives d'écrasement du boss en esquivant à droite et à gauche. Quand il est loin, tirez sur le point lumineux qui se trouve sur son front. Frappez ensuite ce point quand il se rapproche. Quand le sol brille sous vos pieds, esquivez pour éviter l'attaque de queue.

Continuez à le frapper et évitez de rester en face de lui quand il ouvre sa bouche pour cracher du feu. Intensifiez vos attaques et appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour le projeter. Après l'invocation, appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour le finir.

## Chapitre V : Les lieux saints perdus

### Les vallées du croissant et de l'aube

Avancez à gauche et prenez la note. Suivez le chemin qui tombe en ruines et sautez par-dessus les trous. Utilisez vos pistolets pour éliminer les créatures volantes. Continuez d'avancer et sautez pour éviter le gouffre.

### Ruines du centre d'entrainement de l'Umbra

Avancez vers l'escalier à gauche pour voir deux nouveaux ennemis apparaitre. Grace & Glory sont les noms de ces ennemis. Ils sont très rapides et enchainent les attaques.

N'utilisez pas les longs combos, ils peuvent les briser et vous attaquer. Esquivez leurs frappes pour déclencher l'Envoutement et attaquez pendant ce court laps de temps. Frappez vos ennemis sans être touché pour remplir votre jauge de magie. Lancez ensuite les Attaques Sadiques sur vos deux assaillants pour les affaiblir ou les neutraliser s'ils sont déjà touchés.

Une fois les deux ennemis éliminés, avancez vers l'escalier et prenez le morceau du disque. Montez les marches et éliminez les Anges en chemin. Sautez vers la rive d'en face et avancez vers la zone circulaire. Après la cinématique, vous allez affronter un autre Fairless accompagné par un Fearness. Comme pour leurs prédécesseurs, esquivez quand les points sur leurs fronts brillent pour déclencher l'Envoutement. Lancez vos combos et utilisez les Attaques Sadiques pour éliminer vos ennemis.

Continuez d'avancer et éliminez les Anges qui apparaissent sur le chemin. Sautez ensuite vers la grande plateforme. Allez à droite pour attraper le corbeau et prendre les larmes de sang de l'Umbra et allez à gauche pour prendre la note. Examinez ensuite le mécanisme qui se trouve à gauche pour chAnger le temps ; du jour à la nuit. Montez ensuite sur la plateforme bleue et sautez dans l'anneau. Pendant le vol, éliminez les ennemis en chemin pour gagner des halos. Après l'atterrissage, éliminez Grace & Glory en abusant de l'Envoutement. Vous pouvez aussi prendre l'arme du premier ennemi mort pour l'utiliser contre le deuxième. Utilisez aussi l'attaque sadique pour abréger le combat.

Vous affronterez en suite trois nouveaux ennemis appelés Harmony. Esquivez les attaques de queues et concentrez-vous sur un ennemi à la fois. Utilisez l'Envoutement et les Attaques Sadiques contre ces créatures pour les neutraliser. Prenez ensuite un autre morceau du disque et montez les marches. Evitez les courants d'airs jusqu'à atteindre les portes de l'enfer. Continuez et examinez le mécanisme qui se trouve au sol. Montez vers la plus haute plateforme qui se trouve au centre et sautez en bas sur le mécanisme pour ouvrir la porte.

### Tour Jörmungandr, intérieur

Entrez dans la tour et montez les marches pour voir apparaitre deux nouveaux ennemis appelés Ardor. La force de ces ennemis réside dans leurs puissantes épées et leurs boucliers qui peuvent bloquer vos attaques. Utilisez l'Envoutement et attaquez vos ennemis par derrière pour être efficace. Concentrez vos attaques sur l'un d'eux pour l'éliminer et prendre son arme. Utilisez-la sur le deuxième Ardor pour l'éliminer rapidement.

Marchez ensuite sur le mur de la tour et évitez les débris et les trous en chemin. Eliminez les Harmonys en route et descendez dans la nouvelle zone. Montez sur les plates-formes jusqu'au levier et utilisez-le pour ouvrir la trappe qui se trouve au dessus de vous. Avancez et examinez la statue détruite. Affrontez ensuite Grace & Glory et éliminez-les pour que la statue reprenne sa forme initiale. Soulevez alors les deux statues, descendez par la trappe et allez vers le mur avec la sphère. Activez les deux statues et esquivez la lumière pour ralentir le temps. Frappez ensuite le mur pour l'ouvrir et sortir à l'extérieur de la tour.

Montez et évitez le Dragon de vent. Sautez ensuite à gauche dans l'eau pour prendre la note et le morceau de disque qui se trouve dans le tombeau. Reprenez ensuite votre chemin et montez. Evitez de tomber et continuez jusqu'au sommet pour affronter un autre boss.

Inspired est une sorte de Dragon qui flotte dans l'air. Quand il est loin de vous, tirez-lui dessus pour le provoquer. Quand il charge sur vous, esquivez son attaque pour déclencher l'Envoutement et attaquez-le. Frappez votre ennemi quand il est étourdi au sol jusqu'à ce qu'il se relève. Pendant cet instant où votre ennemi attaque avec sa queue, esquivez ses coups et ses projectiles. Repassez ensuite à l'attaque pour finir par une invocation qui éliminera ce boss.

Avancez ensuite et entrez dans le tunnel. Montez à l'escalier ensuite sautez contre le mur pour atteindre les portions suivantes de l'escalier.
Prenez la note en chemin et continuez à monter jusqu'au sommet. Sortez par la porte et éliminez un autre Inspired de la même manière que le premier. Avancez ensuite et détruisez la clôture. Avancez et sautez d'une plateforme à l'autre pour atterrir dans l'arène.

Vous allez affronter Jeanne encore une fois. Cette fois, elle est plus active e vous attaque davantage. Attendez toujours que votre ennemie attaque pour esquiver et riposter tout de suite après. Evitez les longs combos pour ne pas être interrompu et contré par Jeanne. Utilisez les invocations et l'attaque sadique contre elle pour l'affaiblir. Passez dans son dos et attaquez-la pour être à l'abri de ses ripostes. Continuez vos attaques rapides et courtes pour la battre.

Après la cinématique, suivez les indications qui s'affichent sur l'écran pour déchainer votre bestialité. Cette capacité vous permet de vous transformer en un animal et d'obtenir de nouveaux pouvoirs. Avancez alors avec la nouvelle forme et sautez d'une plateforme à l'autre.

## Chapitre VI : Les portes du paradis

### Ruines du centre d'entrainement de l'Umbra

Reculez et ouvrez le tombeau pour prendre la pièce du disque. Avancez ensuite vers le portail en détruisant les pots en chemin pour ramasser le plus d'objets possible. Allez à droite et prenez la note. Allez vers la porte et détruisez-la pour entrer. Combattez ensuite l'Ardor et les Anges. Vous pouvez utiliser votre bestialité pour éviter leurs attaques. Éliminez vos ennemis pour faire apparaitre des interrupteurs au sol. Utilisez votre bestialité pour courir rapidement sur les trois interrupteurs et ouvrir la porte. Passez rapidement cette porte avant qu'elle ne se referme.

Descendez dans l'eau et avancez vers le gros rocher qui se trouve au centre. Montez vers les deux statues et examinez celle qui est détruite. Vous devez combattre deux Inspireds pour pouvoir débloquer le chemin. Commencer par tirer sur l'un d'eux jusqu'à ce qu'il arrive vers vous. Si votre jauge de magie est pleine, utilisez une attaque sadique contre le serpent déjà affaibli. S'il n'est pas mort, finissez-le pendant qu'il est à terre. Passez au deuxième serpent et répétez la même tactique pour en venir à bout. Revenez ensuite aux statues et activez-les. Evitez le rayon de lumière pour ralentir le temps et marchez sur les geysers jusqu'à la rive d'en face.

Avancez dans le couloir et éliminez les ennemis. Pour traverser la zone piégée, utilisez votre bestialité pour éviter les pics. Détruisez ensuite les pierres qui se trouvent à gauche et utilisez le levier pour les arrêter. Combattez ensuite les Anges pour faire apparaitre les interrupteurs au sol. Utilisez votre bestialité pour appuyer sur les interrupteurs, ouvrir la porte et la passer rapidement. Montez les marches et prenez la note en chemin. Eliminez ensuite deux couples de Grace & Glory pour pouvoir continuer.

Utilisez l'Envoutement et concentrez vos attaques sur l'un d'eux pour l'éliminer et prendre son arme. Utilisez sa puissante arme contre son ami en abusant de l'Envoutement et des Attaques Sadiques. Avancez ensuite jusqu'au pont et éliminez les Anges. Le pont sera détruit et un liquide nocif recouvre la zone qui est sous le pont. Utilisez votre bestialité et votre forme animale pour faire un double saut et atteindre la porte.

Après la cinématique, vous devez éliminer les Anges et les Archanges pour protéger la gamine. Cette dernière se trouve derrière le bouclier mauve. Eliminez les ennemis qui attaquent ce bouclier en premier ensuite enchainez les combos pour neutraliser tous les assaillants.

La petite fille qui s'appelle Cereza se joint à vous et vous devez l'escorter. Elle possède aussi une jauge de santé que vous devez surveiller pour ne pas perdre la fillette. Sortez ensuite par la porte.

## Vigrid, ruines

Prenez la note et montez les marches. Vous ne pouvez pas attaquer directement les prochains ennemis. Utilisez alors les objets éparpillés pour les frapper avec. Avancez ensuite vers la grille et détruisez-la. Avancez dans le couloir pour qu'un Beloved vous prenne en chasse. Vous ne pouvez pas non plus éliminer ce monstre. Avancez alors et lancez-lui les voitures et les bennes à ordure.

S'il vous rejoignt, ramassez une barre et utilisez-la pour repousser votre ennemi. Continuez d'avancer en détruisant le grillage jusqu'à sortir par la porte. Avancez et prenez la note en chemin. Allez vers les portes de l'enfer et rejoignez Rodin pour prendre la nouvelle arme Durga (si ce n'est pas déjà fait). Revenez à la ville et allez derrière le portail circulaire. Entrez alors pour rejoindre le paradis.

## Paradis, aperçu d'un temple

Vous allez affronter un couple de Fairness et de Fearless. Evitez leurs attaques de queue et attirez-les loin de Cereza. Utilisez l'Envoutement et les Attaques Sadiques contre le premier pour l'éliminer rapidement. Passez au deuxième et intensifiez les combos sans trop vous attarder près de votre ennemi pour qu'il ne vous contre pas. Attaquez-le par derrière avec vos puissants combos jusqu'à son élimination.

Avancez ensuite vers le Beloved coincé dans la porte. Evitez les météorites lancées par ce boss pendant qu'il essaye de se libérer de la porte. L'impact des météorites est représenté par des anneaux au sol. Evitez de rester sur les anneaux et attaquez le Beloved. Lorsqu'il se libère, utilisez les Envoutements et enchainez les combos pour l'étourdir. Frappez ensuite sa tête et placez une attaque sadique pour l'éliminer.

Prenez ensuite votre forme animale et poursuivez votre sosie qui a kidnappé Cereza. Evitez les lasers en chemin et ne trainez pas pour ne pas perdre la fillette.
Une fois devant votre sosie, prenez l'initiative et attaquez avec de longs combos. Quand sa barre de santé est presque vide, cet adversaire se devise en deux ennemies appelées Joy.

Concentrez vos attaques sur l'une d'elles tout en restant vigilant à l'autre Joy. Utilisez les Envoutements suivis de longs combos. Placez aussi des Attaques Sadiques contre ces deux ennemis pour les éliminer plus rapidement.

Après le combat, prenez le morceau du disque, la note et sortez par la porte. Allez derrière le portail et prenez le Coeur de Sorcière brisé qui se trouve dans le tombeau. Passez ensuite par le portail pour revenir à Vigrid.

### Vigrid, base aérienne

Avancez à droite de la fontaine et prenez la note. Continuez ensuite votre chemin et traversez le pont.

## Chapitre VII : Vertu cardinale de tempérance

**Boss : Temperantia**
Votre adversaire est Temperantia. Le combat débute après une cinématique sur une plateforme. Quand ce colosse attrape la plateforme avec sa main gauche. Sautez vers la gauche pour atterrir sur une autre plateforme. Tirez sur sa main gauche jusqu'à ce qu'il détruise la plateforme. Quand il attrape la nouvelle plateforme avec sa main droite, attaquez cette main avec des coups sautés. Répétez ces actions jusqu'à ce que le boss devienne furieux et balance un coup de poing. Quand le coup arrive, appuyez sur les boutons indiqués pour sauter et éviter le bras.

Vous atterrissez sur le bras du boss. Utilisez votre forme animale pour avancer sur le bras en évitant le serpent d'air et les débris. Approchez-vous de l'orbe qui lie le bras au corps et commencez à la frapper. Quand le monstre dégage des lueurs bleues, préparez-vous à esquiver les flèches bleues. Revenez ensuite à l'assaut et quand l'orbe est détruit, appuyez sur les boutons indiqués pour arracher ce bras.

Vous revenez ensuite sur la plateforme. Attaquez le bras qui tient la plateforme tout en évitant les projectiles lancés par le boss. Quand il balance son coup de poing, appuyez sur les boutons pour sauter sur ce bras. Avancez dans votre forme animale jusqu'à l'orbe. Commencez vos attaques en esquivant les flèches bleues. Exécutez ensuite l'invocation en suivant les boutons qui s'affichent  pour arracher ce deuxième bras.

Vous devez maintenant détruire les deux orbes qui se trouvent sur les cotés et celui qui se trouve dans le dos du colosse. Ces orbes alimentent le bouclier de la tête du boss. Evitez les flèches bleues et explosez les orbes avec vos combos. Quand tous les orbes sont détruits le boss commence à attaquer avec sa tête.

Evitez ses projectiles et son rayon lumineux. Evitez aussi le Dragon de vent qu'il crache de sa bouche. Attaquez sa tête surtout par l'arrière pour vous mettre un peut à l'abri de ses attaques. Esquivez tous ses coups qui sont puissants et ne restez pas trop près de la gueule de ce monstre sinon il essayera de vous avaler. S'il réussit à vous mordre, repoussez son attaque en suivant les indications qui s'affichent. Après cette frayeur, une grande opportunité s'offre à vous puisque le boss reste étourdi un moment suite à votre contre. Reprenez l'attaque et exécutez l'invocation pour terrasser Temperantia et l'envoyer en enfer une fois pour toutes.

## Chapitre VIII : Route 666

### Vigrid, autoroute

Ce chapitre se déroule dans l'autoroute, entre les véhicules. Commencez par éliminer les deux ennemis qui se trouvent sur le même camion que vous. Sautez ensuite d'une voiture à l'autre pour éliminer les autres Anges. Evitez de tomber pou ne pas subir de dégâts. Trois Joys entrent ensuite en jeu. Ne restez pas au milieu de la route et allez sur le bas coté, à gauche, pour que vos ennemis se fassent percuter par les véhicules. Attendez qu'elles arrivent vers-vous et utilisez l'Envoutement pour attaquer un ennemi à la fois. Utilisez les Attaques Sadiques pour abréger le combat. Après

la cinématique, appuyez sur le bouton du saut pour éviter la voiture ennemie appelée Irenic.

Vous embarquez ensuite sur une moto. Tirez sur les ennemis et faites glisser votre moto pour esquiver leurs attaques ou pour passer sous les portails et les camions. Sautez pour éviter les obstacles et pour ne pas tomber quand la route est détruite.

Après la cinématique, vous combattez trois Braves. Vous devez les éliminer avant la fin du temps imparti. Heureusement que le combat se fait pendant l'Envoutement. Attaquez alors vos ennemis par derrière et multipliez les combos. Vous pouvez ramasser l'arme du premier Brave mort pour l'utiliser contre ses amis.

## Chapitre IX : Paradis - Les souvenirs

### Paradis, cimetière des souvenirs

Avancez et examinez le symbole. Sautez ensuite dessus pour atteindre la plateforme suivante. Bondissez ensuite d'un symbole à l'autre jusqu'à atteindre la terre ferme. Sautez vers le jardin et approchez-vous de la statue centrale pour être attaqué par les ennemis. Eliminez-les et ramassez la clé de l'un d'eux. Utilisez-la avec la statue centrale. Des anneaux apparaissent donc au dessus de la statue. Sautez sur le premier anneau puis montez sur les autres pour atteindre le sommet de la grande boule. Eliminez l'Archange et prenez sa clé. Utilisez-la avec la statue qui se trouve sur la grande boule.

Marchez ensuite sur le symbole qui apparait pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur la tête du Dragon et quand la boule commence à avancer et risque de vous écraser, fuyez. Utilisez votre forme animale pour avancer rapidement. Evitez ensuite les rayons de lumière au dernier moment pour déclencher l'Envoutement et gagner du terrain dans votre fuite. Ignorez les ennemis et continuez à fuir jusqu'au bout du chemin. Sautez pour atteindre une autre plateforme et vous mettre à l'abri.

Allez vers le mur et frappez-le pour qu'il se transforme en un engrenage et prenne sa place au sol. Accrochez-vous à la barre qui se trouve au centre et tournez-la pour déplacer la plateforme vers le pont. Traversez ce pont vers la nouvelle zone.

Après la cinématique, vous devez ouvrir tous les tombeaux pour récupérer les morceaux de la clé. Commencez par le premier tombeau qui se trouve à droite. Allez au deuxième et quand vous l'ouvrez un ennemi passe à l'attaque. Eliminez-le, prenez son arme et évitez les rebonds de la grosse boule. Prenez ensuite le second morceau et allez à gauche. Ouvrez sans dAnger le tombeau qui se trouve contre les escaliers. Allez encore à gauche et montez les marches pour le prochain tombeau. Un ennemi apparait et vous attaque, esquivez ses attaques et déclenchez l'Envoutement. Lancez vos puissants combos et éliminez-le. Ramassez ensuite le morceau de la clé. Avancez vers le dernier tombeau qui est aussi piégé. Eliminez votre ennemi pour reconstituer la clé et allez vers la statue qui se trouve en haut des marches pour créer un chemin.

Marchez sur les symboles mouvants et sautez vers la plateforme suivante. Ouvrez le tombeau et prenez le Coeur de Sorcière brisé. Avancez dans le chemin pour rencontrer vos nouveaux ennemis. Deux bateaux appelés Kinships.

Quand les deux bateaux sont loin de la plateforme, évitez leurs projectiles et leurs lasers ainsi que les crochets qui vous immobilisent pendant qu'ils vous tirent dessus. Quand l'un d'eux passe au dessus de la plateforme, sautez dans ce dernier et attaquez l'orbe rouge. Utilisez vos puissants combos jusqu'à détruire le premier bateau. Sautez ensuite vers le deuxième bateau et détruisez aussi son orbe.

Revenez ensuite sur la plateforme et prenez le morceau du disque. Avancez et prenez la Perle lunaire qui se trouve dans le tombeau situé à gauche. Marchez sur la passerelle qui brille et passez dans l'anneau pour être catapulté dans les airs. Détruisez les orbes jaunes en chemin en évitant de heurter les tentacules. Une fois sur la plateforme suivante, éliminez les trois Joy en abusant de l'Envoutement et des Attaques Sadiques. Utilisez ensuite votre forme animale pour sauter et atteindre la porte. Montez les marches et évitez la grande boule. Continuez votre route jusqu'aux porte de l'enfer. Allez faire vos achats ensuite revenez au paradis.

Avancez sur les symboles et sautez pour éviter la coupure entre les symboles. Sautez vers la plateforme et surveillez le rythme de la boule pour passer dessous sans être écrasé. Sautez ensuite sur les symboles mouvants pour atteindre une autre plateforme et une autre boule. Passez cette dernière sans être écrasé et sautez sur les symboles suivants pour atteindre une autre plateforme. Evitez une autre boule et esquivez le Dragon de vent. Avancez pour affronter un nouvel ennemi.

Il s'agit d'un Golem qui se transforme en Dragon, oiseau ou en deux mains. Vous devez toucher l'orbe rouge pour affaiblir le Golem. Esquivez toutes ses attaques jusqu'à ce qu'il prenne la forme de deux mains. Sautez alors pour l'atteindre et lancez votre combos sur l'orbe.

Continuez même quand le Golem redevient une boule. Il reprendra la forme des mains et la suite de votre combo touchera l'orbe. Maintenez cette tactique et évitez surtout les charges de l'oiseau jusqu'à vaincre ce boss. Montez ensuite à gauche vers le tombeau pour prendre le Coeur de Sorcière brisé et passez ensuite par la porte centrale.

## Chapitre X : Paradis - Une mer étoilée

### Mer étoilée

Dès le commencement, éliminez les trois Joy pour pouvoir descendre dans le trou. Neutralisez les Anges qui se trouvent dans la zone et allez vers les murs. Frappez-les pour qu'ils se transforment en engrenage et qu'ils se mettent en place. Eliminez ensuite le couple de Grace & Glory en utilisant l'Envoutement et les Attaques Sadiques. Tournez la plateforme et avancez dans le chemin. Utilisez votre forme animale pour faire un double saut et atteindre la plateforme suivante. Avancez dans l'escalier et éliminez les Harmonys en usant de vos nouvelles capacités d'attaque dans les airs. Continuez à descendre jusqu'au prochain affrontement.

Vous allez combattre deux précédents boss qui ne vont pas représenter une grande menace pour vous. Pour le premier, esquivez ses attaques et ses tentatives d'écrasement et concentrez vos frappes sur le point lumineux entre ses pattes. Continuez en utilisant l'Envoutement jusqu'à éliminer ce boss. Pour le deuxième, tirez-lui dessus pendant qu'il est loin et esquivez ses lasers et ses missiles. Restez au centre de la plateforme quand il lance un coup de poing. Attendez qu'il soit étourdi et qu'il place sa tête sur la plateforme pour l'attaquer avec vos puissants combos. Répétez cette tactique jusqu'à l'éliminer.

Vous devez ensuite sauter avec la forme animale vers la plateforme tournante quand la porte est en face de vous. Traversez ensuite la salle et défoncez le mur. Avancez jusqu'au bord et sautez sur la plateforme entourée de rayons verts. Trois Kinships vous attendent dans cette nouvelle zone. Evitez leurs missiles et leurs lasers et sautez sur le premier bateau pour l'exploser. Sautez ensuite sur le deuxième et détruisez-le. Sautez sur le dernier et explosez-le. Avant de revenir sur la plateforme, atteignez le symbole lumineux où se trouve une tombe. Prenez le Fragment de Perle qui se trouve dans ce dernier et revenez à la plateforme.

Sautez d'un symbole à l'autre jusqu'à atteindre la porte. Entrez et avancez en esquivant les tentacules qui gardent le chemin. Descendez les escaliers pour affronter un couple de Grace & Glory équipés avec des armures d'or. Ils sont plus puissants que les précédents et leurs coups sont dévastateurs. Donc, votre premier objectif est de ne pas subir de coups. Utilisez une sucette rouge si vous en avez besoin pour augmenter votre puissance et avoir plus d'efficacité dans vos frappes. Utilisez les combos courts suivis d'esquives pour éliminer plus rapidement vos ennemis.

Après la cinématique, avancez dans le chemin piégé et esquivez les pics. Avancez et passez par les portes de l'enfer pour faire vos achats chez Rodin. Quittez ensuite sa boutique et continuez votre chemin. Sautez sur la plateforme circulaire qui se trouve en bas et où se trouvent deux statues. Avant de les activer, vous devez éliminer les trois Beloveds suivis des deux Inspireds. Quand ils meurent, ils se transforment en eaux et augmentent le niveau du bassin. Quand tous les ennemis sont morts, activez les statues, marchez sur l'eau et sautez vers le portail pour le traverser.

## Chapitre XI : Vertu cardinale de justice

**Boss : Iustitia**

Après la cinématique, éliminez les Anges et l'Ardor pour protéger vos deux amis. Le boss entre jeu après la deuxième cinématique. Il porte le nom d Lustitia.

Il possède plusieurs tentacules qui sont sa principale arme. Evitez alors les attaques de tentacules en les esquivant. Attaquez la première langue-tête qui est sur la plateforme. Evitez la colle crachée par le boss pour ne pas être immobilisé. Quand le boss vous lance une petite plante sur la plateforme et qu'elle vous attaque, sautez vers une autre plateforme pour ne pas avoir à éviter plusieurs attaques. Si le saut n'est pas réussi, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour éviter la mort. Continuez d'attaquer la langue-tête en restant sur le coté pour éviter ses charges. Quand cette partie est étourdie, sautez sur elle et avancez vers la première bouche du monstre. Esquivez les obstacles et les tentacules pour atteindre la bouche. Attaquez alors le boss avec vos plus puissants combos pour arracher la langue.

Après la réussite de l'attaque, vous atterrissez sur une plateforme. Recommencez le même travail de destruction pour faire mal au boss. Ce dernier ajoutera une autre attaque à sa panoplie ; il vous lance désormais des plates-formes. Appuyez sur les boutons indiqués pour repousser ces plates-formes et continuez à contrer avec un coup de poing puissant sur la gueule du boss. Marchez alors sur la langue en esquivant les obstacles et coupez-la. Répétez la même action avec la troisième langue-tête et donnez ensuite le coup de grâce au monstre en suivant les boutons indiqués.

## Chapitre XII : Le ciel éclaté

### Transport militaire Walkyrie, intérieur

Vous êtes à l'intérieur d'un avion de transport militaire. Avancez et évitez de tomber dans le trou qui se forme au sol suite au coup du Dragon de vent. Allez à droite pour trouver un tombeau contenant un Coeur de Sorcière brisé. Continuez d'avancer en évitant les trous et ouvrez un autre tombeau pour prendre la Seringue écarlate. Montez ensuite vers la note et prenez-la. Traversez ensuite la porte et descendez dans la soute.

Quand la rampe de chargement s'ouvre, sautez d'un container à un autre jusqu'à l'appareil ensuite évitez les containers qui tombent. Eliminez ensuite Grace & Glory et montez la rampe. Affrontez ensuite trois Archanges et neutralisez-les pour débloquer le chemin. Prenez la note et allez à gauche vers les portes de l'enfer pour faire vos achats. Revenez à l'appareil et allez à droite pour ouvrir la porte. Sautez sur l'anneau et avancez.

Après la cinématique, vous devez combattre Jeanne une autre fois. Utilisez fréquemment l'Envoutement pour esquiver les attaques de votre ennemie. Attaquez pendant l'Envoutement et poursuivez vos combos après ce dernier. Quand elle invoque une moto, esquivez-la quand elle fonce sur vous pour déclencher l'Envoutement et l'attaquer tout de suite après. Ne restez pas loin de Jeanne sinon elle vous tire dessus. Esquivez ses tirs et approchez-vous de la moto par l'arrière. Après la destruction de la moto, continuez vos combos et utilisez les invocations. Gagnez les duels d'invocation avec Jeanne en appuyant sur les boutons indiqués jusqu'à la fin du combat.

Après le combat et la cinématique, vous portez Cereza dans vos bras. Avancez vers la sortie et quand les ennemis rappliquent, posez-la et mettez-la à l'abri puis neutralisez les ennemis. Continuez d'avancer et quand l'appareil se brise en deux, marchez sur la paroi vers la sortie. Eliminez rapidement les Harmonys en chemin avant la montée du niveau d'eau.

## Chapitre XIII : Vertu cardinale de prudence

**Boss : Sapientia**
Un autre boss appelé Sapientia entre en jeu. Malgré que ce boss soit très impressionnant, il est plus facile à battre que ses prédécesseurs. Vous avez plus de liberté d'action puisque vous surfez sur l'eau et vous pouvez vous approcher ou vous éloigner du boss quand vous le voulez.

Au début de l'affrontement, vous devez attaquer les quatre têtes qui se trouvent sur les quatre pattes du boss. Evitez tous les projectiles et les lasers qu'il vous lance et esquivez aussi ses coups de pattes. Quand le colosse plonge dans l'eau, évitez de rester dans le cercle qui se forme en dessous de vous pour ne pas finir dans la gueule du monstre. Esquivez ensuite sa charge sur vous. Revenez à l'attaque et continuez la destruction des quatre têtes.

Quand la dernière tête est détruite, appuyez sur les boutons indiqués pour déclencher l'invocation. Vous devez ensuite contrôler le boss en suivant les commandes qui s'affichent. Quand le monstre se débat, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour vous maintenir en selle. Après la fin de l'invocation, vous allez attaquer l'orbe rouge qui se trouve sur la tête du monstre. Approchez-vous alors de sa tête et restez sur le coté pour éviter ses morsures. Esquivez ses coups de griffes et frappez avec des combos puissants. Invoquez ensuite votre créature et contrôlez le boss comme précédemment.

Après la réussite de votre invocation, le boss va créer un tourbillon dans l'eau et vous repoussera loin de lui.

Avancez alors vers le boss et sautez par-dessus les rayons et les missiles. Quand vous êtes en face de sa tête, esquivez ses coups de griffes et attaquez l'orbe rouge. Evitez le feu qu'il crache et ses tentatives de morsure en déclenchant l'Envoutement et acharnez-vous sur son orbe rouge. Appuyez ensuite sur les boutons indiqués pour exécuter l'invocation et donner le coup de grâce à Sapientia.

## Chapitre XIV : Isla del sol

Tout ce chapitre se déroule sur un missile. Vous devez contrôler ce missile et tirer sur les ennemis qui arrivent en face de vous. Esquivez aussi leurs tirs ou déplacez-vous pour les éviter. Pendant votre chemin quelques Anges débarqueront sur le missile pour essayer d'en prendre le contrôle. Eliminez-les avec vos combos et reprenez la route.

Vous allez ensuite rencontrer trois Inspireds qui passent devant vous en crachant des projectiles de feu. Tirez-leur dessus quand ils passent devant vous avant qu'ils ne prennent la position de tir. Esquivez ensuite leurs projectiles pour déclencher l'Envoutement et les attaquer pendant ce laps de temps. Eliminez-les un par un et soyez patient lors de cette séquence. Après une pause où vous allez éliminer des ennemis normaux, un autre ancien boss apparait. Evitez ses attaques en vous déplaçant en cercle pendant le vol et focalisez vos attaques sur la zone centrale où se trouve sa tête, indiquée par l'anneau rouge. Pour battre ce boss aussi il faut s'armer de patience.

Après l'élimination de quelques Anges, un autre ancien boss entre en jeu. Commencez à attaquer sa tête et, quand il déploie ses bras pour tirer, commencez à esquiver. Reprenez l'attaque dès qu'il cesse ses tirs et visez toujours sa tête qui est son seul point vulnérable.

Eliminez encore quelques Anges et après la cinématique, vous allez affronter Jeanne une énième fois. Elle est comme toujours très rapide et utilise fréquemment les invocations. Attaquez avec des combos puissants mais pas trop longs pour ne pas être contré. Esquivez les attaques de Jeanne et passez derrière elle pour lui faire encore plus mal.

Une fois qu'elle est affaiblie, le combat se poursuivra dans un autre endroit. Maintenez la même tactique et ne restez pas loin d'elle pour qu'elle ne vous tire pas dessus. Quand vous déclenchez un duel, appuyez rapidement sur le bouton indiqué pour le gagner et l'affaiblir davantage.  Quand elle vous lance des missiles, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour les attraper et les lui renvoyer. Répétez cette action plusieurs fois pour la toucher. Utilisez vos sucettes jaunes pour avoir un bouclier et les rouges pour augmenter votre puissance.

Quand Jeanne embarque sur un missile, suivez les commandes qui s'affichent pour la rejoindre et continuer le combat. Sautez ensuite pour atterrir sur un autre missile. Continuez à gagner vos duels jusqu'à changer d'arène de combat. Poursuivez-la quand elle marche sur les murs pour vous déstabiliser. Maintenez la même tactique en abusant de l'Envoutement et gagnez vos duels pour venir à bout de Jeanne.

## Chapitre XV : La tour de la vérité

### Immeuble d'Ithavoll

Avancez à gauche et montez les marches. Ne détruisez pas les statues des ennemis en chemin sinon vous allez devoir combattre leurs incarnations. Deux ennemis de feu vous coupent la route. Vous ne pouvez les attaquer que pendant l'Envoutement. Esquivez alors leurs attaques pour déclencher l'Envoutement et frappez-les. Ramassez ensuite l'une des armes et continuez à monter puis entrez par la porte située à droite.

Avancez pour affronter un groupe de Braves qui vous ne posera pas de problèmes, surtout avec l'arme puissante que vous venez de ramasser. Battez ensuite le gros Braves et prenez son arme. Continuez d'avancer pour atteindre une autre salle vitrée. Ecrasez les deux Joy qui se trouvent dans cette salle en utilisant les Attaques Sadiques.

Reprenez la route et montez d'autres escaliers. Eliminez les Enchants et le couple de Grace & Glory en abusant de l'Envoutement. Avancez ensuite et utilisez la forme animale pour éviter les coups du boss qui détruit les murs. Eliminez ensuite les Anges qui bloquent la route.

Continuez d'avancer jusqu'à ce qu'un boss brise les vitres. Allez alors vers le canon et prenez-en le contrôle. Tirez sur la tête du boss et sur les missiles verts qu'il vous lance. Ne quittez le canon que quand il tire son puissant rayon laser ou quand il lance son coup de poing pour détruire le canon. Allez alors vers celui de droite et continuez à tirer sur la tête du boss jusqu'à l'exploser.

Avancez ensuite, tournez à gauche et prenez la note. Avancez, détruisez la porte de l'ascenseur et entrez dans la cage d'escalier. Evitez les ascenseurs qui tombent et marchez sur le mur. Affrontez ensuite un autre ancien boss. Evitez ses tentacules et frappez la langue-tête ensuite marchez sur cette dernière jusqu'à la bouche pour couper la langue à sa base. Continuez votre chemin et franchissez la porte de l'ascenseur qui est au bout.

Avancez jusqu'aux plates-formes flottantes et allez à droite pour trouver une tombe contenant un autre morceau de Coeur de Sorcière brisé. Montez sur les plates-formes pour atteindre le toit. Allez à gauche pour prendre une note et descendez dans le trou pour trouver une tombe contenant une Seringue écarlate. Remontez vers le toit et avancez sur les symboles vers la machine bleue.

Vous devez ensuite sauter d'une plateforme à l'autre avant qu'elles ne disparaissent jusqu'à atteindre le gros cylindre. Allez vers le coté où se trouve la tombe et prenez la Perle lunaire brisée. Sautez ensuite sur les plates-formes qui flottent au centre pour atteindre la note et un autre tombeau. Revenez aux plates-formes et allez vers la partie du cylindre où se trouvent les portes.

Un Golem arrive et vous attaque. Comme précédemment, attaquez l'orbe rouge quand ce Golem se transforme en deux bras. Allez ensuite vers la porte et entrez dans la cage d'ascenseur. Avancez pour affronter un autre ancien boss. Frappez l'orbe rouge qui se trouve sur sa tête et esquivez ses coups de griffes. Avancez toujours vers le monstre pour éviter le feu derrière vous. Après la mort de ce boss, passez à la forme animale pour avancer en évitant le feu qui vous poursuit.

Une fois sur la grande sphère, détruisez les quatre boules qui la maintiennent. Avancez ensuite sur les symboles qui forment un chemin et traversez le portail.

## Chapitre XVI

**Boss : Balder**
Vous allez affronter le big boss Balder qui prétend être votre père. Ce boss vous lance plusieurs projectiles et utilise le laser et une épée pour attaquer. Essayez d'esquiver ces attaques en vous déplaçant sur la plateforme.

Attendez que votre ennemi essaye de vous taillader avec l'épée pour l'esquiver et déclencher l'Envoutement. Déchainez-vous sur lui pour lui infliger un maximum de dégâts. Quand le boss active le rayon du satellite, quittez la plateforme en sautant vers une autre. Quand sa barre de santé se vide, exécutez l'invocation en suivant les boutons qui s'affichent. Hélas le boss est trop puissant et arrivera à éliminer votre invocation.

Pour la deuxième partie du combat, Balder se défendra en utilisant un bouclier. Maintenez votre tactique en faisant plus attention aux combos d'épée de votre ennemi qui sont dorénavant plus dévastateurs. Evitez ensuite l'immeuble qu'il vous lance dessus en appuyant sur les boutons indiqués. Restez au centre de la plateforme pour attirer Balder qui se tient à l'abri dans les airs loin de votre plateforme et de vos coups.

Changez de plateforme quand le boss utilise le rayon du satellite. Continuez à esquiver ses attaques et à déclencher l'Envoutement pour l'affaiblir. Vous pouvez utiliser vos sucettes jaunes pour avoir un bon bouclier. Quand le boss est à

votre portée, utilisez la sucette rouge pour augmenter votre puissance et vider la jauge de santé du boss. Utilisez une autre invocation pour la voir échouer à nouveau.

Pour la troisième partie du combat, Balder devient plus agressif et ne cessera d'attaquer. Evitez ses attaques et ses projectiles et esquivez surtout ses coups d'épée pour déclencher l'Envoutement suivi par plusieurs séries de combos. Essayez toujours de passer derrière ce boss pour augmenter la durée de vos combos. Evitez ensuite, en appuyant sur les boutons indiqués, le satellite qui s'écrase sur votre plateforme. Revenez à l'assaut et quand la troisième barre de vie de Balder se vide, exécutez votre coup de grâce en appuyant sur les boutons qui s'affichent. Vous devez maintenant guider la balle jusqu'au front de Balder en évitant les débris en chemin. Balder est enfin KO mais la guerre continue.

## Epilogue : Requiem

Vous incarnez maintenant Jeanne sur sa moto. Tirez sur les ennemis qui vous pourchassent et glissez pour esquiver leurs attaques. Passez ensuite aux ennemis qui vous barrent la route.

Tirez sur eux et glissez pour les écraser et esquiver leurs attaques ou leurs tirs. Glissez aussi pour passer sous les barrières de laser crées par les Joys. Passez en glissant entre les deux colosses et sautez ensuite d'une plateforme à l'autre.

Continuez à rouler en écrasant les ennemis qui sont devant vous et évitez l'Inspired qui essaye de vous arrêter. Sautez ensuite pour quitter la moto et atteindre une autre plateforme. Sautez encore une fois d'une plateforme à l'autre puis passez à la forme animale pour avancer sur la structure avant qu'elle ne s'effondre. Continuez d'avancer sur la statue après la cinématique jusqu'à atteindre sa tête.

**Boss : Jubileus**
Bayonetta prend alors la relève et combattra Jubileus qui sort de la statue et se présente sous sa forme finale.

Le combat est très long et nécessite beaucoup de patience et de prudence. Jubileus restera dans les airs pendant que vous êtes au sol. Elle vous envoie plusieurs sortes de projectiles et de rayons. Vous pouvez frapper ceux qui ont une forme de tête et qui vous suivent. Contentez-vous d'abord à esquiver jusqu'à ce qu'elle essaye de vous toucher avec ses coups de poing. Evitez ces coups et déclenchez l'Envoutement pour ralentir le temps et attaquer son poing. Quand elle déploie ses ailes et les lance sur vous esquivez pour qu'elles restent enfoncées dans le sol. Attaquez alors les têtes qui se trouvent sur les ailes avant qu'elle ne les retire. Répétez ces actions pour affaiblir le boss et le mettre en colère.

Jubileus transformera la zone en rocher et en lave. Vous devez maintenant sauter d'un rocher à l'autre pour atteindre les ailes du boss et les frapper. Evitez les projectiles crachés par les têtes des ailes et suivez les chemins étroits qui mènent vers celles-ci en esquivant les projectiles qui s'écrasent sur le sol. Attendez que les geysers de lave cessent pour continuer vers les ailes. Evitez aussi de croiser le chemin du serpent de feu qui protège ces ailes. Quand toutes les têtes d'ailes sont touchées, vous devez sauter d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la tête de Jubileus et la frapper pour l'étourdir. Quand elle est au sol, allez vers sa tête et déchainez-vous dessus jusqu'à ce qu'elle reprenne ses esprits.

Votre ennemi plongera la zone dans la glace, cette fois. Vous devez refaire la même chose que dans la lave pour atteindre les ailes et les attaquer. Evitez de marcher sur la glace et évitez les cristaux qui vous emprisonnent. Suivez les indications qui s'affichent pour vous libérer si vous êtes piégé dans la glace. Esquivez les boules de glace qui vous écrasent et continuez votre chemin vers les ailes. Les têtes qui se trouvent sur les ailes vous crachent dessus des cristaux de neige qui vous piège. Restez alors de coté quand vous les attaquez. Quand toutes les ailes sont touchées, foncez vers la tête du boss et attaquez-la pour mettre Jubileus à terre. Ruez-vous sur sa tête, utilisez la sucette rouge pour augmenter votre puissance et frappez le boss.

De plus en plus en colère, Jubileus transforme une autre fois la zone et vous combat cette fois dans l'espace. Refaites le même travail mais en sautant d'une plateforme à l'autre sans tomber dans le vide. Esquivez les éclairs et attaquez les ailes du boss. Foncez ensuite comme précédemment vers la tête du boss et mettez-le KO. Allez vers sa tête et activez vos plus puissants combos.

Jubileus revient à la zone initiale de l'affrontement. Elle sortira toute sa panoplie d'attaques et vous lance dessus plusieurs projectiles et des vortex bleus. Evitez ces vortex en utilisant la forme animale pour vous éloigner d'eux. Evitez l'oiseau de feu et ses attaques en vous éloignant vers le bord de la zone de combat. Attaquez encore une fois ses ailes jusqu'à ce qu'elle commence à frapper avec ses poings. Esquivez ses frappes et attaquez-la tout de suite après. N'hésitez pas à utiliser vos sucettes jaunes et rouges pour frapper avec plus de puissance sans vous soucier des attaques du boss. Déclenchez ensuite l'invocation pour déployer vos cheveux.

Marchez sur vos cheveux pour atteindre le visage de Jubileus. En chemin, évitez les balayages de mains du boss et les projectiles qu'elle lance. Une fois devant le front, lancez l'invocation pour emprisonner votre ennemi dans vos cheveux. Attaquez ensuite la sphère rouge qui se trouve sur le front de Jubileus pour la mettre KO.
Quand elle est au sol, approchez-vous de sa tête et lancez l'invocation ultime. Quand votre invocation, projette Jubileus dans l'espace, guidez sa trajectoire vers le soleil en évitant de toucher les planètes en chemin.

Félicitations ! Vous avez éliminé Jubileus et sauvé l'univers du contrôle de cet être maléfique. Pendant votre chute, vous pouvez vous déchainer sur la statue du boss et la détruire avant la fin du temps imparti. Après la cinématique de fin et pendant les crédits, vous pouvez encore effectuer quelques combats de plus.

# Beat'n Groovy

© Konami / Voltex 2008

+ D'INFOS FORUM

## COMMANDES ALTERNATIVES

Depuis l'écran titre, saisissez le code légendaire de Konami : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A**. Un son confirmera la validité du code. Les contrôles de jeu seront alors modifiés, ce qui vous permettra d'utiliser les gâchettes et le bouton A à la place des commandes par défaut.

## SUCCÈS

### Fan de musique (10)

Complétez chaque chanson en mode Arcade.

### La nouvelle star (25)

Obtenez une évaluation parfaite pour chaque chanson en mode Arcade.

### Le roi de la piste (15)

Obtenez 90 000 points ou plus pour chaque chanson en mode Arcade.

### Maestro (15)

Complétez chaque chanson en mode Arcade avec le mode 5 Touches.

### Artiste en herbe (15)

Complétez chaque chanson en mode Arcade avec le mode 3 Touches.

### Saltimbanque (20)

Faites un combo de 100 ou plus en mode Arcade.

### Virtuose (10)

Jouez 100 parties avec classement.

### Le Boss de la zique (10)

Gagnez une partie avec classement avec une différence de 5 000 points ou plus.

### Le démon de minuit (30)

Complétez le mode Infini.

### Coeur de danseur (25)

Gagnez 10 parties avec classement consécutives.

### Ça plane pour vous (5)

Gagnez une partie avec classement.

### Le diva du dancing (20)

Obtenez un total de 10 millions de points ou plus à travers tous les modes.

# Beautiful Katamari

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE ENDLESS

Chaque niveau a un équivalent "endless" qui peut être débloqué en totalisant 100 points durant la partie. En mode Endless, vous n'aurez plus de limite de temps ni de but à atteindre.

## NOUVELLE TENUE

Récupérez 100% des objets du jeu pour débloquer la tenue royale.

## BATAILLE DE BOULES DE NEIGE

Après avoir sauvé tous les personnages, amenez-les sur l'île enneigée et appuyez sur le bouton A pour former une boule de neige. Si vous l'envoyez vers un personnage et qu'il vous la renvoie, évitez-la pour qu'elle touche un autre personnage et qu'une bataille se déclenche.

# Bee Movie : Le Jeu

© Activision / Beenox Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Rapide comme l'abeille (5)

Activer les Super-réflexes de Barry.

### Vision d'abeille (5)

Activer la Super-vision de Barry.

### La voiture, c'est mieux ! (5)

Monter dans une voiture à New Hive City.

### Abeille planante (5)

Planer dans New Hive City.

### Balle de match (10)

Survis au match de tennis opposant Ken et Vanessa et ne te fais pas toucher, dans le Chapitre 1.

### Fleur de la découverte (10)

Pollinise tout le secteur 101 du chapitre 1.

### Abeille d'élite (10)

Élimine 200 insectes avec tes projectiles de pollen.

### Protecteur de New Hive City (10)

Fais en sorte que la ruche ne subisse pas trop de dégâts dans le Chapitre 3.

### Protecteur de Honey Farms (10)

Empêche les guêpes d'enlever des abeilles durant leur attaque, dans le Chapitre 5.

### Type de libellule (10)

Sortez 100 libellules.

### Type de guêpe (10)

Sortez 100 guêpes.

### Type de frelon (10)

Élimine 100 frelons.

### Fleur du courage (10)

Pollinise toutes les fleurs des rues sous la pluie de New York, lors du Chapitre 2.

### La fleur de la volonté (10)

Pollinise toutes les fleurs de l'appartement de Vanessa, lors du Chapitre 2.

### Fleur du coeur (10)

Pollinise toutes les fleurs du parc, lors du Chapitre 3.

### La fleur de l'abondance (10)

Pollinise toutes les fleurs du restaurant, lors du Chapitre 6.

### Fleur du courage (10)

Pollinise toutes les fleurs des rues sous la pluie de New York, lors du Chapitre 7.

### La fleur de la justice (10)

Pollinise toutes les fleurs du bureau de Montgomery dans le chapitre 7.

### Prix du pilote de course (10)

Termine toutes les courses de New Hive City.

### Prix du livreur (10)

Termine toutes les livraisons de repas de New Hive City.

### Prix du chauffeur de taxi (10)

Termine toutes les courses de taxi de New Hive City.

### Prix du roi de la salle d'arcade (10)

Obtiens le meilleur score dans la salle d'arcade de New Hive City.

### Prix du mécanicien (10)

Termine tous les travaux de réparation de voitures de New Hive City.

### Prix du conservateur du musée (10)

Toutes les statues de cire et les croquis de conception ont été déverrouillés.

### Employé Honex du mois n°1 (10)

Termine toutes les missions de prélèvement de rayons de miel chez Honex.

### Employé Honex du mois n°2 (10)

Termine toutes les missions de grutier chez Honex.

### Employé Honex du mois n°3 (10)

Termine toutes les missions de récolteur de miel chez Honex.

### Combat de bourdonnement 1 (10)

Affronte et bats Hector, le livreur, sans être blessé, lors du Chapitre 4.

### Combat de bourdonnement 2 (10)

Affronte Freddy l'apiculteur sans subir de dégâts, lors du Chapitre 5.

### Combat de bourdonnement 3 (10)

Vaincs Ken sans subir de dégâts, lors du Chapitre 9.

### Combat de bourdonnement 4 (10)

Vaincs Montgomery sans subir de dégâts, lors du Chapitre 11.

### Opération Piñata (10)

Neutralise Ken en t'aidant des trois invités de la fête et sans être blessé, lors du Chapitre 2.

### Opération BzzBzz (10)

Rejoins la table de Montgomery sans être blessé, lors du Chapitre 6

### Opération Code Gamma (10)

Rassemble les 3 parties du code et ouvre le coffre de Montgomery sans te faire toucher (chapitre 7).

### Opération Dard Des Villes (10)

Rassemble 3 données biométriques et rejoins la salle protégée sans subir de dégâts (chapitre 10).

### Baptême de l'eau (10)

Rejoins l'appartement de Vanessa en moins de 4 minutes, lors du Chapitre 2.

### Un pique-nique qui tombe à l'eau (10)

Rejoins Vanessa en moins de 2 minutes, lors du Chapitre 3.

### Pas d'abeilles sous la pluie ! (10)

Rejoins le bureau de Montgomery en moins de 3 minutes 30, lors du Chapitre 7.

### Douche sous l'extincteur (10)

Rejoins la sortie de secours en moins de 30 secondes, lors du chapitre 8.

### Sortie parfaite (10)

Rejoins le parterre de fleurs indemne, dans le Chapitre 1.

### Chasse au camion (10)

Suis le camion de Honey Farms jusqu'à sa destination sans subir de dégâts, lors du Chapitre 4.

### Poursuite de limousine (10)

Suis la limousine de Montgomery jusqu'à sa destination sans subir de dégâts, lors du Chapitre 6.

### Chef d'escadron (50)

Obtiens tous les insignes de combat aérien.

### Maître pollinisateur (50)

Obtiens tous les insignes de pollinisation.

### Abeille rapide (50)

Obtiens tous les insignes d'esquive de gouttes de pluie.

### Roi de New Hive City (50)

Obtiens tous les insignes de New Hive City.

### Survivant (50)

Obtiens tous les insignes de combat contre un humain.

### Réflexes foudroyants (50)

Obtiens tous les insignes de poursuites.

### Super Apollon du Pollen (200)

Obtiens tous les insignes.

### Bye bye, l'abeille ! (100)

Terminer le jeu.

# Beijing 2008 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques

© Sega / Eurocom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Des visages connus (10)

Jouez avec une équipe personnalisée.

### Bon hôte (10)

Hébergez une partie sur Xbox LIVE.

### Meneur de la bande (10)

Battez le record personnel d'un ami.

### Maître des courses de fond (15)

Courez le 1500 m en moins de 3'26"00.

### Légende du saut en longueur (15)

Franchissez 8,96 m au saut en longueur.

### Professionnel du demi-fond (15)

Courez le 800 m en moins de 1'41"00.

### Gagnant sur un tour (15)

Courez le 400 m en moins de 43"10.

### Héros du marteau (15)

Lancez le marteau plus loin que 86,8 m.

### Cycliste de haut niveau (15)

En cyclisme, terminez une poursuite par équipes en moins de 3'56"00.

### Tireur parfait (15)

Au 10 m pistolet à air comprimé, obtenez 10 points ou plus pour tous les tirs d'une même série.

### Sans égal au tir à l'arc (15)

Faites une série parfaite au tir à l'arc.

### Dossiste hors pair (15)

Nagez le 100 m dos en moins de 53"10.

### Conquérant de la poutre (15)

Marquez 16.80 points ou plus à la poutre.

### Nageur de brasse d'élite (15)

Nagez le 100 m brasse en moins de 59"30.

### Idole de la nage papillon (15)

Nagez le 100 m papillon en moins de 50"40.

### Formidable pointeur au décathlon (15)

Marquez plus de 9000 points au décathlon.

### Champion du disque (15)

Lancez le disque plus loin que 76,9 m.

### Expert de la nage libre (15)

Nagez le 50 m nage libre en moins de 21"50.

### Maître des exercices au sol (15)

Marquez 17.30 points ou plus aux exercices au sol.

### Haltérophile poids lourd (15)

En haltérophilie, soulevez plus de 475 kg.

### Pointeur épatant à l'heptatlon (15)

Marquez plus de 6900 points à l'heptathlon.

### Vétéran du saut en hauteur (15)

Franchissez 2,4 m au saut en hauteur.

### Virtuose du javelot (15)

Lancez le javelot plus loin que 98,5 m.

### Fou du kayak (15)

Terminez le parcours en moins de 112"00.

### Roi des haies (15)

Franchissez les haies en moins de 12"80.

### Prodige des barres parallèles (15)

Marquez 17.50 points ou plus aux barres parallèles.

### Diable du haut-vol (15)

Marquez plus de 360 points en haut-vol.

### Vainqueur du saut à la perche (15)

Franchissez 6,0 m au saut à la perche.

### Souverain du pistolet vitesse (15)

Au 25 m pistolet vitesse, obtenez 10 points ou plus pour tous les tirs d'une même série.

### Chef des anneaux (15)

Marquez 16.80 points ou plus aux anneaux.

### Tireur d'élite (15)

Faites une série parfaite au skeet.

### As des courtes distances (15)

Courez le 200 m en moins de 19"20.

### Homme fort du lancer du poids (15)

Lancez le poids plus loin que 23,2 m.

### Diva du tremplin (15)

Marquez plus de 400 points au tremplin 3 m.

### Super sprinteur (15)

Courez le 100 m en moins de 9,8 secondes.

### Jeu blanc au tennis de table (15)

Gagnez une partie de tennis de table sans perdre un seul point.

### Titan du triple saut (15)

Franchissez 18,3 m au triple saut.

### Pro des barres asymétriques (15)

Marquez 17.50 points ou plus aux barres asymétriques.

### Intouchable (15)

Gagnez l'or au judo sans recevoir de points ou de pénalités contre vous.

### Génie du saut (15)

Marquez 17.50 points ou plus au saut.

### Olympien Xbox LIVE (20)

Gagnez une épreuve sur Xbox LIVE.

### Vive l'amitié (20)

Faites une partie à 4 joueurs sur une Console Xbox 360.

### Effort herculéen (30)

Au javelot, faites 3 lancers consécutifs de plus de 95 m.

### Constante amélioration (30)

Au saut en longueur, faites 6 sauts à la suite en améliorant la distance à chaque fois.

### Gloire à gogo (35)

Gagnez 5 épreuves à la suite sur Xbox LIVE.

### Dominant au décathlon (40)

Gagnez les 10 épreuves d'une partie de décathlon.

### Héroïne de l'heptatlon (40)

Gagnez les 7 épreuves d'une partie d'heptathlon.

### Athlète professionnel (50)

Terminez une partie en mode Jeux Olympiques.

### Au maximum (50)

Atteignez le maximum des améliorations dans le mode Jeux Olympiques.

### Olympien de première classe (100)

Terminez le mode Jeux Olympiques sans quitter ou manquer une journée.

# Bejeweled 2

© Oberon Media / PopCap Games 2005

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Mode Action (10)

Récompense pour avoir terminé 8 niveaux.

### Mode Classique (10)

Récompense pour avoir terminé 17 niveaux.

### Mode Tableau (10)

Récompense pour avoir terminé 80 niveaux.

### Mode Infini (10)

Récompense pour avoir terminé 280 niveaux.

### Mode Crépuscule (20)

Récompense pour avoir terminé 10 niveaux.

### Mode Hyper (20)

Récompense pour avoir terminé 8 niveaux.

### Mode Cognito (20)

Récompense pour avoir obtenu 50 000 scores.

### Mode Finity (20)

Récompense pour avoir terminé 8 niveaux.

### Mode Multi (20)

Récompense pour avoir ouvert les modes Crépuscule, Hyper, Cognito, Finity.

### Pouvoir 10 000 (20)

Récompense pour avoir créé 10 000 cristaux de pouvoir.

### Cascade de 8 (20)

Récompense pour avoir créé une cascade de 8.

### Hyper 1000 (20)

Récompense pour avoir créé 1000 hypercubes.

## MODES SUPPLÉMENTAIRES

| | |
|---|---|
| `Mode Finity` | Terminez 280 niveaux du Mode Endless. |
| `Mode Hyper` | Terminez 8 niveaux en Action Mode. |
| `Mode Twilight` | Terminez 17 niveaux en Mode Classic |
| `Mode Cognito` | Terminez tous les puzzles du Mode Puzzle |
| `Mode Original` | Une fois le jeu lancé, sélectionnez Classic, Action, Endless et Puzzle dans cet ordre et de manière répétée. |

# Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks

© D3 Publisher 2010

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et allez dans les options pour trouver l'interface de saisie des codes de triche. Entrez ensuite les codes suivants.

| | |
|---|---|
| `everythingproof` | Invincibilité |
| `generator` | Energie alien illimitée |
| `herotime` | Toutes les améliorations |
| `hud` | Activer/désactiver le HUD |
| `portal` | Passer au niveau suivant |
| `primus` | Tous les aliens retrouvés |
| `xlsmoothy` | "Big Smoothy !" |

## LISTE DES SUCCÈS

### Lien avec Primus réétabli (30)

Débloquer les 10 formes alien.

### L'heure du héros (30)

Mise à niveau maximale des pouvoirs des 10 aliens.

### Récupérateur (30)

Détruire 15 voitures sur Bellwood.

### Protecteur de la Terre (30)

Terminer Bellwood.

### Compacteur (30)

Terminer Vulpin.

### Enchanté (30)

Terminer Terradino.

### Coupure de courant (30)

Terminer Encephalonus IV.

### Hallucinant ! (30)

Terminer Anur Phaetos.

### Des frites !!! (30)

Terminer MorOtesi.

### Le vide absolu (30)

Null Void - Terminé.

### DNAssistance (40)

Atteindre le niveau de santé maximal en ramassant 15 Badges de Plombier rouges.

### Tours de magie (40)

Atteindre le niveau d'énergie maximal en ramassant 15 Badges de Plombier verts.

### Une odeur de victoire (50)

Détruire 150 ennemis avec Régénérator.

### La toile de la défaite (50)

Détruire 150 ennemis avec Arachno-singe.

### Les dinosaures du futur (50)

Détruire 150 ennemis avec Énormosaure.

### Lourde défaite (50)

Détruire 150 ennemis avec Écho Écho.

### Chair à canon (50)

Détruire 150 ennemis avec Boulet de Canon.

### Splash ! (50)

Détruire 150 ennemis avec Transformo.

### L'homme de glace (50)

Détruire 150 ennemis avec Glacial.

### Puissance cérébrale (50)

Détruire 150 ennemis avec Mega-méninges.

### Extinction des feux ! (50)

Détruire 150 ennemis avec Mégachrome.

### Supersonique (50)

Détruire 150 ennemis avec Super jet.

### Véritable héros (60)

Détruire 150 ennemis avec Ben.

### Protecteur de la galaxie (60)

Terminer tous les niveaux.

# Bienvenue chez les Robinson

© Buena Vista Interactive / Avalanche Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Charge Ball contre Laszlo (10)

Bats Laszlo dans le mini-jeu du Charge Ball.

### Disque de Laszlo (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Laszlo.

### Charge Ball contre Tallulah (10)

Bats Tallulah dans le mini-jeu du Charge Ball.

### Disque de Tallulah (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Tallulah.

### Charge Ball contre Grand-père (10)

Bats Grand-père dans le mini-jeu du Charge Ball.

### Charge Ball contre Franny (10)

Bats Franny dans le mini-jeu du Charge Ball.

### Terrain de l'Égypte (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle de l'Égypte.

### Lévitorayon (10)

Obtiens le Lévitorayon.

### Terrain de la salle d'entraîn. (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle de la salle d'entraînement.

### Terrain de la fourmilière (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle de la fourmilière.

### Disque de Grand-père Bud (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Grand-père.

### Disque de Franny (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Franny.

### Première excavation terminée (10)

Termine le premier défi de Destructo-gants.

### Destructo-gants (10)

Obtiens le Destructo-gants.

### Trouve terrain Charge Ball Magma (10)

Trouve disque Charge Ball Magma.

### Charge Ball contre le Champion (10)

Bats le Champion dans le mini-jeu du Charge Ball.

### Charge Ball contre Billie (10)

Bats Billie dans le mini-jeu du Charge Ball.

### Charge Ball contre Art (10)

Bats Art dans le mini-jeu du Charge Ball.

### Terrain du salon des grenouilles (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle du salon des grenouilles.

### Disque de Billie (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de Billie.

### Terrain du jardin (10)

Trouve le Disque de réalité virtuelle du jardin des Robinson.

### Disque de l'oncle Art (10)

Obtiens le Disque de réalité virtuelle de l'oncle Art.

### Gant de Charge Ball (10)

Obtiens le gant de Charge Ball.

### Acolyte des Protectosphères (10)

Termine le premier défi de Protectosphère.

### Scanner (10)

Termine la mission pour créer le Scanner.

### Désassembleur (10)

Obtiens le Désassembleur.

### Utilisation de la machine (10)

Fuis l'Égypte à bord de la machine à voyager dans le temps.

### Restauration de l'espace-temps (20)

Termine le niveau Fête de la Science.

### Capitulation du robot menaçant (40)

Bats le robot qui garde la machine à voyager dans le temps.

### Terrains de Charge Ball (50)

Tous les Disques de réalité virtuelle de Charge Ball ont été récupérés.

### Maître de la Protectosphère (50)

Termine tous les défis de Protectosphère.

### Excavations terminées (50)

Termine tous les défis de Destructo-gants.

### Sape du projet Prométhée (60)

Bats Prométhée.

### Défaite de l'armée des fourmis (60)

Bats Lizzy.

### Défaite de Méga-Doris (100)

Bats Méga-Doris.

### Maître de la sécurité (100)

Marque 100 000 points dans le Système de sécurité.

### Spécialiste de la sécurité (100)

Marque 25 000 points dans le Système de sécurité.

### 130 objets scannés (100)

Scanne 130 objets dans l'ensemble du jeu.

# Bionic Commando

© Capcom / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE SUPER HARD

Terminer le mode Histoire.

## RÉCOMPENSES VIA BIONIC COMMANDO REARMED

### Arme prototype

Dans Bionic Commando Rearmed, rendez-vous à la zone A pour trouver l'icône FSA.

### Matrice violette

Dans Bionic Commando Rearmed, récupérez les 12 Yashichis.

### Tenue rétro

Téléchargez Bionic Commando Rearmed.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Acte 1

### Chapitre 1

#### *Ascension city*

Après le largage, avancez et passez par le trou dans le mur. Tournez à droite et éliminez le soldat. Tournez ensuite à gauche et prenez le premier objet de la zone. Continuez votre chemin et tuez un autre soldat. Avancez jusqu'au fond de la salle pour prendre les munitions ensuite tournez à gauche. Ramassez les munitions en chemin et éliminez les trois ennemis barricadés à droite. Montez ensuite les marches, allez à droite et prenez l'objet. Descendez ensuite par le trou au sol et descendez les marches.

Avancez jusqu'au fond et tournez à droite pour récupérer le deuxième objet. Avancez ensuite à gauche pour arriver dans une grande salle. Allez vers la porte située à gauche et sortez. Zoomez et éliminez l'ennemi barricadé au fond du couloir. Traversez ce couloir et ramassez le troisième objet qui se trouve à gauche du coté du distributeur automatique.

Avancez ensuite et descendez d'autres escaliers. Eliminez le soldat, allez à gauche et neutralisez un nouvel ennemi. Traversez ensuite un autre couloir et prenez l'objet qui se trouve à gauche des escaliers. Descendez ensuite l'escalier pour retrouver votre bras ionique.

### *Didacticiel*

Avancez et utilisez votre bras ionique pour vous accrocher à la poutre verte. Laissez-vous balancer trois fois avant de lâcher prise lorsque l'indicateur bleu s'affiche à l'écran.

Pour l'étape suivante, accrochez-vous à la poutre et balancez-vous en avant et en arrière pour gagner de la vitesse puis lâchez prise au bon moment pour sauter loin devant et atterrir sur la plate-forme.

Vous devez ensuite vous accrocher à la poutre avant de sauter vers la poutre suivante. Gagnez un peu de vitesse et sautez sur la plate-forme d'en face.

Accrochez-vous ensuite au rebord et rembobiner le câble pour monter. Sautez ensuite pour atteindre la dénivellation.

Avancez et accrochez-vous à la première poutre. Sautez à droite vers la poutre suivante puis à gauche vers la dernière. Accrochez-vous ensuite au rebord et hissez-vous en haut. Sautez en bas et montez une autre dénivellation. Sautez ensuite et accrochez-vous au rebord. Montez la dénivellation et accrochez-vous à la poutre. Balancez-vous ensuite avant de sauter vers la plate-forme.

Vous arrivez devant un relais. Lancez votre câble sur les trois cibles qui entourent le relais. Zippez ensuite le câble pour foncer sur les cibles et effectuer une attaque. Allez ensuite en arrière et suivez le chemin avec les poutres. Passez d'une poutre à l'autre jusqu'à la plate-forme. Allez à droite et descendez pour prendre l'objet. Revenez au relais et branchez-vous à ce dernier avec votre câble puis piratez-le. Entrez dans le didacticiel " Lancer " et apprenez à lancer des objets sur vos ennemis. Entrez ensuite dans le didacticiel " Arracher ". Avant de commencer l'entrainement. Allez à gauche et accrochez-vous aux poutres pour prendre l'objet suspendu. Revenez ensuite à la zone de départ et arrachez le socle qui se trouve en face de vous.

Allez ensuite dans le didacticiel " Mort venue d'en haut ". Avancez vers le trou et sautez dans le vide. Appuyez plusieurs fois sur le bouton indiqué pour réaliser la technique requise. Prenez en même temps l'objet suspendu en l'air.

Entrez ensuite dans le didacticiel " Coup de poing vers le haut ". Avant d'appliquer la technique. Retournez-vous et accrochez-vous au rebord. Montez pour récupérer l'objet et redescendez pour effectuer la technique. Quittez enfin le didacticiel.

### *Centre ville d'Ascension city*

Avancez vers le trou dans le mur pour voir la ville en ruines. Sautez et accrochez-vous à la pancarte la plus haute. Balancez-vous et prenez l'objet qui se trouve entre les deux bâtiments. Avancez ensuite jusqu'au bout de la route et entrez dans les égouts.

### *Centre ville d'Ascension city II*

Avancez et accrochez-vous au poteau de signalisation. Balancez-vous et prenez l'objet. Avancez ensuite à gauche et repérez l'objet qui se trouve derrière les flammes. Utilisez votre câble pour vous accrocher et atteindre la dénivellation puis prenez l'objet. Revenez sur la route et allez à droite. Suivez le chemin et accrochez-vous au pilier pour pouvoir atteindre l'objet suspendu. Avancez à droite et arrêtez-vous à la vue des ennemis qui se trouvent au fond. Zoomez et éliminez vos deux ennemis. Avancez ensuite vers le tunnel et accrochez-vous au bout du rail suspendu. Balancez-vous et gagnez de la vitesse pour sauter au dessus de l'entrée du tunnel et prendre l'objet. Descendez ensuite et passez par le tunnel.

### *Centre ville d'Ascension city III*

Avancez et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la suivante puis sur la route. Descendez dans le trou et escaladez le mur de gauche pour atteindre le relais. Eliminez les deux ennemis qui le gardent avec des attaques sautées ou avec votre arme. Montez ensuite sur l'autoroute qui se trouve en haut à droite et éliminez les deux autres soldats. Revenez au relais et piratez-le. Remontez ensuite sur l'autoroute puis sur celle de gauche. Repérez l'objet qui se trouve à gauche et suspendez-vous aux rails pour atteindre cet objet. Revenez en haut et faites face à l'immeuble. Lancez votre câble contre le wagon du monorail et arrachez-le en appuyant plusieurs fois sur le bouton approprié. Eliminez le soldat qui se trouve dans l'immeuble et sautez vers l'ouverture. Grimpez et entrez dans l'immeuble. Avancez et entrez par le trou qui se trouve en face. Allez ensuite à gauche et descendez. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent en bas. Avancez et montez les marches. Tuez deux autres soldats et entrez dans la chambre de gauche. Prenez les munitions ensuite entrez par le trou dans le mur gauche et prenez l'objet. Avancez encore et sortez par le trou dans le mur pour atterrir sur une partie de l'autoroute.

Descendez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Avancez vers le poste de contrôle ennemi et tuez les quatre soldats. Allez ensuite à droite et escalader le pilier qui porte le monorail jusqu'au sommet pour prendre l'objet. Montez sur l'autoroute de gauche et avancez en éliminant les soldats. Lancez votre câble sur le wagon du monorail et arrachez-le. Suspendez-vous au rail et prenez l'objet Descendez ensuite et entrez par le tunnel.

### *Centre ville d'Ascension city IV*

Avancez, sautez en bas et contournez le bâtiment d'en face par la gauche. Eliminez le garde et entrez dans l'immeuble situé à droite. Montez l'escalier et butez les deux soldats qui se trouvent à gauche avant qu'ils ne vous repèrent. Montez encore et avancez sur le quai pour prendre l'objet. Tirez sur les ennemis qui gardent le relais pour les attirer vers le bas et  arrachez ensuite le wagon de son socle pour le faire tomber sur les ennemis et les écraser. Descendez ensuite et éliminez ce qui reste des ennemis. Descendez ensuite, allez vers le relais et piratez-le pour désactiver les mines. Revenez alors au premier champ de mine. Accrochez-vous aux mines et avancez jusqu'à atteindre l'objet. Revenez au relais et allez vers le deuxième champ de mines. Utilisez les mines pour passer le gouffre et allez à gauche.

Montez vers l'ouverture dans l'immeuble et prenez un autre objet. Montez ensuite les marches et allez jusqu'à l'ouverture dans le mur. Arrachez le wagon du monorail pour le faire tomber sur les ennemis qui se trouvent en bas. Avancez ensuite et montez sur l'autoroute pour tuer les soldats. Restez ensuite en haut et éliminez les ennemis qui gardent le relais. Descendez et piratez ce relais pour désactiver les mines. Accrochez-vous ensuite aux mines et allez à gauche jusqu'à la dernière mine pour prendre l'objet qui se trouve juste en dessous Revenez au relais et escalader l'immeuble qui se trouve à sa droite avec des pancartes sur le toit. Prenez l'objet et revenez au relais. Utilisez ensuite les mines pour atteindre l'autre coté de la ville et avancez dans le tunnel.

## Chapitre 2

### *Centre ville d'Ascension city V*

Avancez et escaladez l'immeuble d'en face où se trouve la capsule. Prenez votre nouvelle arme, restez sur le toit et allez à gauche. Testez votre nouvelle arme sur les soldats qui se trouvent en bas. Descendez vers leur position puis sautez vers le wagon du monorail. Des ennemis bloquent l'ouverture qui se trouve dans le bâtiment situé à gauche. Eliminez-les et sautez vers l'entrée. Avancez, montez les marches et éliminez les ennemis sans trop vous exposer. Montez ensuite à l'étage supérieur et allez vers l'ouverture dans le mur. Sautez en bas en exécutant une chute libre (en appuyant plusieurs fois sur le bouton indiqué). Avancez ensuite dans la canalisation jusqu'à l'autre bout. Sortez et contournez la dénivellation par la gauche pour trouver et prendre un objet. Montez vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Piratez-le et descendez à droite pour prendre les munitions qui se trouvent dans la capsule. Descendez et entrez dans une autre canalisation. Avancez et éliminez les soldats qui patrouillent. Montez et attirez les ennemis au bord de la dénivellation. Arrachez ensuite la pancarte pour qu'elle tombe sur eux et les écrase. Montez encore et

éliminez le reste des soldats.
Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du tunnel et accrochez-vous aux mines. Avant d'atteindre le tunnel, tournez-vous et sautez vers l'objet suspendu en l'air pour le prendre. Reprenez ensuite le chemin vers le tunnel, éliminez les ennemis qui le gardent et avancez.

Une fois à l'autre bout, tournez-vous, montez au dessus de la sortie pour prendre l'objet et descendez. Sautez vers le bouclier Biomech et attaquez son dos avec vos coups de pied zippés. Répétez cette action jusqu'à la destruction du bouclier. Si vous êtes touché, éloignez vous et mettez-vous à l'abri pour récupérer. Ne vous approchez pas trop des Mecha pour ne pas subir une attaque de mêlée qui risque de réduire considérablement votre barre de santé. Une fois les deux boucliers détruits, allez vers la banque et montez au dessus de la porte pour prendre un objet.

### *Centre ville d'Ascension city VI*

Avancez jusqu'à l'apparition des lasers des snipers. Accrochez-vous alors au poteau et avancez rapidement vers le bâtiment d'en face. Escaladez-le et éliminez le premier sniper. Allez ensuite à droite et tuez le deuxième sniper qui se trouve dans ce bâtiment ainsi que celui situé dans l'immeuble de droite. Repérez l'objet qui se trouve dans la chambre de gauche et utilisez votre crochet pour atteindre cette chambre par l'extérieur en passant par les fenêtres puis prenez l'objet. Sautez ensuite vers les panneaux qui sont au dessus de la route et accrochez-vous à la poutre. Sautez vers la passerelle détruite et montez sur son toit pour prendre un objet. Montez sur le toit de l'immeuble de gauche, avancez et sautez vers celui où se trouve le sniper. Eliminez-le et sautez vers le bâtiment de droite. Utilisez ensuite la poutre pour vous balancer et atteindre la partie la plus proche de l'autoroute. Accrochez-vous sous le pont pour prendre l'objet ensuite montez sur l'autoroute. Avancez vers la zone où se trouve le dernier sniper.

### *Quartier industriel Trent I*

Avancez, sautez sur la structure cylindrique ensuite descendez sur le sol. Suivez le chemin à droite pour trouver un objet dissimulé dans l'eau. Repérez ensuite le sniper et allez vers le toit sur lequel il se trouve. Eliminez-le et regardez en haut près de la structure cylindrique pour trouver un objet. Suspendez-vous au tube détruit et balancez-vous pour sauter et prendre l'objet. Grimpez ensuite sur le toit du bâtiment qui se trouve à gauche. Sautez ensuite vers le bâtiment cylindrique où se trouve le sniper et éliminez-le. Sautez vers un autre bâtiment cylindrique, éliminez le sniper et descendez dans le niveau inférieur pour prendre l'objet et profitez-en pour éliminer les snipers qui se trouvent dans la zone.

Dirigez-vous ensuite vers le bâtiment cylindrique incliné et repérez le sniper qui se trouve sur le tube détruit. Eliminez-le ensuite prenez l'objet qui se trouve dans le tube. Repérez ensuite la capsule qui atterrit sur le toit d'un immeuble et rejoignez-la. Prenez le fusil sniper et testez-le sur le tireur qui se trouve sur le bâtiment situé à gauche. Avancez ensuite vers l'autoroute en ruine et éliminez les soldats qui se trouvent dessus puis sautez sur l'autoroute. Avancez jusqu'à trouver l'armure Biomech. Eliminez cet ennemi en l'attaquant par derrière et avancez dans le tunnel.

### *Quartier industriel Trent II*

Allez à droite vers l'entrée de l'entrepôt et prenez l'objet suspendu. Avancez jusqu'au bout du chemin et utilisez le coup de poing vers le haut pour lancer un objet sur le mur et le défoncer. Avancez et éliminez les ennemis en utilisant votre nouvelle attaque. Lancez les caisses contre les groupes d'ennemis pour les éliminer rapidement. Avancez jusqu'à la rencontre avec le Biomech. Détruisez-le et escaladez le mur gauche. Suivez ensuite le chemin jusqu'à l'objet à prendre. Revenez en bas et avancez. Tournez à droite et faites un trou dans le mur pour passer. Avancez en vous accrochant aux poutres puis accrochez-vous au bras de la grue. Balancez-vous et sautez en l'air en direction de l'objet pour le prendre. Avancez enfin dans le tunnel.

### *Quartier industriel Trent III*

Avancez et repérez la capsule qui atterrit sur l'immeuble situé à gauche. Rejoignez-la et prenez l'arme. Allez ensuite à l'immeuble de droite et prenez un objet. Revenez sur le toit précédent et allez vers les wagons du monorail. Arrachez-les de leurs rails pour trouver un objet. Prenez-le et sautez sur le bâtiment gauche. Avancez et repérez le sniper. Allez dans sa direction et escaladez jusqu'au toit de l'immeuble où il se trouve.
Prenez l'objet et descendez pour le tuer. Restez ensuite à l'abri pour débusquer et éliminer les ennemis sans être pris entre les feux de l'ennemi. Traversez ensuite le pont et accrochez-vous au monorail. Sautez vers le bâtiment situé à droite. Accrochez-vous ensuite à la poutre et balancez-vous. Sautez, prenez l'objet en l'air et accrochez-vous à l'immeuble suivant.

Entrez par l'ouverture dans le mur et avancez arme à la main. Montez les étages et éliminez les ennemis après chaque escalier. Une fois dans l'étage avec l'ouverture dans le mur, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la chambre de droite et prenez l'objet. Sortez ensuite par le trou et accrochez-vous aux tubes pour atteindre l'immeuble se trouvant à gauche. Allez ensuite vers la capsule et prenez le sniper. Montez sur les toits (à gauche) pour trouver et prendre un autre objet. Regardez ensuite en bas et repérez l'objet suivant qui se trouve entre quatre tubes. Descendez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Accrochez-vous ensuite à un tube, gagnez en vitesse et sautez pour prendre l'objet. Affrontez ensuite les ennemis volants. Ramassez le lance-roquette et visez les appareils. Evitez leurs tirs et si vous n'avez plus de munitions, allez vers les capsules qui se trouvent sur les autres toits. Avancez ensuite vers le relais et éliminez les soldats qui le gardent. Désactivez les mines et utilisez-les pour avancer. Ramassez l'objet qui se trouve sous la troisième mine et continuez d'avancer jusqu'au tunnel.

### *Quartier industriel Trent IV*

Avancez à gauche et sautez sur les toits jusqu'au troisième immeuble. Allez à droite et sautez vers l'immeuble défoncé. Montez sur le toit et prenez l'objet avant de faire le tour. Sautez sur la partie de l'autoroute ensuite sur celle avec un bus au dessus. Prenez l'objet qui se trouve derrière le véhicule et revenez au toit. Revenez au toit précédent et allez à gauche pour trouver des ennemis barricadés dans l'immeuble d'en face. Eliminez-les et sautez vers le trou dans l'immeuble. Avancez et éliminez les ennemis qui arrivent par les escaliers. Montez et allez vers le trou dans le mur. Accrochez-vous à la poutre et balancez-vous. Sautez ensuite et prenez l'objet suspendu dans les airs. Détruisez ensuite le Polycraft et tuez les soldats qui gardent le relais. Piratez ensuite ce dernier pour désactiver les mines.
Accrochez-vous aux mines de droite pour prendre l'objet en chemin. Sautez ensuite sur les toits des bus pour avancer. Utilisez d'autres mines et avant de sauter dans le bâtiment, sautez sur les débris qui se trouvent à droite pour prendre un autre objet. Entrez ensuite dans le bâtiment. Après la cinématique avancez et sautez dans la fissure au sol.

## Chapitre 3

### *Fissure I*

Sautez vers l'entrée, escaladez le mur gauche et prenez l'objet qui se trouve à droite au dessus de l'entrée. Descendez ensuite et entrez dans la cave. Allez à gauche et descendez en rappel pour prendre l'objet. Laissez-vous tomber jusqu'au fond, avancez dans la caverne en vous accrochant aux parois et allez à droite pour trouver un objet caché. Avancez jusqu'à la dernière chute d'eau et prenez l'objet qui se trouve en haut.

Avancez encore pour voir un autre objet suspendu. Accrochez-vous aux pics qui sortent des parois, balancez-vous et sautez pour prendre l'objet. Avancez ensuite à droite jusqu'aux chutes d'eau. Regardez dans le mur de droite pour voir à travers un trou un objet caché. Continuez votre chemin jusqu'à apprendre comment défoncer les murs avec des pierres et revenez pour défoncer le mur et prendre cet objet. Reprenez votre route et défoncez le mur pour progresser.

### *Fissure II*

Avancez et montez sur la pente qui se trouve sous l'ouverture qui mène vers la surface. Localisez l'objet, accrochez-vous au mur et sautez pour le prendre. Descendez ensuite et avancez jusqu'à la rencontre avec Polycraft.

Lancez dessus des rochers pour le détruire et reprenez votre chemin. Regardez ensuite en haut pour voir un objet se trouvant sous la plate-forme qui forme un pont. Grimpez pour le prendre et reprenez votre chemin Une fois à terre, avancez et éliminez le premier groupe d'ennemis. Avancez et lancez des pierres sur les ennemis qui se trouvent en bas avant de sauter vers le tube détruit. Entrez dans ce tuyau et prenez l'objet qui s'y trouve. Sortez et avancez vers l'objet suivant qui se trouve sur la plate-forme. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'à la surface.

### *Centre ville d'Ascension city VII*

Avancez, montez sur le pont et ramassez le lance-grenades puis détruisez le premier Polycraft. Lancez ensuite les caisses ainsi que la voiture sur le deuxième Polycraft si vous n'avez plus de munitions. Montez ensuite sur le toit de l'immeuble de droite et éliminez les soldats qui gardent le relais. Piratez ce dernier pour désactiver les mines. Revenez ensuite à l'autoroute et avancez en évitant le cratère.

### *Centre ville d'Ascension city VIII*

Revenez en arrière (à gauche) et entrez dans l'alcôve pour prendre l'objet. Avancez et affrontez un Biomech. Il est très rapide et ne vous laissera pas le temps de l'attaquer par derrière. Utilisez alors les voitures come arme et lancez-les sur cet ennemi jusqu'à sa destruction. Avancez ensuite dans le tunnel et repérez l'objet au plafond. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous pour le saisir. Avancez en évitant les flammes et éliminez les soldats qui arrivent. Allez au bout du chemin et cherchez derrière le bus qui se trouve à gauche pour trouver un objet. Prenez-le et continuez votre chemin.

### *FSA Avenue*

Avancez et prenez l'arme qui se trouve dans la capsule. Mettez-vous à l'abri du tireur et avancez en longent le mur droit. Avancez et avec votre nouveau joujou, exterminez le groupe d'ennemis. Montez ensuite sur le pont et éliminez le sniper. Prenez l'objet qui se trouve à sa droite puis descendez et éliminez d'autres soldats en chemin. Allez à la station du monorail qui se trouve dans l'immeuble situé à gauche et descendez l'escalier pour trouver un objet. Sortez dans la rue et éliminez les ennemis qui débarquent en parachute. Avancez et prenez le lance-grenades qui se trouve dans la capsule puis utilisez-le pour détruire les deux Biomech et avancez. Prenez ensuite l'objet qui se trouve sur la poutre entre les enseignes. Restez en haut et regardez à droite du monument FSA pour trouver un objet. Allez le prendre et allez ensuite à l'extrême gauche pour prendre le dernier objet. Avancez vers le monument.

### *Buraq*

Grimpez jusqu'au sommet et prenez l'objet qui se trouve sur une poutre. Allez ensuite de l'autre coté pour voir un autre objet suspendu dans l'air. Accrochez-vous au pilier, balancez-vous pour gagner de la vitesse et sautez pour prendre l'objet en vol. Atterrissez ensuite près du relais et piratez-le.

**Boss : Hélicoptère Buraq**

Mettez-vous à l'abri derrière le relais et attendez l'arrivée de la première capsule. Allez vers cette dernière et prenez le lance-roquettes. Maintenez appuyez sur la touche de tir et visez l'hélicoptère jusqu'à ce que les trois cibles deviennent rouges. Tirez alors tout en restant mobile pour éviter les ripostes de l'ennemi. Allez ensuite vers la capsule suivante pour obtenir des munitions. Eliminez le Polycraft qui rapplique avant de recharger et de vous attaquer de nouveau au Buraq. Visez les trois cible mais l'ennemi va déployer des contre-attaques et sachez qu'un seul de vos projectiles va le toucher. Rechargez en allant vers les capsules et détruisez d'autres Polycraft. Maintenez la même tactique et tirez sur votre ennemi en restant en mouvement jusqu'à sa destruction.

## Acte 2

## Chapitre 1

### *Fissure III*

Avancez et laissez-vous tomber dans la fissure. Avancez dans le tunnel pour sortir sous une ouverture qui mène à la surface. Repérez l'objet qui se trouve en bas dans une alcôve située en face et allez le prendre. Allez ensuite rapidement vers la capsule et prenez la mitrailleuse. Explosez les drones qui s'approchent de vous jusqu'à ce qu'ils décident de se replier. Allez à droite de la capsule et montez sur le rocher pour trouver un autre objet. Revenez près de la capsule et repérez l'objet qui flotte à droite près de la paroi. Utilisez votre câble et votre crochet pour l'atteindre et le prendre. Allez ensuite vers le grand portail et entrez. Avancez jusqu'à l'arrivée d'un Biomech. Restez entre les rochers pour éviter ses attaques. Lancez-lui vos projectiles faits en pierre sans vous exposer jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis avec votre nouvelle attaque tournoyante et continuez votre chemin.

### *Terminus Saints*

Avancez à gauche vers la station et allez derrière les wagons pour ramasser un objet. Eliminez les ennemis qui se trouvent à droite et allez au bout de la station. Regardez en bas dans la fosse à gauche pour trouver un objet. Sautez et prenez-le ensuite remontez. Avancez et descendez dans le trou vers une autre station. Eliminez les ennemis et rejoignez la station d'en face. Eliminez la résistance et allez à gauche derrière le wagon pour prendre un autre objet. Un autre objet se trouve à droite mais il est inaccessible pour le moment puisque les mines marchent encore. Montez à la station du dessus et avancez en éliminant les soldats jusqu'à atteindre le relais.

Piratez-le et allez à gauche pour trouver un autre objet. Rappelez-vous de l'objet inaccessible, vous pouvez l'atteindre maintenant en vous accrochant en bas de la mine. Utilisez ensuite les mines pour atteindre la sortie et évitez les radiations.

### *Fissure IV*

Avancez dans le tunnel et à la sortie, sautez pour atteindre et saisir un objet. Bondissez vers l'autre extrémité du tunnel et éliminez les soldats. Avancez en abattant les ennemis jusqu'au relais. Piratez-le et prenez l'objet qui se trouve en haut, sur un rocher. Utilisez les objets qui se trouvent dans la zone comme projectiles contre le Polycraft. Descendez vers la capsule pour prendre le lance-grenades. Avancez à gauche et montez sur la plate-forme où se trouve la grue.

Derrière elle, se trouve un autre objet, prenez-le et avancez vers les mines. Accrochez-vous au plus haut point de la paroi et balancez-vous. Sautez ensuite vers l'objet qui se trouve au dessus de la première mine. Accrochez-vous ensuite à la mine et avancez en vous emparant d'un autre objet en chemin.

### *Parc d'Ascension City I*

Avancez et grimpez sur les rochers de droite pour atteindre un nouvel objet. Avancez ensuite et escaladez le mur pour monter jusqu'à la forêt. Avancez et accrochez-vous aux branches de l'arbre qui se trouve à l'extrémité de la falaise. Repérez l'objet dans les airs et sautez pour le prendre. Accrochez-vous ensuite au mur gauche et hissez-vous vers le haut puis suivez le chemin et prenez l'objet qui se trouve au bout. Restez du coté gauche et avancez jusqu'au grand arbre. Accrochez-vous à ses branches pour atteindre un autre objet suspendu.

Allez ensuite à droite vers l'avant poste ennemi et éliminez les soldats qui le gardent. Continuez d'avancer à gauche et allez vers l'objet qui se trouve sur le rocher qui fait face à la plate-forme où se trouvent les ennemis. Allez ensuite vers ces ennemis et exterminez-les. Affrontez ensuite deux Biomech. Restez à l'abri derrière les rochers et lancez des pierres sur ces deux ennemis. Sautez ensuite sur l'autoroute et allez à droite pour récupérer un objet. Allez ensuite vers l'entrée du tunnel et passez sous l'autoroute pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez enfin et entrez dans le tunnel.

### *Avenue des héros*

Avancez et tournez à gauche puis accrochez-vous au tronc d'arbre pour vous balancer et prendre le premier objet. Avancez ensuite jusqu'à l'ensemble de statues. Après la cinématique, allez derrière les pieds de la statue pour prendre un objet. Suivez ensuite votre radar et avancez. Montez sur le pilier gauche pour trouver un autre objet. Entrez dans le bâtiment et accrochez-vous au balcon pour vous balancer et atteindre l'objet.

### *Parc d'Ascension City II*

Avancez et allez à droite. Montez sur la structure de droite et prenez l'objet. Descendez ensuite et avancez en éliminant les soldats. Prenez ensuite l'objet qui se trouve au plafond. Continuez d'avancer et montez à l'étage suivant. Avancez en éliminant les soldats et piratez le relais. Montez encore et avancez jusqu'à l'avant poste ennemi. Eliminez ses occupants et fouillez au bord de la falaise, à gauche, pour trouver un autre objet.

Reprenez votre route jusqu'à l'apparition des trois Biomech sur une plate-forme. Ne vous en approchez pas et lancez les pierres qui se trouvent à proximité de votre position pour les abattre. Attendez ensuite l'arrivée de la capsule qui atterrit sur une autre plate-forme et allez vers cette dernière. Prenez le lance-grenades et revenez sur votre plate-forme. Sur place, canardez vos ennemis et tirez des grenades quand ils se rapprochent les uns des autres pour les toucher tous en même temps. Avancez ensuite vers le bâtiment et allez à sa droite. Regardez en bas pour voir un tube avec un objet à son extrémité détruite. Descendez et prenez-le. Restez en bas et allez à gauche du bâtiment pour trouver le dernier objet de cette zone. Remontez et entrez dans le bâtiment.

## Chapitre 2

### *Jardin d'Ascension City*

Allez à l'arrière de la zone et prenez le premier objet. Entrez dans le jardin et faites le tour de la zone en éliminant les snipers. Montez ensuite sur les poutres centrales du toit et prenez l'objet. Reprenez votre route et affrontez le Biomech équipé d'un canon laser. Passez derrière lui et attaquez son dos jusqu'à sa destruction. Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent. Passez sous le relais et ramassez un autre objet.

Remontez et piratez le relais puis descendez sur la passerelle qui se trouve derrière ce dernier et prenez l'objet. Revenez ensuite à la salle où se trouvaient les snipers et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la capsule et prenez l'arme. Suivez votre radar et éliminez les soldats qui gardent l'entrée. Avancez et détruisez les deux Biomech avant de monter sur la passerelle d'en haut et prendre l'objet. Descendez ensuite, passez par le trou et avancez dans le tunnel.

### *Parc d'Ascension City III*

Avancez et restez à gauche pour prendre un objet sur votre chemin. Avancez ensuite vers la capsule qui contient le fusil sniper et prenez-le. Repérez ensuite les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Allez ensuite en bas, à gauche, au bord de la rivière et repérez l'objet qui se trouve derrière les rochers. Dégagez ces derniers et prenez-le. Remontez ensuite et atteignez le toit du bâtiment pour prendre l'objet. Sautez ensuite en bas, éliminez les soldats et piratez le relais. Allez ensuite à droite de ce dernier et accrochez-vous aux mines pour avancer et prendre l'objet en chemin.

Laissez-vous tomber dans la caverne et avancez jusqu'au relais mais avant de l'atteindre, allez à gauche des chutes d'eau et escaladez jusqu'au sommet. Avancez, prenez l'objet et revenez au relais. Eliminez les soldats qui le gardent et piratez-le. Grimpez ensuite au sommet de la montagne qui se trouve à droite du relais pour prendre le dernier objet de la zone.

### *Parc d'Ascension City IV*

Avancez à gauche et prenez le premier objet de la zone. Avancez jusqu'à la route et allez à droite jusqu'au fond pour prendre un deuxième objet. Allez ensuite à droite de cette route et prenez un autre objet sans vous attarder au milieu des radiations.

Revenez dans le chemin et avancez dans la cour où se trouve le monument, au centre. Montez au sommet de ce monument et prenez l'objet. Tournez à gauche pour voir un autre objet derrière la clôture rouge. Allez dans cette direction, accrochez-vous au petit arbre de droite et sautez par-dessus le mur pour prendre l'objet. Revenez devant le bâtiment et entrez dans ce dernier.

### *Archive fédérale*

Escaladez le pilier qui se trouve juste en face de vous et prenez le premier objet. Regardez ensuite devant vous et sautez vers la première poutre. Balancez-vous et prenez le deuxième objet. Avancez ensuite vers le terminal qui se trouve au centre et activez-le. Plusieurs groupes d'ennemis vont alors surgir. Restez dans les balcons, en haut, pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et éliminez-les. Prenez les armes qui arrivent par les capsules et ramassez les munitions laissées par vos adversaires. Repoussez-les jusqu'à ce qu'ils cessent d'arriver puis revenez au terminal. Descendez ensuite dans le trou et suivez le tunnel.

### *Le Mohole*

Avancez dans le tunnel puis montez en vous dirigeant vers la forêt.  Avancez à droite et prenez l'objet qui se trouve encore à droite, derrière des rochers. Avancez ensuite et allez sous l'autoroute pour prendre un autre objet. Montez ensuite sur cette même autoroute et éliminez les deux soldats. Accrochez-vous à la poutre verte et balancez-vous puis sautez pour prendre l'objet suspendu. Accrochez-vous ensuite à la poutre suivante et sautez vers l'autre extrémité.

**Boss : Le Mohole**

Evitez ce ver métallique et, quand il se redresse pour cracher du feu, tirez en visant son oeil pour l'empêcher d'effectuer son attaque. Quand il s'enfonce dans le sol, surveillez votre radar pour voir l'emplacement de sa prochaine apparition et ainsi éviter son attaque chargée. Ramassez les armes qui arrivent par les capsules et restez constamment en mouvement. Tirez sur votre ennemi et quand il s'effondre par terre et régénère sa barre de vie, lancez votre crochet en direction de son oeil. Il vous catapultera alors dans les airs. Exécutez alors l'attaque " Mort venue d'en haut " pour l'affaiblir considérablement. Le Mohole change d'attaque et utilise, cette fois, des ondes de choc qu'il génère en bougeant son corps. Sautez par-dessus ces ondes pour les éviter et tirez sur son oeil à nouveau. Accrochez-vous encore une fois à son oeil et exécutez la " Mort venue d'en haut ". Répétez cette action autant de fois que nécessaire jusqu'à sa défaite. Avancez enfin vers la porte et entrez.

## Chapitre 3

### *Port Anderson I*

Avancez et mettez-vous à couvert derrière le camion. Attendez que les ennemis arrivent vers vous et commencez le nettoyage. Avancez encore et éliminez une autre vague d'ennemis. Restez à gauche et avancez pour trouver un objet derrière un camion renversé. Prenez-le puis avancez et éliminez d'autres ennemis. Détruisez ensuite le Biomech pour ouvrir le passage et avancez. Un autre groupe d'ennemis vous attend. Neutralisez-les et reprenez le chemin. Tournez à droite du camion pour prendre l'objet et dégommez les deux soldats qui gardent la zone. Avancez encore dans le tunnel et allez à gauche pour trouver le troisième objet suspendu devant l'enseigne. Reprenez votre chemin et continuez d'avancer.

### *Port Anderson II*

Evitez le trou dans le sol lors de votre progression et montez jusqu'au sommet des piliers du pont pour prendre l'objet. Regardez ensuite à gauche et sautez sur le toit qui contient l'objet avant de saisir ce dernier. Entrez ensuite dans le hangar et éliminez les soldats. Avancez et sortez du hangar puis sautez sur le toit situé à gauche et débarrassez-vous des trois Biomech qui vous filent le train. Tirez sur eux pendant qu'ils chargent avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le relais et prenez l'objet qui se trouve sur le toit, derrière la défense anti-aérienne. Revenez à cette dernière et détruisez-la. Repérez ensuite l'objet suspendu dans les airs et accrochez-vous au tube qui est à sa droite pour vous balancer, gagner de la vitesse et sauter. Accrochez-vous ensuite au rebord gauche pour ne pas finir dans l'eau.

Revenez au hangar et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la sortie et tuez les hommes qui se trouvent sur l'autre rive. Revenez sur l'autoroute et utilisez les mines pour atteindre les tubes. Accrochez-vous à ces derniers pour avancer. Allez vers le deuxième canon anti-air et détruisez les trois Biomech en utilisant le lance-roquettes qui se trouve dans la capsule. Abattez les soldats qui gardent le relais et neutralisez la défense anti-aérienne avant de pirater le relais. Sautez ensuite de mine en mine jusqu'à atteindre le bâtiment ´qui est sur l'eau. Ne passez pas directement par le trou mais allez derrière le bâtiment pour prendre un objet. Revenez ensuite au trou, descendez dans le bâtiment et avancez dans le tunnel.

### *Port Anderson III*

Avancez et montez à l'étage. Montez ensuite sur la machine qui se trouve à droite pour prendre l'objet. Escaladez jusqu'au toit et allez vers les tubes. Avancez à droite et sautez pour prendre l'objet suspendu. Allez ensuite vers la capsule et prenez le fusil sniper. Eliminez les deux tireurs, ignorez le Polycraft et allez vers le pont où se trouvent les ennemis. Balancez des grenades sur les ennemis groupés tout en restant suspendu aux poutres puis descendez sur le pont. Lancez les barils sur le Polycraft pour le détruire. Montez ensuite au sommet du pilier du pont et prenez un autre objet juste après, allez vers la porte bloquée et attendez l'arrivée des deux Biomech.
Revenez alors sur le pont pour rester à l'abri de leurs attaques. Visez leur dos (la partie bleue) et tirez pour les détruire.

Entrez ensuite par la porte. Avancez et éliminez le groupe d'ennemis qui vous barre la route. Atteignez le relais et piratez-le. Utilisez ensuite les mines et allez à gauche. Sautez sur le silo et allez à l'arrière pour prendre un objet. Rendez-vous à l'emplacement de la capsule et prenez le lance-grenades pour éliminer les deux Biomech. Allez à droite et accrochez-vous au tube pour atteindre l'objet suspendu à droite. Avancez ensuite vers le bâtiment. Entrez, avancez et sortez en montant sur le toit situé à gauche. Avancez encore à gauche et prenez un autre objet. Eliminez ensuite le sniper et allez vers la capsule. Prenez la mitrailleuse et neutralisez les soldats qui se trouvent sur la passerelle. Avancez à droite en éliminant d'autres ennemis et allez vers le silo qui se trouve à droite. Grimpez au sommet de celui-ci et prenez le dernier objet de la zone. Reprenez ensuite votre chemin vers la plate-forme pétrolière.

## Acte 3

### *Buraq Armada*

Avancez sur le toit de l'avion et utilisez votre bras pour ouvrir la trappe. Prenez ensuite le contrôle de l'appareil et approchez-vous de celui de droite. Une fois que l'avion est proche de vous, sautez dessus et avancez vers la trappe. Arrachez-la et contrôlez ce deuxième avion. Déplacez-le jusqu'à le rapprocher de celui de gauche et sautez vers ce dernier. Refaites la même chose jusqu'à atteindre l'avion de Joe et déclencher une cinématique.

### *Cendreville*

Grimpez jusqu'à la rue et repérez l'objet qui est suspendu au dessus du trou. Allez donc à sa droite et accrochez-vous

au poteau. Balancez-vous, gagnez de la vitesse et sautez pour prendre cet objet. Avancez ensuite vers le tunnel et entrez. Eliminez les ennemis en chemin et sortez. Lancez une grenade sur les ennemis qui gardent la zone (à gauche) et avancez vers le trou. Eliminez ensuite les soldats qui gardent la plate-forme rouge puis dirigez-vous derrière les rochers qui se trouvent près de cette dernière et prenez l'objet Montez ensuite sur la plate-forme.

### *Le constructor*

Tournez-vous et montez jusqu'au sommet de la structure qui se trouve devant vous pour prendre un objet. Regardez ensuite en bas dans le trou et repérez un autre objet. Laissez-vous tomber et emparez-vous-en puis accrochez-vous à la paroi avant de tomber au fond de la crevasse. Remontez et avancez avant de repérer les capsules. Prenez leur direction et éliminez les ennemis puis allez à la première unité de refroidissement. Eliminez les soldats qui la gardent puis explosez le Polycraft. Désactivez ensuite cette première unité de refroidissement et allez vers la deuxième. Restez en haut et détruisez le Biomech. Eliminez aussi les soldats qui gardent la zone. Une fois l'endroit nettoyé, descendez et désactivez l'unité de refroidissement. Dirigez-vous ensuite vers la troisième unité. Restez toujours en haut et éliminez le Biomech ainsi que les soldats qui se trouvent en bas. Neutralisez enfin la dernière unité de refroidissement et remontez pour aller vers l'hélipad.

**Boss : Groeder**

Contre ce boss, inutile d'utiliser vos armes. Restez plutôt à distance et allez à l'extrémité de la plate-forme pour qu'il déclenche l'une de ses deux attaques. S'il dégage de la fumée blanche et saute, sautez pendant qu'il est dans les airs pour éviter l'impact et l'onde de choc. Attaquez-le ensuite par derrière quand il reste immobile pour se régénérer. Quand des rayons de couleur violette jaillissent sous ses pieds, esquivez à droite ou à gauche pour éviter sa charge. Attaquez-le comme d'habitude pendant qu'il vous tourne le dos. Ignorez ensuite les drones et continuez avec la même tactique pour vaincre votre ennemi.

### *Chambre forte*

Avancez et affrontez le premier Biomech. Courez vers les capsules et prenez un lance-grenades ou le lance-roquettes et éliminez cet ennemi. Neutralisez ensuite le deuxième qui rapplique et nettoyez la zone en éliminant tous les soldats. Allez ensuite grimper du coté gauche de la montagne pour prendre un objet. Avancez ensuite en éliminant les ennemis. Allez vers les capsules suivantes et ramassez des munitions. Faites le ménage et allez à droite, derrière le rocher, pour prendre un autre objet. Avancez ensuite vers la porte, tuez les soldats et lancez l'amas de caisses dans les airs pour révéler le dernier objet du jeu. Entrez ensuite par la grande porte.

Avancez et tournez à droite. Après la cinématique, allez dans le couloir et éliminez les ennemis qui vous coupent la route. Cachez-vous derrière les vitres blindées pour éviter les balles ennemies. Faites attention aux grenades lancées par les soldats, elles sont très puissantes. Avancez dans le couloir en éliminant tous vos adversaires. Vous pouvez utiliser vos armes ou les caisses et les barils comme projectiles. Avancez jusqu'à la porte fermée.

### *Le Combat final*

Après la cinématique, vous vous retrouverez sur le dos d'un Vautour mécanique. Suivez les indications de touches qui s'affichent à l'écran pour détruire ce rapace. Sautez ensuite et accrochez-vous à un deuxième vautour. Répétez la même action et soyez rapide avant qu'il ne vous élimine. Continuez à tuer ces robots ailés jusqu'à l'arrivée de Joe et le déclenchement de la cinématique de fin. Félicitations ! Vous avez fini le jeu et empêché Joe de rassembler une armée de machines.

# Bionic Commando Rearmed

© Capcom / GRIN 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Collectionneur de renseignements (5)

Acquérir tous les registres.

### Commando d'élite (5)

Finir le jeu en Super difficile.

### H4><0rz (10)

Réussir tout les jeux de piratage en Difficile.

### Rencontre avec la mort (20)

Abattre tous les soldats et tous les camions ennemis dans la séquence "À la rencontre de l'ennemi".

### La nouvelle tenue de l'empereur (20)

Obtenir les Jambières, le Gilet pare-balles et le Casque.

### Arsenal privé (20)

Obtenir toutes les armes et toutes les améliorations.

### Plus rapide que les balles (20)

Bloquer 100 projectiles avec la griffe.

### Douze Yashichis (20)

Récupérer les douze Yashichis cachés dans chacune des douze premières zones.

### Propre comme un sou neuf (20)

Compléter la Zone 04 sans toucher de boue visqueuse.

### La fierté du pacifiste (20)

Compléter une zone sans tirer.

### Monte-en-l'air (20)

Atteindre le boss de la Zone 05 en moins d'une minute et 30 secondes.

### Une véritable épreuve (20)

Récupérez au moins une étoile dans chacune des Salles de 1 à 56.

## DIFFICULTÉ SUPER HARD

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

## SALLES DE DÉFIS CACHÉES

Ces codes sont à entrer rapidement depuis l'écran "Press Start".

### Salle de défi : Aaron Sedillo

Droite, Bas, Gauche, Haut, LB, RB, Y, Y, X, X, Start.

### Salle de défi : GamesRadar

RB, Y, X, X, Haut, Bas, LB, LB, Haut, Bas, Start.

### Salle de défi : Eurogamer

Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, LB, X, LB, X, Y, Start.

### Salle de défi : IGN

Haut, Bas, Y, X, X, Y, Bas, Haut, LB, LB, Start.

### Salle de défi : Major Nelson

LB, X, X, X, Droite, Bas, LB, Gauche, Y, Bas, Start.

# Bionicle Heroes

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## INCARNER VEZON

Pour jouer avec Vezon, vous devez réussir à le battre lors de votre dernière rencontre, après avoir éliminé tous les Piraka. Pour cela, frappez-le d'abord dans le dos, puis sur les jambes et enfin au niveau de la tête jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

## SUCCÈS

### Terre brûlée terminé (20)

Terre brûlée terminée.

### Pisle volcanique terminée (20)

Piste volcanique terminée.

### Mine ardente terminée (20)

Mine ardente terminée.

### Antre d'Hakann terminé (20)

Antre d'Hakann terminé.

### Falaise Piraka terminée (20)

Falaise Piraka terminée.

### Anse des contrebandiers terminée (20)

Anse des contrebandiers terminée.

### Epave brisée terminée (20)

Epave brisée terminée.

### Déluge de Vezok terminé (20)

Déluge de Vezok terminé.

### Donjons en ruines terminés (20)

Donjons en ruines terminés.

### Usine de nettoyage terminée (20)

Usine de nettoyage terminée.

### Château menaçant terminé (20)

Château menaçant terminé.

### Dynamo d'Avak terminée (20)

Dynamo d'Avak terminée.

### Plaines inondées terminés (20)

Plaines inondées terminés.

### Chemin de montagne terminé (20)

Chemin de montagne terminé.

### Pics enneigés terminés (20)

Pics enneigés terminés.

### Grotte de Thok terminée (20)

Grotte de Thok terminée.

### Site d'abattage terminé (20)

Site d'abattage terminé.

### Forêt séculaire terminée (20)

Forêt séculaire terminée.

### Sanctuaire oublié terminé (20)

Sanctuaire oublié terminé.

### Chambre de Zaktan terminée (20)

Chambre de Zaktan terminée.

### Poste du désert terminé (20)

Poste du désert terminé.

### Raffinerie abandonnée terminée (20)

Raffinerie abandonnée terminée.

### Citadelle antique terminée (20)

Citadelle antique terminée.

## NOUVEAUX PERSONNAGES

### Guhhrahk

L'affronter et le battre pour le débloquer.

### Takua Nuva

Terminer le jeu avec les six Inika.

### Vezon

Terminer le jeu.

# Bioshock

© 2K Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Note

Cette solution a été réalisée pour la version Xbox 360 mais le cheminement est identique sur PC et PS3.

Cette nouvelle référence du jeu d'aventure/Fps nous immerge dans un monde fascinant : Rapture. Un monde englouti où l'utopie et l'ambition ont pris une place telle qu'il n'en reste que des ruines, et où les derniers survivants sont devenus des êtres génétiquement modifiés, complètement sous l'emprise de leur folie et dont le but ne se résume plus qu'à une chose : récolter de l'Adam. Cette substance, étant à l'origine des manipulations génétiques les plus folles, fait l'objet de toutes les convoitises dans le monde de Rapture. En effet, des fillettes appelées " Petites Soeurs ", drainent çà et là les nombreux cadavres qui peuplent les lieux avec de grandes seringues afin de récolter le précieux produit. Celles-ci sont régulièrement accompagnées par des gardes du corps appelés les Protecteurs et dont il faudra vous débarrasser si vous souhaitez approcher ces fillettes. Quant à vous, vous voici littéralement projeté dans cet univers autant hostile qu'intéressant, à la recherche d'un moyen d'en réchapper. Pour survivre dans Rapture, il va falloir vous adapter aux coutumes du coin : vous modifier vous-même génétiquement en vous injectant pour cela des substances nommées " plasmides ". Elles vous offrent la chance d'acquérir de nombreux pouvoirs qui, associés à un armement hors pair, vous permettront d'avancer tout au long de l'aventure, pour finalement aller défaire de ses fonctions le " cerveau " de toute cette histoire.

Vous progressez dans le jeu à la manière d'un Fps classique avec vos pouvoirs jaillissant de votre bras gauche et vos armes portées par le bras droit. Même si cela n'est pas régulièrement spécifié dans cette solution, il va vous falloir prendre l'habitude de tout fouiner. Autant les cadavres qui jonchent le sol que les armoires ou autres bureaux. Vous y trouverez, parmi toutes sortes d'items, vos munitions, des objets de soins, ainsi que des seringues d'Eve, un produit qui permet à votre jauge de plasmide de se régénérer. Il vous sera bien sûr possible d'upgrader vos armes ainsi que vos plasmides, en trouvant des Postes d'Amélioration et des Jardins des Glaneuses. C'est au niveau de ce dernier type de distributeurs que vous pourrez dépenser votre Adam, acquis après la rencontre d'une Petite Soeur. Vous pourrez choisir d'éliminer la petite fille ou bien de la sauver, ce qui influencera la partie et notamment la séquence finale, mais tout ceci sera expliqué plus en détail dans la solution. Vous trouverez également de nombreux enregistrements sur votre route. Il s'agit de messages laissés par des habitants, des scientifiques de Rapture, nous laissant ainsi deviner la manière dont les choses ont mal tourné et pourquoi cette cité engloutie en est arrivée là... Attention, l'acquisition de certains enregistrements s'avère toutefois primordiale dans la progression de l'aventure, mais vous ne pourrez pas les rater, et encore moins si vous suivez ce guide. ^^

### Bienvenue à Rapture

Vous voici dans l'océan, prisonnier des flammes. Celles-ci ne vous laissent qu'une seule direction à prendre : tout droit, pour rejoindre le phare. Une fois à l'intérieur du bâtiment, descendez les escaliers pour pénétrer dans le petit sous-marin (bathysphère) et observer à travers le hublot. Après avoir assisté à un massacre, prenez la radio accrochée sur le côté lorsqu'on vous le demandera, puis sortez du sous-marin pour prendre les escaliers de gauche. Dans cette pièce sombre, dirigez-vous sur la gauche pour aller récupérer une clé anglaise au sol et taper avec celle-ci dans les décombres pour pouvoir franchir la porte en vous accroupissant. En haut des marches, quelqu'un vous jette un... Canapé en flammes ! Esquivez-le en vous décalant sur la gauche puis montez les marches pour aller punir votre tout premier chrosôme à coups de clé anglaise.

Il est temps d'aller vous injecter le premier plasmide. Pour ce faire, prenez les escaliers à gauche, puis avant de récupérer le produit dans le distributeur, trouvez une seringue d'Eve dans le tonneau sur sa gauche. Récupérez ensuite le fameux plasmide " Arc électrique " afin de vous l'injecter, puis suite à la séquence, essayez-le en détruisant le système d'ouverture de la porte qui vous fait face. Avancez dans ce tunnel en passant au travers de l'appareil qui vient de se crasher, puis dirigez-vous ensuite dans la pièce de droite. Après avoir ramassé une nouvelle seringue d'Eve près d'un cadavre et avoir fouillé celui-ci, un chrosôme fera son apparition. Envoyez-lui une décharge avec votre nouveau pouvoir afin de le paralyser, puis achevez-le d'un coup de clé anglaise. Sortez ensuite de cette pièce pour vous occuper d'un second chrosôme de la même manière, puis passez dans la pièce d'à côté pour récupérer à nouveau de l'Eve. Empruntez ensuite la porte au bout du couloir et un chrosôme enflammé va bientôt vous foncer dessus ! Pas de panique, tuez-le de la même manière que précédemment. Empruntez alors l'ascenceur.

Sur la gauche, en sortant, vous trouverez des objets de soins, tandis qu'il vous faudra prendre ensuite à droite pour éliminer le chrosôme placé devant sa poussette. Récupérez ainsi le pistolet dans celle-ci.

Avancez dans la pièce suivante pour entendre une scène de ménage et descendez les escaliers afin de vous occuper tout d'abord de l'homme placé devant la porte, puis ensuite de sa femme. Fouillez les corps pour récupérer des munitions, de l'argent et autres objets de soins, puis sortez de cette cuisine pour vous charger de deux chrosômes qui attendent les pieds dans l'eau. Envoyez donc une décharge de plasmide dans l'eau pour les neutraliser, puis fouillez-les, ainsi que la pièce, et vous trouverez un enregistrement de McClintock sur la table. Remontez ensuite les escaliers. Occupez-vous d'un nouvel ennemi et prenez la direction des toilettes. Dans celles des femmes, allez au bout pour trouver un enregistrement de Barker, puis préparez-vous à éliminer le chrosôme qui surgira des toilettes. Allez ensuite au bout des toilettes des hommes pour sortir par la gauche et rejoindre le théâtre.

Avancez le long des échafaudages pour rejoindre l'autre bout de la pièce, puis vous assisterez à une scène de massacre d'un chrosôme par un Protecteur, après avoir descendu les escaliers. Détruisez le cadenas d'un coup de clé anglaise pour poursuivre, et vous devrez bientôt vous charger d'éliminer une femme chrosôme armée d'un pistolet. En continuant, ce sera au tour de l'homme qui fouillait les poubelles de goûter à votre plasmide. Descendez les marches pour aller griller deux chrosômes en train de fouiller le cadavre d'un protecteur, puis descendez encore un peu plus bas. Vous vous ferez assaillir par un groupe de chrosômes une fois que vous vous serez approché de la porte grillagée sur la droite, déclenchant ainsi l'alarme. Après les avoir réduits en bouillie et les avoir fouillés, prenez la direction du pavillon médical, comme vous le suggère Atlas. Vous vous retrouvez alors enfermé et recevez un message de la part d'Andrew Ryan. Suite à celui-ci, un groupe de chrosômes tente de venir vers vous, mais dieu soit loué, vous pouvez vous échapper car Atlas vous a ouvert l'accès vers le pavillon médical !

## Pavillon Médical

Dirigez-vous sur la droite pour récupérer derrière le stand d'accueil un peu d'argent, de l'Eve, des munitions, ainsi qu'un deuxième enregistrement de McClintock. Revenez sur vos pas pour aller trouver le robot qui coince la porte sur la droite du distributeur. Il vous faut le pirater. Pour ce faire, le principe est simple : un fluide va se mettre à circuler et vous devrez construire un canal en utilisant les tuyaux adéquats afin que celui-ci se dirige vers la flèche de sortie. Une fois ceci effectué, vous pouvez choisir ou non d'avoir ce robot à vos côtés. Il vous aidera quelque peu à l'aide de sa mitraillette lorsque vous rencontrerez de nouveaux chrosômes. Franchissez alors la porte dont l'accès était bloqué par le robot, puis occupez-vous des deux chrosômes qui fouillent un cadavre au centre de la pièce. Revenez dans le coin afin de fouiller le bureau et pour récupérer notamment l'enregistrement de Steinman, puis montez les escaliers de cette pièce, dans le but d'aller actionner le levier. La porte de derrière va s'ouvrir, vous aurez un chrosôme à éliminer au bout du couloir à gauche (ou éventuellement, celui-ci peut venir directement vous trouver). C'est d'ailleurs là qu'il vous faut vous rendre, de sorte à récupérer la mitrailleuse et à actionner un nouveau levier. Celui-ci va permettre l'ouverture du cabinet médical, au niveau de la pièce du stand d'accueil (la porte à l'étage du dessus). Vous devez vous y rendre et serez assailli par de nombreux chrosômes sur le chemin. Soyez donc préparé.

Une fois la porte franchie, allez ouvrir la prochaine en appuyant sur l'interrupteur de droite. Récupérez un enregistrement de Steinman juste en face de vous, puis occupez-vous dans un premier temps de neutraliser les mitrailleuses à l'aide de votre pouvoir, pour ensuite les pirater de la même manière que le robot précédent. Vous trouverez un nouvel enregistrement de Steinman contre le mur de gauche un peu plus loin, puis un enregistrement de

Ryan sur le stand situé face à la mitrailleuse centrale. Non loin de là, au centre de ce hall principal, près d'un poste de soins, vous pourrez récupérer un enregistrement de Tenenbaum. Allez ensuite dans la pièce la plus à droite pour vous retrouver dans la salle des distributeurs et ainsi vous refaire une santé, sans oublier de récupérer un autre enregistrement de Ryan sur le fauteuil.

Franchissez maintenant la porte marquée " Eternal Flame ", sans vous soucier du chemin indiqué par la flèche de quête, pour peu que vous l'ayez activée dans les options. Vous serez attaqué par un chrosôme explosif. Celui-ci vous lance des grenades, donc méfiez-vous. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un enregistrement de Steinman sous le portrait de gauche, puis franchissez la porte suivante. Neutralisez la caméra de surveillance au plafond d'un coup de plasmide puis détruisez-la ensuite. Incinérez le cadavre qui se trouve derrière pour récupérer le fortifiant " Pirate Génétique ", vous donnant la capacité de vous régénérer à chaque fois que vous piraterez un système. Montez les escaliers de droite, éliminez un gêneur et vous trouverez bientôt votre deuxième plasmide, " Incinération ", en passant accroupi dans la pièce de gauche. Après avoir acquis le pouvoir, mettez le feu à la flaque de pétrole qui se propage hors de la pièce pour éliminer tous les gêneurs. Attendez que le feu disparaisse pour ensuite fouiller les corps et reprendre les escaliers afin de repasser par la porte " Eternal Flame " et vous retrouver dans la pièce principale.

Descendez les escaliers de gauche avec le panneau marqué " Dental Services Area ". Vous trouverez un enregistrement de McDonagh encastré dans la glace juste en face et un distributeur sur votre droite. Franchissez la porte " Supply " située à droite en ouvrant l'accès avec votre pouvoir électrique, puis en fouillant la pièce, vous trouverez entre autres un outil d'auto-piratage, ce qui vous permettra, comme son nom l'indique, de pirater automatiquement un système sans devoir effectuer l'assemblage des tuyaux, mais dont l'utilisation est valable une fois. Sortez de la pièce et remontez dans le hall principal, mais nous reviendrons bientôt à cet endroit.

Allez jeter un oeil derrière la porte " Dr Steinman's Anesthetic Ideals ", puis une fois dans la pièce au bout du couloir, Atlas vous parlera du plasmide de télékinésie, après que le docteur Steinman ait fait voler le décor en éclats. Lorsque vous rejoignez le hall principal, trois chrosômes vous attendent.

Il est temps maintenant de dégeler la porte située à gauche de l'entrée " Eternal Flame ", et qui porte le nom de " Twilight Fields Funeral Homes ". Utilisez le pouvoir d'incinération sur la glace qui bloque l'accès, et allez fouiller le bureau d'accueil de cette nouvelle pièce.
Lorsque vous vous trouvez derrière le bureau, allez jeter un oeil dans la pièce de droite et un chrosôme vous jettera un cercueil à la figure. Après lui avoir réglé son compte, occupez-vous de neutraliser la mitrailleuse et piratez-la éventuellement, tout comme le coffre situé derrière elle afin de le déverrouiller, récupérez ainsi son contenu. Allez ensuite dans la pièce de l'autre côté du bureau d'accueil et éliminez un nouveau chrosôme avant de fouiller les lieux et relevez le numéro 0451 sur la table. C'est le code d'accès de la porte qui se trouve derrière vous. Entrez-le pour ouvrir celle-ci et récupérez de nouveaux items, dont un outil d'auto-piratage. Franchissez enfin la porte située derrière le bureau d'accueil, et vous vous trouverez dans les toilettes, où vous pourrez observer l'ombre d'un chrosôme sur la gauche. En avançant vers lui, la lumière s'éteindra. Lorsque celle-ci se rallumera, il aura disparu, et seul un cadavre à fouiller restera. Vous trouverez parmi les objets un fortifiant qui vous facilitera la tâche pour les piratages, " Expert en Sécurité ", puis lorsque vous reviendrez sur vos pas pour sortir de cette pièce, le chrosôme caché vous foncera dessus, jaillissant d'une cabine. Occupez-vous de lui, puis sortez de la pièce pour rejoindre le hall principal et reprendre la direction du " Dental Services Area ", après avoir éliminé éventuellement de nouveaux chrosômes.

Faites fondre la glace pour ouvrir l'accès et vous occuper d'un chrosôme face à un stock de pansements dont il vous faut vous emparer. Allez ensuite dans la pièce de droite, mais avant de ramasser le fusil à pompe que vous voyez au sol, trouvez la Vita-Chambre de cette pièce car vous aurez un combat à mener contre plusieurs chrosômes dans l'obscurité, à partir du moment où vous ramasserez le fusil. Après avoir fait le ménage, fouillez bien sûr tous les corps, puis revenez dans la salle des pansements, pour franchir cette fois la porte de gauche, marquée " Kure-All ".
Occupez-vous dans un premier temps de neutraliser la tourelle de droite et d'en faire votre alliée, puis récupérez les objets qui traînent dans le coin. Passez dans la pièce plus à gauche pour tuer un chrosôme et détruire la caméra de surveillance. Vous avez un enregistrement de Suchong à récupérer dans le coin de la pièce, un coffre à déverrouiller contre le mur où se trouvait la caméra, puis le fortifiant " Maître Mêlée " à récupérer en franchissant la bouche d'aération que vous aurez brisée au préalable et qui se situe à l'entrée de cette pièce. En sortant, tuez un chrosôme d'un coup en essayant votre clé anglaise associée à ce fortifiant, puis rendez-vous derrière la porte marquée " Dandy Dental Office ", après avoir ramassé un nouvel enregistrement de Tenenbaum. Passez donc cette porte et fouillez la pièce pour ensuite

vous rendre dans celle d'à côté et l'explorer également (coffre à déverrouiller) avant d'aller récupérer un troisième plasmide, " Télékinésie ", derrière la porte de gauche. Remplacez-le par celui de l'Incinération (vous le récupérerez bientôt). Vous trouvez un enregistrement de Suchong et pouvez tester votre nouveau pouvoir sur les balles de tennis. Sortez ensuite pour rejoindre l'endroit où vous aviez trouvé le fusil à pompe et prendre sur votre gauche le chemin inondé, où vous serez attaqué par une mitrailleuse. Neutralisez-la, entrez dans cette pièce grâce aux caisses empilées et en vous accroupissant, puis piratez la mitrailleuse. Dans la pièce de derrière, avancez malgré la fumée et trouvez un enregistrement de Suchong sur le bureau dans le coin droit, puis occupez-vous du chrosôme qui se tient juste derrière vous. Vous récupérez également le fortifiant " Super Pirate ". Brisez la bouche d'aération au sol, derrière le plan de travail, pour traverser ce conduit et vous retrouver dans une pièce remplie d'items intéressants à récupérer, après avoir éliminé le chrosôme.

Allez ensuite au bout du couloir inondé, en face de la mitrailleuse donc, pour vous retrouver devant une porte fermée à clé. Pas de panique, vous pourrez obtenir cette clé grâce à votre pouvoir de télékinésie en l'attirant vers vous puisqu'elle se trouve derrière la porte, comme vous pouvez le voir à travers la fenêtre brisée où gît un cadavre. Après avoir utilisé la clé sur la porte, méfiez-vous de la caméra de surveillance sur la gauche. Détruisez-la ou piratez-la, puis éliminez le chrosôme qui s'approchera. Il reste une deuxième caméra à neutraliser et vous n'aurez plus qu'à récupérer tous les objets du coin avant de revenir à l'entrée de " Dr Steinman's Anesthetic Ideals " pour cette fois utiliser votre don de télékinésie sur les débris qui ont découlé de l'explosion de tout à l'heure. Lorsque vous êtes en face des débris avec le néon, reculez et regardez dans le coin gauche à l'étage.
Un chrosôme vous jette des grenades. Attrapez-en une grâce à la télékinésie, puis visez les débris pour vous ouvrir le passage. Une fois dans la pièce suivante, récupérez un nouvel enregistrement de Steinman, puis neutralisez ou piratez le robot et la mitrailleuse une fois que Steinman s'échappe. Vous trouverez un nouveau fortifiant, " Décharge Statique ", parmi d'autres items, puis il vous faudra passer la porte de droite si vous souhaitez récupérer des objets supplémentaires (un enregistrement de Steinman et un coffre à ouvrir) après avoir neutralisé la caméra et avant d'aller trouver Steinman. Celui-ci vous attend derrière les deux portes situées après la mitrailleuse et est en train d'effectuer une opération chirurgicale digne d'un boucher.

**Boss : Steinman**
Pour le battre, la méthode la plus efficace consiste à vous emparer d'une bouteille d'oxygène avec votre télékinésie, puis de lui envoyer dessus afin de le brûler. Continuez de le mitrailler en le suivant, et il ira se soulager dans l'eau un peu plus bas. C'est là que vous utiliserez alors votre pouvoir électrique sur l'eau pour le blesser de plus belle et pour continuer à le mitrailler. Ne lui laissez pas le temps d'aller se régénérer près d'une borne de soins ! Suite au combat, fouillez-le pour récupérer sa clé, puis emparez-vous des divers objets avant d'aller trouver un nouvel enregistrement (Steinman) sur le corps qu'il était en train d'opérer.

En repartant, vous vous faites attaquer par un groupe de chrosômes. Fouillez les corps après les avoir réduits en bouillie, puis allez reprendre le tunnel de verre. L'accès d'en face étant maintenant bloqué, prenez le passage de gauche pour assister à la mort d'un Protecteur et ensuite approcher de la Petite Soeur. Suite à la séquence, il vous faudra choisir entre la tuer ou la laisser en vie, lorsque vous approcherez d'elle. Tuer les Petites Soeurs rend le jeu plus facile puisque cela vous permet de récolter davantage d'Adam, et donc de pouvoir, mais les sauver vous permettra de recevoir en cadeau divers objets (dont de l'Adam) en remerciement un peu plus tard. Sachez que selon votre choix, la cinématique de fin de jeu sera différente. Le mieux est de choisir une des deux options et de vous y tenir jusqu'à la fin (toutes les tuer ou bien toutes les sauver), puis de recommencer ce chef-d'oeuvre qu'est Bioshock en choisissant l'autre option pour voir la deuxième cinématique de fin !

Une fois votre choix effectué, récupérez les divers objets de cette pièce, ainsi qu'un enregistrement de Steinman au niveau du Jardin des Glaneuses apparu. Dépensez votre Adam en choisissant d'éventuelles améliorations auprès de celui-ci, mais sachez que si vous avez opté pour l'option de sauver les Petites Soeurs, il est préférable de conserver ce précieux Adam dans le but de pouvoir obtenir tous les plasmides et autres fortifiants plus importants qui vous seront proposés ultérieurement. Franchissez ensuite la porte située à droite lorsque vous êtes face au Jardin des Glaneuses. Vous allez devoir affronter un Protecteur après avoir franchi cette seconde porte...

**Boss : Protecteur**
Vous revoici dans le hall principal. En revenant vers le début du niveau, vous croiserez une Petite Soeur accompagnée d'un Protecteur. Sachez dans un premier temps que si vous restez à bonne distance et que vous ne l'attaquez pas,

celui-ci restera inoffensif. Profitez-en alors pour refaire le plein en munitions au niveau du distributeur du coin. Préparez votre fusil à pompe en y insérant des cartouches de chevrotines ionique, puis chargez votre pistolet en balles perforantes. Lorsque vous êtes fin prêt, envoyez une balle de chevrotines ionique pour immobiliser le Protecteur un court instant, puis tirez-lui dessus avec votre pistolet à coups de balles perforantes. Attention ! Le Protecteur va vous foncer dessus à toute vitesse, alors tâchez de vous trouver près de l'angle d'un mur et de tourner au dernier moment lorsqu'il vous portera son coup, parce qu'un coup de Protecteur... Vous verrez que ça fait mal ! Restez le plus à distance possible de manière à lui échapper et recommencez l'opération. Vous pouvez également utiliser votre mitrailleuse après l'avoir immobilisé, mais quoi qu'il en soit, restez sur le qui vive quant à votre santé. N'oubliez pas de la recharger si besoin. Après être venu à bout du Protecteur, choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, avant de repartir au début du niveau pour aller ouvrir le sas de la bathysphère, en actionnant le levier situé là où vous aviez trouvé la mitrailleuse (suivez la flèche de quête si nécessaire). Vous aurez un chrosôme explosif à éliminer, puis vous prendrez alors la direction du Trésor de Neptune.

## Trésor de Neptune

Montez les escaliers, refaites le plein près du distributeur et faites connaissance avec une nouvelle machine : la génothèque. Celle-ci vous permet de réassigner vos plasmides et fortifiants lorsque vous n'avez pas assez d'emplacements pour tous les transporter. Pour le moment, cela ne vous sert pas à grand-chose étant donné le peu de pouvoirs acquis. Passez donc derrière la grande plaque en biais pour franchir la porte. Vous vous retrouvez alors dans un couloir où vous apercevez la silhouette d'un chrosôme, qui disparaîtra en hauteur lorsque vous approcherez. Regardez d'ailleurs au-dessus de vous pour apercevoir une boîte de cartouches de chevrotines ioniques à attraper avec votre don de télékinésie, puis franchissez la porte suivante. Vous voici dans un nouveau couloir, dans lequel vous aurez un poste de soins sur votre gauche, puis après avoir franchi la porte suivante, vous vous retrouverez dans une grande salle où vous affronterez bientôt un nouveau type de Protecteur : le Rosie.

Avant de vous frotter à lui, prenez le soin de pirater la tourelle de droite un peu plus bas, puis de faire de même avec celle d'en face, au bout de la pièce donc. Vous trouverez sur le chemin un fortifiant de couleur bleu au sol : " MediPraxis ", puis un enregistrement de Sullivan derrière la deuxième tourelle. Laissez les chrosômes du coin s'attaquer au Protecteur, puis joignez-vous à la fête afin de l'achever. Restez tout de même à distance et à couvert pour venir à bout du colosse. Choisissez ce que vous ferez de la Petite Soeur, puis empruntez une des deux portes de droite de ce hall. Elles aboutissent toutes deux au même endroit : " Fontaine Fisheries ". Une tourelle vous lance des missiles, mais vous pourrez la neutraliser pour ensuite la mettre de votre côté en la piratant. Vous trouverez un Jardin des Glaneuses ainsi que d'autres machines. Si vous avez choisi de secourir les Petites Soeurs, alors un ours en peluche vous attend, contenant de l'Adam et le plasmide " Gardien ", vous permettant de vous faire protéger par un Protecteur un court instant. Privilégiez l'achat d'un emplacement de plasmide supplémentaire, tandis que les plasmides " Rage " et " Eclats Cryogéniques " s'avéreront être également de bons choix.

A partir de maintenant, vous avez deux choix : descendre en bas de cette pièce et continuer votre route dans le sens indiqué par la flèche de quête, ou bien revenir dans le hall et attendre qu'un nouveau Protecteur fasse son apparition et aille appeler une autre Petite Soeur. Car comme indiqué lorsque vous appuyez sur pause, sachez que vous avez trois Petites Soeurs à trouver dans ce niveau, mais elles peuvent toutes réapparaître à cet endroit si vous attendez un peu. Vous pouvez donc aller tester vos nouveaux pouvoirs sur le deuxième Protecteur puis, lorsque vous l'aurez tué et éliminé/sauvé la Petite Soeur, tentez de battre le troisième dans la foulée (attendez un peu qu'il arrive dans le hall et qu'il aille appeler la troisième Petite Soeur). Une bonne méthode pour le vaincre est de l'attirer dans la pièce où se situe le Jardin des Glaneuses, car si vous avez bien piraté la tourelle, elle enverra sans cesse des obus dans l'ennemi !

Quoi qu'il en soit, il vous faut rejoindre le bas de la salle " Fontaine Fisheries ", jusqu'à vous retrouver coincé par une grille dont il vous faut pirater le code d'accès. Vous trouverez un enregistrement de Sullivan entre autres munitions (dont des cartouches de chevrotines explosives) et objets de soins. Remontez ensuite pour passer la porte située derrière la tourelle d'obus, en longeant la poutre en bois. Récupérez les objets présents à cet endroit, puis frappez à la prochaine porte et vous aurez une discussion avec Peach. Il vous demande d'aller trouver un appareil photo et vous serez attaqué par un chrosôme venu du plafond. Tentez de l'éliminer tout en restant en vie, puis il disparaîtra. Peach vous remet alors le lance-grenades via le tapis roulant. Il est temps de partir à la recherche de cet appareil photo. Revenez face au Jardin des Glaneuses du coin, puis passez la grille maintenant ouverte juste derrière. Il vous faut monter les escaliers de

droite, mais avant cela, engouffrez-vous dans le trou de droite (là où vous voyez une grille détruite), puis accroupissez-vous pour suivre un passage au bout duquel vous trouverez un enregistrement de Ryan. Revenez puis montez les marches.

Après avoir éliminé vos ennemis et ramassé divers objets, vous vous retrouvez dans la partie haute des quais. Vous trouverez entre autres un enregistrement de Tenenbaum, un de Mariska Lutz, puis vous devrez pirater une nouvelle tourelle d'obus un peu plus loin. Si vous avez déjà trouvé les trois Petites Soeurs dans le hall précédent, le Protecteur sera inoffensif et errera indéfiniment à la recherche de l'une d'elles.
Sinon, préparez-vous au combat ! Cassez ensuite le cadenas de la grille située après la tourelle, et vous trouverez un nouvel enregistrement de Ryan à côté du distributeur, mais attention à bien neutraliser la caméra de droite. Montez les escaliers suivants et neutralisez ou piratez la caméra de gauche. Vous n'êtes pas loin de l'appareil, comme vous l'indique Atlas, mais il vous faut d'abord passer la grille de droite après avoir détruit son cadenas et vous occuper de pirater (de préférence) les tourelles de cette pièce. Vous en aurez une tout droit au bout du couloir, une à obus à droite de celle-ci, une cachée dans le coin de derrière, sur la gauche, puis une au bout du couloir de droite lorsque vous êtes entré. Ceci vous permet de vous débarrasser avec plus de facilité des gêneurs qui ne tardent pas à arriver.

Accroupissez-vous pour passer dans la petite ouverture carrée qui se trouve à côté de la première tourelle citée, puis vous vous retrouverez dans une salle où il faudra dans un premier temps neutraliser la caméra du coin, et où vous pourrez ensuite trouver un enregistrement de Ryan parmi divers autres objets et minutions intéressantes (piratez le coffre). Franchissez ensuite la grille située au bout du couloir, entre la tourelle mitrailleuse et l'autre qui lance des obus, en cassant une fois de plus le cadenas. Glissez-vous donc par le trou d'en face. Vous parvenez à la salle d'interrogation et trouvez droit devant vous l'appareil photo. Sachez qu'à partir de maintenant, il est utile de photographier tout type d'ennemis que vous rencontrerez, avant de les massacrer. Vous obtiendrez ainsi quelques bonus non négligeables. Prenez ensuite un cliché du chrosôme situé derrière la vitre, puis faites marche arrière. Un mur va bientôt exploser, et vous aurez à éliminer un chrosôme avant de rejoindre la pièce suivante par l'ouverture de gauche, au niveau de laquelle vous trouvez au sol le plasmide " Balise de sécurité ". Eliminez d'ici le chrosôme qui s'agite devant la caméra, que vous piraterez d'ailleurs juste après. Sur la droite de la pièce, dans une caisse, trouvez un enregistrement de Tenenbaum, puis un autre de McDonagh après avoir franchi la porte.

Une fois dans le tunnel sous-marin, piratez la caméra de droite, récupérez un enregistrement de Tenenbaum et débarrassez-vous des gêneurs, avant de prendre la porte de droite, en direction de " Jet Postal " dans un premier temps. Récupérez un enregistrement de Ryan sur la table de gauche, et après vous être débarrassé des chrosômes. Franchissez la porte suivante et tâchez de prendre en photo le chrosôme plafonnier et de le tuer ensuite, avant de fouiller toutes les étagères de cette pièce. En ressortant du " Jet Postal ", prenez cette fois la porte d'en face, puis après avoir aperçu le dernier chrosôme plafonnier à photographier, empruntez le petit tunnel de droite au lieu de monter les marches en direction du bar. Tout de suite sur la droite, récupérez un nouvel enregistrement de Ryan dans l'eau, puis arrivez dans la cave où des chrosômes vous attendent. Vous aurez le choix entre emprunter la porte de droite et ouvrir celle de gauche en électrocutant l'interrupteur de celle-ci. Prenez d'abord celle de droite et récupérez ainsi un enregistrement de McDonagh sur le bureau. Poussez les caisses pour vous accroupir, passez dans la salle d'à côté après avoir neutralisé la tourelle. Récupérez donc les objets présents et piratez le coffre. Sortez de cette salle pour ensuite ouvrir la porte face à vous en électrocutant l'interrupteur. Après avoir éliminé les gêneurs, vous vous retrouvez donc dans le bar, derrière le comptoir.

Récupérez donc l'enregistrement de Sullivan au centre de la pièce, puis un autre de Ryan un peu plus au fond sur la droite. Prenez d'ailleurs cette direction pour vous retrouver dans les toilettes, où se trouve un chrosôme explosif. Lorsque vous ressortez de ces toilettes inondées, prenez l'escalier de gauche. Eliminez les gêneurs et allez fouiller les trois cabines. Celle d'en face s'ouvre directement, puis l'une en piratant le code (vous y trouverez d'ailleurs un enregistrement de Mariska Lutz) et la dernière via l'électricité (un enregistrement de McDonagh à récupérer). Vous verrez réapparaître le chrosôme plafonnier durant votre fouille des cabines. Ce sera le moment pour le prendre en photo avant de l'éliminer. Une fois vos fouilles terminées et les photos des trois chrosômes plafonniers en poche, retournez vers Peach en suivant la flèche de guide, mais attention aux ennemis et aux tourelles que vous croiserez sur votre route. Vous aurez l'occasion de trouver une Petite Soeur et donc d'affronter un Protecteur au quai supérieur, mais vous le croiserez tout seul si vous vous êtes déjà chargé des soeurs ultérieurement.

Arrivé à " Fontaine Fisheries " vous trouverez un nouveau fortifiant sur votre gauche : " Frappeur sournois ". Vous voici

bientôt arrivé devant Peach qui vous ouvre la porte... Vous êtes contraint de laisser vos armes dans le pneumatique de droite, ce qui ne vous laisse plus que vos plasmides et votre clé anglaise. Dégelez la glace sur la gauche pour obtenir le fortifiant " Pirate Concentré ", puis passez la porte.

**Boss : Peach**
Lorsque la brume se dissipe, allez tout de suite neutraliser la caméra à droite de la pièce pour ensuite la pirater. Faites de même avec la tourelle placée au fond de la pièce et, tout en vous débarrassant des autres chrosômes, tournez autour de Peach en lui envoyant des décharges suivies de coups de clé anglaise dans les dents. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à en venir à bout si vous êtes épaulé de la caméra et de la tourelle. Suite à votre victoire, fouillez cette pièce et récoltez les nombreux items, sans oublier de faire fondre la glace par endroits pour ouvrir les frigos et fouiner à l'intérieur.

En sortant de la pièce par derrière, vous récupérez vos armes dans le pneumatique. Vous avez la possibilité de les améliorer (attention toutefois : une amélioration possible par machine) par le biais du Poste d'Amélioration prévu à cet effet qui se trouve au bas des marches. Une fois ceci fait, dégelez le frigo de gauche pour éliminer deux chrosômes et récolter les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Peach. Sortez puis pénétrez dans le frigo d'en face pour finalement sortir par derrière et rejoindre la cache des contrebandiers.

## Cache des contrebandiers

Avancez dans cette caverne pour bientôt vous trouver face à une tourelle à pirater, puis vous trouverez non loin un nouvel enregistrement de Peach, entre autres objets. Continuez votre progression en suivant la descente, puis Atlas vous demandera d'actionner un interrupteur. Baissez-vous pour franchir le petit passage sur la gauche, sautez par-dessus quelques rochers et vous vous retrouverez devant l'interrupteur. Après l'avoir actionné, attendez que la porte s'ouvre pour pouvoir vous échapper en éliminant les chrosômes sur le chemin, puis une fois que vous apercevez la bathysphère, n'oubliez pas d'ouvrir la grille de droite en cassant le cadenas pour ainsi récupérer un enregistrement de Fontaine parmi d'autres objets. En avançant dans la salle de la bathysphère, celle-ci se met à exploser. Sortez donc comme vous le demande Atlas et récupérez un enregistrement de Peach sur la gauche. Poursuivez jusqu'à Arcadie...

## Arcadie

Après avoir fouillé les caisses et récupéré divers objets qui vous seront utiles plus tard, montez les marches et brisez le cadenas pour vous retrouver dans un jardin, la Closerie des Théiers. Avancez tout droit dans un premier temps, pour aller ouvrir la porte en allumant la torche de droite grâce à votre pouvoir d'incinération. Récupérez tout ce qui se trouvera dans cette pièce, puis ressortez, pour ensuite aller sur la droite et passer la porte marquée " Arcadia Glens " après le petit pont, et à gauche de laquelle vous pourrez trouver un enregistrement de McDonagh. Dans cette pièce, récupérez l'enregistrement de Dieter Sonnekalb sur la gauche, tandis que vous en trouverez un de Tenenbaum sur la droite. Sortez donc, puis franchissez la porte marquée " Rapture Metro ". Après avoir passé la porte, soyez prêt à prendre une photo car vous allez vous trouver nez à nez avec un nouveau type de chrosôme : le chrosôme Houdini. Celui-ci disparaît aussi vite qu'il apparaît et vous lance des flammes. Le cliché de la photo vous apprend qu'il est vulnérable aux munitions antipersonnel. Après avoir exploré les environs et récolté divers objets, montez à l'étage pour éliminer ce chrosôme. Explorez ensuite la pièce pour trouver une génothèque sur la droite et un enregistrement de Langford.

Sortez de cette pièce par la porte de gauche et franchissez le pont en éliminant des gêneurs. Au bout, entrez dans cette nouvelle pièce, chargez-vous du comité d'accueil, puis piratez la tourelle de droite. Vous pourrez accéder au balcon que vous aviez vu sur votre droite lors de votre passage sur le pont, en faisant coulisser une petite porte à droite de la tourelle. Visitez également l'étage inférieur de la pièce pour ne manquer aucun objet, puis vous trouverez une deuxième porte à faire coulisser, à gauche de la pièce. Vous aurez sans doute remarqué que depuis un certain temps, vous récupérez tout un lot d'objets divers et variés, mais ceci a un but : vous permettre bientôt de fabriquer vos propres objets et munitions !

Ouvrez ensuite la porte en électrocutant l'interrupteur, puis après avoir récolté tous les objets, suivez la flèche de quête

qui vous indique la direction des portes d' " Arcadia Glens ". Une fois celles-ci franchies et les gêneurs éliminés, allez trouver votre premier poste " ManuFact ", ce qui vous permettra de créer des items avec les différents objets ramassés sur votre chemin. Retournez ensuite dans l'eau pour aller trouver un chrosôme Houdini à éliminer, puis en remontant sur la terre ferme, occupez-vous de détruire la caméra de sécurité située tout au fond et à droite de la carte par rapport au poste ManuFact. Vous pouvez maintenant vous frotter au Protecteur qui a déjà dû pointer le bout de son nez, accompagné bien sûr d'une Petite Soeur. Prenez une photo du Protecteur avant le combat, puis débutez l'affrontement. Choisissez ensuite le sort que vous réservez à la Petite Soeur et allez trouver un nouvel ours en peluche au niveau du Jardin des Glaneuses du coin, dans le cas où vous auriez décidé de sauver la petite fille.

Avant de rejoindre le " Rolling Hills " comme vous l'a peut-être indiqué Atlas, allez d'abord faire un tour derrière les portes du " Waterfall Grotto ", situées juste en face du Jardin des Glaneuses. Vous y trouverez un enregistrement de Ryan parmi d'autres objets. Descendez ensuite les escaliers de droite, puis occupez-vous de pirater la tourelle et la caméra qui se trouveront sur la gauche, après avoir détruit les fils électriques grâce à votre pouvoir d'électrocution. Vous trouverez un peu plus bas un nouvel enregistrement de Ryan, ainsi qu'un autre de Langford près des roses. Remontez ensuite les marches pour ouvrir les portes en envoyant une décharge sur l'interrupteur, puis récupérez tout ce que vous trouverez dans cette pièce, dont un enregistrement de McClintock. Ressortez de la pièce puis remontez les marches pour finalement sortir du " Waterfall Grotto ".

Lorsque vous êtes face aux portes de " Rolling Hills ", dirigez-vous sur la gauche pour franchir celle marquée " Arcadia Glens ". Vous trouverez quelques munitions et objets supplémentaires dans cette pièce, ainsi qu'un coffre derrière une petite trappe contre le bas du mur. En allant explorer la pièce de derrière, vous aurez affaire à un chrosôme Houdini à éliminer, pour accéder à une Génothèque et un ManuFact.

Une nouvelle Petite Soeur accompagnée de son Protecteur devrait (ou va bientôt) se trouver dans les parages. Occupez-vous d'éliminer ce dernier pour trouver la dernière Petite Soeur de ce niveau.

Franchissez enfin la porte marquée " Rolling Hills ". Prenez garde à la tourelle d'obus sur la gauche lorsque vous descendez et piratez-la. Poursuivez votre route et vous trouverez un enregistrement de Mariska Lutz sur un banc. Descendez ensuite les escaliers suivants, pour trouver au bas à gauche de ceux-ci un petit passage derrière lequel vous récupérerez un enregistrement de Langford. Un chrosôme Houdini sera à éliminer dans ce secteur, puis un flacon de chlorophylle se trouvera sur une des tables du fond. En sortant de cette petite caverne, votre nouvel objectif est défini : il vous faut trouver Langford. Passez alors la porte marquée " Ressearch laboratories ". Vous aurez une caméra à pirater sur la droite et un distributeur de munitions à gauche. Derrière la porte d'en face, vous voyez Langford sur un écran et elle vous demande de lui trouver une rose spécifique afin de vous laisser entrer.

En repartant, franchissez le passage nouvellement accessible à gauche de la tourelle que vous avez piratée précédemment. Dans cette caverne, récupérez les objets mais soyez sûr de prendre le flacon de chlorophylle. Reprenez la porte par laquelle vous êtes entré dans " Rolling Hills " et dirigez-vous vers " Waterfall Grosso ". Vous voyez un groupe de chrosômes autour d'un fortifiant. Eliminiez-les et récupérez ainsi le fortifiant " Anti-sécurité ". Descendez ensuite à l'étage inférieur de cette pièce pour vous trouver face aux roses dont vous avez besoin et vous en emparer. Attention à la tourelle et aux chrosômes qui surgiront une fois les roses récupérées !

Entrez maintenant par la porte marquée " Tree Farm ", à droite de l'entrée de " Rolling Hills ". En face de vous, vous trouverez un enregistrement de Langford, mais attention toutefois au chrosôme de cette salle accompagné d'un robot. Allez ensuite jusqu'aux escaliers sur votre droite, puis vous retrouvez un second Poste d'Amélioration en haut de ceux-ci, tout de suite à gauche. Occupez-vous du chrosôme Houdini dans la pièce de droite, puis fouillez-la avant de reprendre la direction du laboratoire de Langford. Mettez la rose dans le pneumatique et entrez donc par la porte qui vient de s'ouvrir pour trouver droit devant un nouveau fortifiant : " Expert en piratage ". Récupérez également un enregistrement de Langford, un flacon de chlorophylle et rejoignez la salle suivante. Tout de suite à gauche se trouve un nouvel enregistrement de Langford, puis après avoir fouillé les lieux, empruntez les escaliers. Ravitaillez-vous auprès des machines présentes dans cette salle, puis dirigez-vous vers le bureau de Langford.

Lorsque vous la voyez à travers la vitre, Ryan lui envoie un gaz toxique, mais juste avant de mourir, elle vous écrit un code : 9457. Entrez dans le bureau pour le fouiller, puis récupérez un enregistrement sur le corps de la jeune femme. Emparez-vous d'une nouvelle arme, le lanceur chimique, dont il est recommandé de ne pas trop faire usage pour le

moment, mais plutôt de conserver ses précieuses munitions afin de vous en servir contre les adversaires plus coriaces que vous rencontrerez plus tard. Allez ensuite entrer le code derrière le tableau, puis récupérez une clé, un enregistrement de Langford et un peu d'argent avant de quitter les lieux et de rejoindre le " Tree Farm ".

Votre destination est le Marché champêtre, ou " Farmer's Market ". Sur la route, faites attention aux tourelles et caméra qui sont maintenant contre vous, puisque Langford n'est plus. Franchissez le passage précédemment bloqué par des grilles vers le " Farmer's Market " et ramassez ainsi un enregistrement de Tenenbaum au sol. Rejoignez finalement le marché après avoir eu une fois de plus une brève vision...

## Marché Champêtre

Récupérez sur le corps situé juste en face de vous un premier échantillon d'enzyme, ainsi qu'un enregistrement de Tasha Denu juste à côté. Empruntez le tunnel jusqu'à la prochaine salle. Occupez-vous d'abord d'aller pirater la tourelle d'obus sur la droite, puis détruisez la caméra à gauche de la pièce, avant de trouver un enregistrement de Ryan sur le comptoir. A gauche, au bout du couloir, allez pirater la tourelle, puis grimpez le long de la poutre en biais contre le mur. Longez-la jusqu'à arriver dans un coin au-dessus de la tourelle et ainsi trouver une petite trappe derrière laquelle vous trouverez des mines de proximité et des outils de piratage. Passez la porte à côté de la tourelle pour trouver dans les parages une Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Ils devraient se diriger vers la tourelle d'obus que vous avez piratée précédemment. Utilisez-la à votre avantage pour venir à bout plus facilement du Protecteur !

Au bas des marches situées en face de la tourelle d'obus, allez ramasser le fortifiant " Liasion Eve 2 ", puis allez ensuite au bout du couloir sur votre gauche. Vous serez attaqué par un groupe de chrosômes, puis allez dans la pièce de gauche, à côté de la porte nécessitant un code d'accès. Vous trouverez dans cette cave un premier flacon d'eau distillée après avoir éliminé un chrosôme. En sortant de cette pièce, prenez la porte tout de suite sur votre droite pour récupérer un enregistrement de Ryan derrière celle-ci, et un autre enregistrement (Tenenbaum) dans la partie inondée de gauche. Une fois hors de la pièce, allez pirater le code d'accès de la porte, derrière laquelle vous trouverez de nombreux objets intéressants. Vous pouvez attendre d'obtenir le code d'accès, mais celui-ci vous sera donné plus tard dans le jeu...

Montez ensuite les marches sur la gauche, puis passez la porte de gauche (peu importe laquelle puisque les deux donnent sur la même pièce) après avoir fouillé les environs. Vous verrez une trappe contre le mur de gauche derrière laquelle se trouvera un enregistrement de Ryan, et qui donne sur une autre pièce, via la bouche d'aération du dessus. Vous ne trouvez rien dans la suivante, si ce n'est deux cadavres pendus. En sortant de cet endroit, vous voici derrière le comptoir d'en face, où vous aurez un coffre à ouvrir. Rejoignez maintenant le fond de la salle, vers les néons, pour ramasser un enregistrement de Pierre Gobbi et un deuxième flacon d'eau distillée avant de passer la porte.

Dans le tunnel, prenez la première à gauche, et vous verrez un chrosôme se faire attaquer par des abeilles. Celles-ci vont ensuite s'en prendre à vous durant quelques instants et vous ne pouvez rien faire pour vous en dépêtrer, si ce n'est bouger dans tous les sens et attendre qu'elles s'en aillent. Prenez l'enregistrement de Tenenbaum sur le bureau et achetez vos améliorations auprès du Jardin des Glaneuses. Evitez de toucher aux ruches et entrez dans la pièce suivante, derrière le bureau.

Vous voici devant un panneau de contrôle qui envoie de la fumée dans cette pièce remplie de ruches, incitant les abeilles à s'y réfugier un court instant. Profitez-en pour fouiller chaque ruche à la recherche des fioles d'enzyme tout en vous débarrassant des chrosômes venus se joindre à la fête, puis lorsque vous entendez que le compte à rebours se fait de plus en plus rapide, revenez illico derrière les commandes pour envoyer à nouveau de la fumée et relancer les recherches dans les ruches. Lorsque vous avez obtenu les 7 fioles d'enzyme, sortez de cette pièce pour rejoindre le tunnel de verre et prendre à droite, vers " Worley's Winery ".

Dans cette pièce, piratez les tourelle, coffre et caméra qui se trouvent derrière le mur. Vous obtenez des flacons d'eau distillée, ainsi qu'un au sol, mais le compte n'y est pas encore. Emparez-vous de l'enregistrement de Tenenbaum sur la droite, puis descendez les escaliers pour aller récupérer le restant des fioles, fabriquer un Vecteur Lazare au niveau de la machine ManuFact du coin, et trouver un poste d'amélioration dans la partie inondée, un étage encore en dessous. Vous pourrez également vous emparer d'un fortifiant, " oeil de L'expert ", en explorant les environs et en évitant les pièges électriques et les nombreux chrosômes. Remontez ensuite et sortez du " Worley's Winery " pour retourner au "

Rolling Hills " d'Arcadia, en suivant la flèche de quête.

## Arcadie (2)

Avancez sans vous soucier de l'alarme, et rejoignez le laboratoire de Langford, en passant par " Rolling Hills ". Fiez-vous bien sûr à la flèche de quête si vous avez un quelconque souci de repérage. Une fois arrivé, insérez le Vecteur Lazare précédemment créé dans le brumisateur de gauche, puis allez bientôt fermer le laboratoire en actionnant le levier que vous trouverez en revenant en arrière, comme vous l'indique la flèche de quête, et dont la couleur est dorée. Il est immanquable. Prenez les quelques objets envoyés par Atlas dans le pneumatique, puis préparez-vous à affronter plusieurs vagues de chrosômes successives, le temps que le Vecteur Lazare soit prêt. Une fois que ce sera le cas, revenez au laboratoire afin d'enclencher la " brumisation ". Prenez ensuite la direction du métro, en allant à gauche de la pièce que vous venez de faire refleurir. A droite de la carte du métro, sur le banc, prenez l'enregistrement de Ryan, puis entrez dans la bathysphère au bout de la pièce. Choisissez bien sûr la destination de la Forteresse Folâtre.

## Forteresse Folâtre

Après avoir exploré la première salle, avancez vers la porte de devant, pour ensuite la franchir et suivre une petite séquence. Suite à celle-ci, ressortez et occupez-vous de la dizaine de chrosômes plafonniers du secteur, pour ensuite avoir accès à l'Atrium, sur la gauche. Cette grande salle est le hall principal du niveau. Occupez-vous dans un premier temps de pirater les quelques tourelles et caméras du secteur, emparez-vous d'un enregistrement de Cobb, puis d'un enregistrement de Sullivan dans le bar à cocktails. Attention à la tourelle dans les toilettes des dames... Dans le " Salon Sophia " situé en face de l'entrée du bar, trouvez un enregistrement de Cohen dans une arrière-salle entièrement blanche.

A droite du bar, passez la porte nommée " Le Marquis d'époque " pour fouiller les lieux et trouver un enregistrement d'Albert Milonakis et un Poste d'Amélioration à l'étage inférieur. De retour dans le hall principal, empruntez les escaliers centraux pour rejoindre la pièce " Cohen's collection ", après avoir récupéré un enregistrement de McClintock en haut des marches. Vous y trouverez un enregistrement de Cohen et pourrez pirater une tourelle et trois coffres à l'étage. Sortez de la pièce pour passer la porte en verre " Fleet Hall ", sur votre gauche. Piratez la caméra de sécurité, et puisque la seconde porte de verre ne s'ouvre pas, allez jeter un oeil à l'étage pour y trouver un enregistrement de Cohen entre autres objets. Redescendez ensuite pour aller droit devant vous et appeler l'ascenseur. Défendez-vous contre les chrosômes qui surgiront le temps qu'il arrive.

Vous voici dans un amphithéâtre où un chrosôme qui joue du piano va bientôt se faire cramer par Cohen. Allez prendre le cadavre en photo comme il vous le demande, mais avant de sortir de la pièce pour rejoindre l'Atrium, explorez les côtés de l'amphithéâtre pour trouver un fortifiant en haut à gauche " Expert en alarme ". Une fois de retour dans le hall principal, placez la photo sur un des cadres et vous obtiendrez l'arbalète. Rejoignez maintenant les portes du " Poseidon plaza " à l'étage. Avancez dans ce tunnel gelé et emparez-vous d'un enregistrement de Finnegan sur la gauche. Après l'avoir aperçu, vous vous ferez ensuite geler et une petite séquence s'enclenchera. Lorsque vous reprenez le contrôle de vous-même, avancez au bout du couloir pour démasquer Finnegan au niveau de la dernière statue de glace. Un combat va alors s'engager, où vous pourrez venir facilement à bout de cet ennemi, grâce à deux flèches d'arbalète par exemple. Récupérez sur le corps le fortifiant " Champ Cryogénique ", puis prenez-le en photo.

Revenez ensuite à l'Atrium où vous apercevrez un Protecteur aux prises avec une bande de chrosômes. Eliminez-le pour trouver la Petite Soeur et faire ce que vous avez à faire avec elle. Tenenbaum vous envoie un nouvel ours en peluche si vous la sauvez et vous y trouverez de l'Adam ainsi que le plasmide " Gardien 2 ". Un autre Protecteur rôde dans les parages avec une deuxième Petite Soeur. Occupez-vous-en dans la foulée, faites un tour au Jardin des Glaneuses et allez placer la photo de Finnegan sur le cadre. Récupérez le cadeau de Cohen, attendez si vous le souhaitez que la troisième Petite Soeur fasse son apparition ici, (mais vous pourrez la rencontrer ailleurs aussi), puis repartez dans la salle gelée du " Poseidon Plaza ".

Dégelez la porte obstruée par la glace, puis occupez-vous des chrosômes plafonniers du secteur. C'est ici que vous

pourrez trouver une Petite Soeur si vous ne vous êtes pas occupé d'elle précédemment. Faites le plein aux distributeurs, puis entrez dans la pièce nommée " Sir Prize ". Après avoir éliminé le comité d'accueil, vous trouverez à l'intérieur un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets. Sortez, puis passez les portes du " Sinclair Spirits " au bout à gauche. Piratez la caméra de droite, fouillez la pièce et appuyez sur le petit interrupteur placé derrière le comptoir pour ouvrir la porte qui vous fait face. Franchissez-la, puis descendez les escaliers pour aller trouver un Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre à sa droite. Eliminez le chrosôme, puis remontez pour sortir de cette pièce.

Allez faire un tour dans la pièce " Robertson's Tobaccoria " pour y trouver une génothèque et un enregistrement de McDonagh parmi d'autres objets, puis rendez-vous ensuite à l'étage inférieur nouvellement accessible (sur votre droite en sortant) pour vous retrouver dans une pièce inondée et vide, au coin de laquelle vous récupérerez le fortifiant " Consommateur Avisé 2 ". Eliminez les chrosômes qui s'y trouvent et remontez pour rejoindre maintenant la pièce " Eve's Garden XXX ", à droite du " Robertson's Tobaccoria ".
Suivez le fantôme jusqu'à la porte de la chambre, puis lorsque celle-ci s'ouvre, récupérez les objets qui s'y trouvent, dont un enregistrement de Jasmine Jolene sous le lit. Vous trouverez Hector Rodriguez derrière le bar. Il vous faut l'abattre et le prendre en photo. Utilisez vos munitions antipersonnel pour en finir rapidement. Retournez ensuite au bar où il se tenait pour trouver un enregistrement de lui-même, puis finir de fouiller les lieux avant de rejoindre l'Atrium pour placer la photo.

Cohen va vous envoyer une vague de chrosômes dont vous devez vous débarrasser. Suite au massacre, récupérez son cadeau et repartez au " Poseidon Plaza ". Montez cette fois à l'étage, pour passer les portes du " Pharaoh's Fortune Casino ". Neutralisez la caméra de l'étage et montez-y pour trouver un enregistrement de Sullivan parmi d'autres items. Gagnez enfin la pièce de " Rapture Records " pour rencontrer le dernier ennemi à photographier. En entrant dans la salle, trouvez sur la gauche un enregistrement d'Anna Culpepper, puis dirigez-vous vers le cadavre assis devant le feu. Reculez ensuite car il va exploser. Silas Cobb fera son apparition à l'étage, et vous devrez le poursuivre pour le tuer. Remontez par la bouche d'aération située dans le coin, puis vous lui ferez bientôt face. Une bonne manière de le vaincre sera de lui renvoyer ses cocktails Molotov à l'aide de votre télékinésie. Une fois que vous lui avez réglé son compte, prenez-le en photo pour ensuite aller la placer sur le dernier cadre de l'Atrium.

Cohen viendra vous remercier, mais surtout, ne le tuez pas ! Ne le blessez pas non plus, car il vous sera utile dans la suite de l'aventure (si vous souhaitez trouver un Poste d'Amélioration bien caché)... Suivez-le pour qu'il vous ouvre la vitrine derrière laquelle vous pourrez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 2 ", puis repartez dans le " Fleet Hall " afin de récupérer un enregistrement de Cohen dans la salle de projection maintenant accessible, grâce aux escaliers situés à droite du comptoir (en face de l'ascenseur donc). Repartez en direction du métro de Rapture, puis entrez dans la bathysphère pour choisir la destination d'Héphaïstos.

## Héphaïstos

Sachez qu'à partir de maintenant, il est obligatoire d'utiliser des outils d'autopiratage ou bien les fortifiants adéquats dans le but de pirater les machines. Notez également que de nombreux chrosômes vous donneront plus de fil à retordre dorénavant, de par leur résistance.

Avancez dans le couloir sous-marin en choisissant le côté que vous voulez, peu importe, puisque vous aboutirez obligatoirement face à la porte qui donne vers le bureau de Ryan. Franchissez la porte suivante au bas de la pente, puis dans cette nouvelle pièce, emparez-vous d'un enregistrement de McDonagh près du distributeur de gauche, piratez la tourelle, puis poursuivez via la porte de droite. Dans cette nouvelle salle, trouvez l'enregistrement de Kyburz près du distributeur de gauche, emparez-vous du lance-grenades sur la table centrale, puis piratez la caméra avant de rejoindre la pièce suivante, joliment décorée de cadavres suspendus. Fouillez-les pour mettre la main sur deux enregistrements : un de Anya Andersdotter et l'autre de McDonagh. La porte de " Hephaestus Core " va bientôt se faire découper et les chrosômes qui se trouvent derrière vous sauteront bien sûr dessus. Soyez prêt à les accueillir comme il se doit.
N'oubliez pas, avant de franchir cette porte, de rejoindre la petite salle de gauche (lorsque vous êtes face à la porte " Hephaestus Core ") dans laquelle vous trouverez un enregistrement de Ryan, ainsi que le fortifiant " Champ Cryogénique 2 ".

Passez donc cette salle où gît le cadavre d'un Protecteur, puis après le tunnel de verre, vous aboutirez dans une salle

où un Protecteur sera aux prises avec un chrosôme. Eliminez-le pour vous occuper de la Petite Soeur, puis allez trouver un enregistrement de McDonagh à côté de la Vita-Chambre. Descendez ensuite pour ramasser un enregistrement de Pablo Navarro sous la caméra à pirater ou détruire, puis descendez encore d'un étage. C'est à ce niveau que sont situés le Jardin des Glaneuses, ainsi qu'un enregistrement d'Anya Andersdotter et un poste d'amélioration juste en face. Descendez maintenant tout en bas pour trouver un nouvel enregistrement de Ryan ainsi que d'autres objets, puis vous pouvez ensuite remonter pour attendre la deuxième Petite Soeur si elle n'est pas déjà arrivée, ou bien passer la porte " Heat Loss Monitoring ".

Vous allez traverser une pièce où la lumière va s'éteindre puis se rallumer deux fois. Puis des chrosômes ayant fait semblant d'être morts vont se relever et vous attaquer. Envoyez-les donc réellement dans l'autre monde, puis passez dans la pièce suivante. Vous trouverez à cet étage un enregistrement de Navarro, vous donnant un code d'accès. Il s'agit de la date de l'Australia Day, soit le code 0126. Occupez-vous de sauver/tuer la dernière Petite Soeur du niveau, puis descendez les escaliers. Coupez le courant en haut à gauche de la partie inondée et électrifiée, afin d'aller récupérer un enregistrement de McDonagh, puis descendez ensuite d'un étage. Vous trouverez le fortifiant " Anti-Sécurité 2 " ainsi qu'un enregistrement de Navarro, vous indiquant de rejoindre le bureau de Kyburz. Remontez ensuite les escaliers, puis sortez du " Heat Loss Monitoring " pour monter d'un étage via les marches de droite, et ainsi franchir les portes nommées " Workshops ".

Après le tunnel sous-marin, occupez-vous de pirater la tourelle de cet étage et de refaire le plein au niveau des différents distributeurs, puis après avoir fouillé le secteur, descendez les escaliers. Chargez-vous des deux tourelles sur la gauche, puis prenez l'enregistrement de Kyburz sur le bureau. Entrez le code 0126 au niveau de la porte située entre les deux tourelles, pour vous retrouver dans le bureau de Kyburz. Après avoir enlevé les pièges électriques, avancez au fond de la pièce pour trouver un enregistrement de Ryan sur la table, et un Poste d'Amélioration contre le mur de gauche. Repérez le bouton rouge sur un coin de la table et appuyez dessus pour ouvrir une vitre derrière laquelle vous devrez récupérer la nitroglycérine. Sortez du bureau de Kyburz en prenant garde à la tourelle nouvellement apparue. Suivez ensuite la flèche de quête, qui vous mène tout d'abord vers un bureau devant lequel gît un cadavre possédant un enregistrement de Kyburz. La flèche vous mène tout droit vers une trappe donnant sur une pièce où vous trouverez un nouvel enregistrement de Kyburz, le fortifiant " Chercheur ", et où il vous faudra inspecter l'enveloppe de la bombe IEM. Placez la nitroglycérine dans la bombe.

Votre objectif est de trouver 4 embouts de câble R34 et une demi-boîte de précipité ionique. Vous trouvez tout de suite en sortant un premier faisceau de câble sur le cadavre du Protecteur dans le coin.
Vous avez compris ! Pour récupérer ces fameux câbles, il vous faut tuer encore trois Protecteurs et les fouiller. Avant de vous atteler à la tâche, placez-vous face au bureau de Kyburz, au bas des marches. Accroupissez-vous et pivotez sur la gauche pour trouver une trappe dans le mur vous permettant d'aller trouver sous les escaliers des items supplémentaires ainsi qu'un enregistrement de Navarro, dévoilant le code d'une porte du Marché Champêtre que vous devriez déjà avoir ouverte si vous avez suivi cette solution à la lettre.

Il est temps de partir à la chasse au Protecteur ! Refaites éventuellement le plein de santé et munitions au niveau des distributeurs de l'étage supérieur, puis chargez-vous du Protecteur qui devrait rôder dans les parages depuis tout à l'heure. De retour dans le Noyau d'Héphaïstos, descendez les escaliers de droite pour trouver aux pieds de ceux-ci une première fiole de précipité ionique, puis cherchez le prochain Protecteur qui ne devrait pas être loin. Eliminez-le et vous trouverez en chemin un deuxième flacon de précipité ionique. Ces flacons sont faciles à trouver, car étant répartis dans de nombreux endroits. Attendez le dernier Protecteur pour lui faire sa fête, mais sachez que si l'attente se fait trop longue, vous pourrez trouver un cadavre de Protecteur en reprenant le chemin inverse, avant que vous n'arriviez au noyau d'Héphaïstos et que vous ne trouviez la première Petite Soeur. Rejoignez la pièce de la bombe, une fois tous les objets requis en poche. Attention aux chrosômes qui vous attendent sur le chemin...

Finalisez la bombe, emparez-vous d'elle, puis prenez la direction du " Geothermal Control ", comme indiqué par la flèche de quête. Dans cette pièce, franchissez une des deux portes qui donneront sur la même pièce : une salle au bout de laquelle vous devrez vous occuper de pirater les deux tourelles, puis de tourner la grosse vanne en maintenant le bouton le temps que les 4 ampoules deviennent vertes. Bien entendu, durant ceci, des chrosômes viendront troubler la fête, mais vos tourelles devraient vous protéger un minimum. Si ce n'est pas suffisant, mettez la main à la pâte en envoyant dans l'autre monde ceux qui s'approchent de trop près d'un bon coup de fusil à pompe... Prenez ensuite l'ascenseur fonctionnel pour rejoindre l'étage inférieur. Avancez ensuite toujours tout droit pour bientôt trouver un

cadavre à côté duquel vous pourrez ramasser le fortifiant " Réducteur d'Alarme 2 ". Passez enfin la porte qui vous fait face, puis montez les quelques marches pour aller actionner les commandes de l'ascenseur du noyau et poser la bombe IEM.

Suivez ensuite la flèche de quête qui vous indique la direction de la salle dans laquelle il vous faudra actionner le levier de court-circuit, avant de passer la porte de derrière vous menant au Contrôle Central de Rapture.

## Contrôle Central de Rapture

Dans cette première pièce, récupérez l'enregistrement de Suchong sur votre gauche, puis prenez bientôt les escaliers au fond à droite. Vous atteignez une pièce avec des photos sur les murs et dans laquelle vous aurez deux enregistrements de Suchong à récupérer. Vous voici bientôt face à Ryan, qui va se lancer dans un monologue dont lui seul a le secret. Lorsqu'il ouvre la porte approchez-vous de lui. Préparez-vous au combat ! Espérons que vous soyez bien équipé car le combat va s'annoncer... Inexistant ! Vous allez le réduire en charpie avec un club de golf et ce, tout au long d'une cinématique... Après avoir récupéré la carte magnétique, allez l'insérer dans la machine de droite, et c'est alors qu'Atlas va révéler sa véritable identité... Lorsque vous serez assailli par des robots, suivez les Petites Soeurs et vous tomberez bientôt dans un trou du conduit d'aération...

## Hauteurs d'Olympie

Vous vous retrouvez dans le refuge de Tenenbaum. Si vous avez décidé de sauver les Petites Soeurs, vous les retrouverez ici, en train de se divertir entre elles. Après le discours de Tenenbaum, prenez les escaliers pour rejoindre les égoûts. Allez au bout de cet endroit pour récupérer le volant à placer sur la porte et à actionner en maintenant le bouton. A partir de maintenant, sachez que Fontaine vous drainera un peu d'énergie maximale régulièrement, donc ne traînez pas trop, car la jauge rapetisse peu à peu...

Montez la pente pour apercevoir droit devant vous des chrosômes en train de fouiner près du feu. Eliminez-les et allez fouiller ensuite le secteur pour trouver notamment un coffre à pirater. Occupez-vous ensuite de la tourelle située dans la direction opposée, du Protecteur qui arrive, puis après avoir décidé du sort réservé à la Petite Soeur, allez trouver le Jardin des Glaneuses au fond à gauche de la pièce, à proximité d'une seconde tourelle à pirater. Vous trouverez un ours en peluche contenant le fortifiant " Armure Corporelle 2 ", dans le cas où vous avez décidé de sauver les fillettes. Rejoignez ensuite le bar situé juste à côté des tourelles pour trouver un enregistrement de Suchong sur le comptoir, parmi d'autres items. Poursuivez pour fouiner vers le fond de cette pièce et prendre la direction du " Mercury Suites ".

Au bout de ce parcours légèrement incliné, chargez-vous de la caméra du coin gauche après avoir liquidé les chrosômes du secteur, puis vous devriez bientôt croiser la deuxième Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Vous savez quoi faire. Dans ce hall, trouvez derrière les escaliers le Poste d'Amélioration, puis après avoir fait un tour des environs, commencez par entrer dans la suite de Suchong. Allez fouiller la pièce de gauche pour trouver un enregistrement de lui-même, puis effectuez un bref passage dans la cuisine à droite de l'entrée, pour finalement revenir dans la pièce inondée qui était face à vous. Vous trouverez sur le côté gauche le fortifiant " Artisant de Métier ", ainsi qu'un nouvel enregistrement de Suchong. Sortez de la pièce après de nouvelles menaces de la part de Fontaine.

Rejoignez maintenant la chambre de Culpepper (attention à la tourelle d'obus apparue sur la droite dans le hall) pour trouver un enregistrement de Sullivan, puis d'autres objets à l'étage, après avoir piraté la caméra de gauche. Dépêchez-vous tout de même, le temps presse car Fontaine réduit de plus en plus votre énergie !

Il est temps de vous rendre dans la suite de Sander Cohen. Avancez jusqu'à la piste et éliminez les chrosômes qui dansent. Cohen arrive en personne, et c'est maintenant que vous pourrez l'éliminer librement, puisque vous avez désormais accès à sa chambre qui serait restée fermée dans le cas où vous l'auriez tué à la Forteresse Folâtre, et dans laquelle se trouve un Poste d'Amélioration. Fouillez les lieux, puis rejoignez ensuite le hall pour monter au deuxième étage.

Uniquement deux pièces à cet étage : l'appartement de Tenenbaum, pour l'instant fermé, et une autre pièce

abandonnée. Rejoignez donc celle-ci pour fouiller les lieux et trouver quelques objets utiles. Sortez ensuite pour monter au troisième étage. Chargez-vous de la caméra de sécurité, puis après avoir exploré la pièce du mur adjacent de droite, continuez de contourner les lieux pour trouver un enregistrement de Paparazzi vous donnant le précieux code 5744, permettant de rejoindre la chambre de Fontaine. Finissez le tour de l'étage par la gauche et vous pourrez entrer dans l'appartement de Tenenbaum via cette pièce barricadée au coin. Vous arriverez bientôt dans une pièce avec le mot " Whore " inscrit au mur, et Tenenbaum vous contactera. En sortant de cette arrière-salle, prenez les escaliers de gauche qui mènent à une pièce inondée. Avancez et brisez le cadenas pour franchir la porte en ayant pris garde à la tourelle de droite, puis rejoignez le rez-de-chaussée pour entrer le code 5744 au niveau de l'ascenseur. Vous atteignez ainsi la chambre de Fontaine.

Occupez-vous de pirater la caméra au bout de cette pièce, puis de la tourelle derrière le rocher. Montez ensuite les escaliers vers la pièce suivant, et vous trouverez sur la droite un enregistrement de Fontaine. Après avoir fouillé l'étage, montez les escaliers suivants, en prenant à droite de l'ours. Vous voici dans une pièce où il vous faut neutraliser la tourelle de droite, fouiller un coffre éventuellement et prendre la porte de droite. Passez ce balcon en remarquant la génothèque sur la gauche, puis dans la salle suivante, vous mettrez la main sur l'antidote Lot 192 ainsi que le fortifiant " Champ électrique 2 ". Tenembaum vous parle alors dans le talkie et vous recommande de trouver la machine à plasmides la plus proche, car vos pouvoirs sont devenus instables.
Suivez donc la flèche de quête qui vous mènera à la porte du " Apollo Square ", juste en face du Jardin des Glaneuses, en revenant par le " Mercury Suites ".

## Place Apollon

Récupérez un enregistrement de McClintock sur la gauche après avoir monté les escaliers de gauche, puis avancez dans cette allée où vous allez bientôt rencontrer un Protecteur et une Petite Soeur. Laissez-le se faire attaquer par les chrosômes du coin pour vous faciliter la tâche lorsqu'il vous faudra l'achever. Après vous être chargé de la Petite Soeur, avancez jusqu'à la grande salle où sera situé sur la droite un Jardin des Glaneuses, inutilisable tant que vous ne vous êtes pas injecté l'antidote Lot 192, puis un nouvel enregistrement de McClintock. Si vous avez traîné un peu dans les environs, un deuxième Protecteur viendra chercher ici une autre Petite Soeur. Chargez-vous-en, puis vous trouverez un nouvel ours en peluche près du Jardin des Glaneuses, dans le cas où vous avez toujours fait preuve de bonté envers les petites filles. L'ours contient entre autres le fortifiant " Artisan Prolifique ". Après avoir exploré les lieux et neutralisé la tourelle de cette pièce principale, rendez-vous dans l'allée qui mène aux portes du " Artemis Suites ".

Prenez garde aux tourelles et caméras dans le coin, que vous ne pourrez pas pirater, à moins d'avoir la chance de tomber temporairement sur le plasmide d'électrocution. Dans l'autre cas, il est préférable de les détruire. Une fois passé la porte de l' " Artemis Suite ", débarrassez-vous des gêneurs et de la caméra, fouillez ce rez-de-chaussée et notamment la salle du fond et montez ensuite au premier étage. Entrez donc dans la clinique de Suchong, neutralisez la caméra de droite, puis allez récupérer le fortifiant " MédiPraxis 3 " dans la salle de droite. Rejoignez maintenant la partie gauche de la clinique, où vous aurez deux portes face à vous. Prenez celle de gauche pour trouver le cadavre de Suchong ainsi qu'un enregistrement de lui-même, puis emparez-vous de l'antidote Lot 192. Tenenbaum vous annonce que vous êtes guéri et qu'il vous faut maintenant rejoindre la Pointe Prométhée. Mais avant cela, regagnez le Jardin des Glaneuses pour utiliser votre Adam (le troisième étage de ce secteur ne vous fournira pas grand-chose).

Passez ensuite dans l'allée sur votre droite, nommée " Hestia Chambers ". Attention à la caméra de gauche ! Au bout de l'allée, passez la porte " Fontaine's Center ", puis dirigez-vous à droite pour récupérer l'enregistrement de McClintock dans la malle, sans oublier d'utiliser votre télékinésie afin d'attraper la seringue d'Eve et la trousse de soins sur le toit. Neutralisez la tourelle et fouillez le secteur avant de monter à l'étage. Explorez la pièce de ce niveau, ainsi que son sous-sol, puis sortez de celle-ci pour monter au troisième étage. Cet endroit vous permettra de récupérer quelques items supplémentaires, quant au quatrième étage, il disposera de deux portes fermées à clé. Montez donc au dernier étage pour rejoindre la pièce de droite une fois en haut des marches. Faites attention à la caméra au fond à gauche de la pièce, puis refaites le plein de munitions en utilisant la télékinésie sur la cellule de gauche. Descendez ensuite les marches situées face à la caméra, pour vous trouver dans une salle contenant un enregistrement de Fontaine, le fortifiant " Pirate Concentré 2 ", ainsi qu'un Poste d'Amélioration. Emparez-vous également d'un enregistrement de McClintock sur un cadavre, puis sortez ensuite du " Fontaine's Center " pour rejoindre le métro de Rapture et ainsi choisir la destination de la Pointe de Prométhée une fois dans la bathysphère.

# Pointe de Prométhée

Attendez que le feu s'éteigne et poursuivez Fontaine jusqu'à la pièce d'où il s'échappe par la gauche. A cet endroit, repérez la Vita-Chambre droit devant vous, le Poste d'Amélioration derrière le cadavre de Protecteur, puis fouillez ensuite ce dernier, comme vous le demande Tenenbaum. Vous devez devenir un Protecteur pour que les Petites Soeurs acceptent de vous ouvrir la porte par laquelle Fontaine s'est échappé.

Prenez donc les escaliers de gauche, lorsque vous êtes face à la porte que Fontaine a emprunté, puis franchissez la porte à votre droite pour pirater la caméra de cette pièce. Faites de même avec la tourelle de derrière, et vous trouverez dans cette pièce des bottes de Protecteur ainsi que le fortifiant " Chercheur 2 ", après vous être chargé du chrosôme du coin. Sortez ensuite de cette pièce pour prendre à droite et trouver derrière cette porte une nouvelle pièce à droite de laquelle une tourelle d'obus et un Jardin des Glaneuses seront placés.

Passez une des deux portes de ce secteur après avoir fouillé le cadavre de Protecteur, pour finalement atteindre la pièce " Suit Assembly ". En chemin, vous devriez vous occuper d'une première Petite Soeur accompagnée de son Protecteur. Récupérez au fond à gauche de cette grande pièce un enregistrement de Suchong, puis un deuxième dans le coin droit de la même salle, en sachant que vous pouvez changer de côté en passant soit par des ponts qui relient les deux côtés, avec au centre une génothèque et un enregistrement de Ryan, soit par une salle centrale ressemblant à une sorte de bloc opératoire. En rejoignant d'ailleurs cette pièce centrale, récupérez une combinaison de Protecteur parmi celles suspendues, occupez-vous de la tourelle d'obus une fois dans la salle, ainsi que du Protecteur qui devrait rôder avec sa petite protégée. Notez également la présence de deux pièces bloquées, l'une par un code à pirater, et l'autre par de la glace à faire fondre, de chaque côté de la pièce principale. Elles contiennent beaucoup d'objets intéressants, et vous trouverez également dans l'une d'elles un enregistrement de Suchong.

Rendez-vous ensuite dans la pièce de droite, " Candidate Conversion " pour aller y récupérer un enregistrement important de Suchong après vous être occupé des deux tourelles de cette pièce. Chargez-vous de la dernière Petite Soeur du jeu, qui devrait avoir ou va bientôt pointer le bout de son nez avec son Protecteur, puis dirigez-vous ensuite dans la salle " Candidate Induction ", du côté gauche cette fois, où vous pourrez récupérer un casque parmi ceux exposés, ainsi que le fortifiant " Pirate Génétique 3 ". Eliminez ensuite le groupe de chrosômes qui vient vous rendre visite, puis sortez de ce secteur, pour aller dépenser votre Adam au Jardin des Glaneuses.

Après avoir fait fondre la glace qui bloquait la petite pièce de droite, à l'entrée de " Optimized Eugenics ", et dans laquelle vous aurez récupéré un enregistrement de Suchong dans une poubelle, gagnez maintenant la porte de gauche. Occupez-vous bientôt d'une caméra, en sachant qu'une autre se tient dans le couloir de droite et qu'il vous faudra faire de même, mais gagnez pour l'instant la porte de gauche " Test Subject Storage " où vous pourrez récupérer un enregistrement de Ryan, entre autres objets.

Rejoignez ensuite la salle nommée " Eugenic Analysis ", où vous aurez deux tourelles à neutraliser avant de trouver le dernier Poste d'Amélioration ainsi qu'un coffre. Passez ensuite dans la pièce d'à côté, " Plasmid Prototyping ", neutralisez la tourelle, et vous y trouverez un enregistrement de Suchong parmi d'autres items.

La dernière salle, " Live Subject Testing " contiendra le modificateur de voix que vous devez récupérer, ainsi que le fortifiant " Expert en alarme 2 ".

Avant de sortir de cette zone, rejoignez la pièce centrale en envoyant une décharge sur l'interrupteur de la porte, puis abaissez le levier de dérivation du générateur pour couper temporairement le courant et contourner la pièce par l'autre côté, de manière à récupérer tous les items qui s'y trouvent. Sortez ensuite définitivement du secteur " Optimized Eugenics ".

Il ne reste plus qu'à aller trouver les phéromones pour devenir un parfait Protecteur ! Celles-ci se trouvent dans la zone " Little Wonders ". Rendez-vous-y en piratant la caméra du couloir qui y mène, puis faites le tour de cette salle circulaire pour trouver deux fioles ainsi qu'un enregistrement de Tenenbaum. Descendez ensuite par un des côtés pour fouiller l'étage du bas et les chambres des Petites Soeurs, où vous trouverez sans mal une troisième fiole, ainsi que le fortifiant " Perceur de coffres 2 ", dans une salle située face à un distributeur.

Une fois que vous êtes devenu un parfait Protecteur, suivez la flèche de quête, en direction de la porte qu'avait empruntée Fontaine précédemment. Soyez prêt et bien armé avant de vous rendre derrière cette porte ! Appelez une Petite Soeur en tapant avec votre clé anglaise au niveau du trou indiqué lorsque Tenenbaum vous le demandera, puis suivez-la.

## Terrain d'essai

Dans ce niveau, vous devrez jouer le rôle du parfait Protecteur, en veillant à ce que votre Petite Soeur puisse drainer l'Adam de trois corps différents en toute sécurité. Pour vous aider, allez pirater les caméras et tourelles du coin, et sachez que la difficulté va bien sûr s'accroître du premier au troisième corps. Vous serez même attaqué à la fin par un Protecteur ! Soyez donc armé comme il se doit...

Ne vous en faites pas si la Petite Soeur meurt durant cette phase alors que vous vous étiez efforcé de sauver les autres durant l'aventure, car cela ne sera pas comptabilisé. Tenenbaum sera juste en colère, mais vous aurez le droit d'appeler d'autres Petites Soeurs pour réussir. Il vous suffira d'aller taper avec votre clé près d'un de ces trous par lesquels elles arrivent.

Une fois que le troisième cadavre a été drainé, suivez la petite fille qui vous emmène dans une salle où vous pourrez refaire le plein avant le combat final. Récupérez la seringue qu'elle vous tend avant qu'elle rentre dans son trou, puis prenez la direction de l'ascenseur pour aller affronter Fontaine.

### Fontaine

Sachez que vous n'avez qu'une chance de réussir dans cette épreuve, étant donné l'absence de Vita-Chambre dans le secteur. Toutefois, on ne peut pas dire que Fontaine fasse partie de ces boss qui sont capables de vous mettre dans cet état second que nous connaissons tous un jour ou l'autre, cet état où l'espérance de vie de notre chère manette peut devenir tout à coup ridicule, où, les yeux injectés de sang et avec une tension artérielle avoisinant les 20, rien n'a plus d'importance à cet instant dans notre vie que le fait de pulvériser cet enf...Biiiip !! Oups ! Ne nous égarons pas... Mais franchement,  ne me dites pas que certains ne se sont pas reconnus dans ces quelques lignes ;-)... Enfin, tout ceci pour dire que Fontaine sera loin de représenter une menace pour vous qui êtes parvenu à la fin de ce chef-d'oeuvre, surtout après avoir affronté et vaincu tant de Protecteurs... Bon allez, il sera tout de même un " chouya " plus résistant.

Allez d'emblée le trouver droit devant vous et lui planter une première fois l'aiguille alors qu'il se tient en position de croix. Il vous bousculera ensuite et prendra une apparence enflammée. Il va en majeure partie vous foncer bêtement dessus tel un taureau enragé, en tapant de temps à autre au sol. La technique pour l'éviter est simplissime : décalez-vous à droite et à gauche et tournez-lui autour. Touchez-le avec vos armes les plus meurtrières, telles que la chevrotines explosive, l'arbalète ou encore le lance-grenades. Lorsque sa jauge d'énergie sera réduite à néant, il ira se replacer en position de croix afin de se recharger en Adam. Profitez-en pour lui planter une deuxième fois la seringue !

Il prendra cette fois une apparence glacée, mais ses mouvements resteront sensiblement les mêmes, à la différence que des robots mitrailleurs viendront l'épauler. Vous pouvez bien entendu pirater ces derniers pour les utiliser à votre avantage, mais conservez la technique précédente pour le vaincre : des attaques bien violentes avec des armes bien bourrines ^^. Il retournera une fois de plus récupérer de l'Adam, mais vous serez là pour lui planter une troisième fois la seringue. C'est alors qu'il prendra un aspect électrisé et, devinez quoi ? Il agira de la même manière que lors des deux assauts précédents. La différence cette fois-ci est que quelques chrosômes viendront troubler la fête pour tenter de vous déstabiliser, mais même en les ayant dans vos pattes, vous ne devriez pas avoir de mal à faire chuter la jauge d'énergie de Fontaine à zéro, pour ensuite aller lui planter une quatrième fois la seringue en guise de coup de grâce...

Suivez ensuite la séquence finale qui variera de deux manières, selon le comportement que vous avez adopté envers les Petites Soeurs au long de cette aventure, comme expliqué précédemment.

## SUCCÈS

Niveau de Bienvenue terminé (10) : Terminer le niveau Bienvenue à Rapture.

Catégorie complète (20) : Acheter tous les emplacements d'une catégorie de plasmides ou de fortifiants.

Toutes catégories complètes (50) : Acheter tous les emplacements des 4 catégories de plasmides ou de fortifiants.

Emplacement acheté (5) : Acheter un emplacement pour plasmide ou fortifiant.

Arme améliorée (5) : Acquérir au moins une amélioration.

Une arme améliorée (5) : Améliorer entièrement 1 arme.

2 armes améliorées (5) : Améliorer entièrement 2 armes.

3 armes améliorées (10) : Améliorer entièrement 3 armes.

4 armes améliorées (10) : Améliorer entièrement 4 armes.

5 armes améliorées (10) : Améliorer entièrement 5 armes.

Spécialiste en armement (20) : Acquérir toutes les améliorations pour toutes les armes.

Chrosôme Grosse Brute étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Grosse Brute.

Chrosôme Armé étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Armé.

Chrosôme Plafonnier étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Plafonnier.

Chrosôme Houdini étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Houdini.

Chrosôme Explosif étudié (10) : Terminer l'étude du Chrosôme Explosif.

Rosie étudié (10) : Terminer l'étude du Rosie.

Videur étudié (10) : Terminer l'étude du Videur.

Petite Soeur étudiée (10) : Terminer l'étude de la Petite Soeur.

Photographe prolifique (5) : Prendre au moins une photo dans chaque catégorie de recherche.

Chercheur confirmé (20) : Effectuez toutes les recherches possibles.

Photographe accompli (20) : Prendre une photo de recherche de la meilleure qualité possible.

Chrosôme étudié (5) : Prendre au moins une photo de recherche d'un Chrosôme

Pirate en herbe (5) : Réussir au moins un piratage.

Robot de sécurité piraté (10) : Pirater un robot de sécurité.

Caméra de sécurité piratée (10) : Pirater une caméra de sécurité.

Tourelle piratée (10) : Pirater une tourelle.

Distributeur piratée (10) : Pirater un distributeur.

Coffre piratée (10) : Pirater un coffre.

Pirate accompli (40) : Réussir 50 piratages.

Inventeur en herbe (5) : Inventer au moins un objet.

Inventeur accompli (10) : Inventer au moins 100 objets.

Inventeur de munitions (25) : Inventer toutes les sortes de munitions disponibles.

Sauveur de Petites Soeurs  (100) : Terminer le jeu sans tuer une seule Petite Soeur.

Collectionneur de Fortifiants (50) : Recueillir ou inventer 53 Fortifiants dans les catégories Physique, Manufacture et Combat.

Historien (50) : Trouver tous les comptes rendus audio.

Super Expert (40) : Terminer le jeu avec la difficulté maximale.

A trouvé chaque petite soeur (40) : Récupérer ou sauver toutes les Petites Soeurs dans le jeu.

Heureux gagnant (10) : Toucher le jackpot sur une machine à sous.

Un grille-pain dans la baignoire (10) : Electrocuter un ennemi dans l'eau.

## SUCCÈS SECRETS

`Docteur Steinman vaincu (15) :` Le joueur a vaincu le docteur Steinman.

`Peach Wilkins vaincu (15) :` Le joueur a vaincu Peach Wilkins.

`Forêt sauvée (15) :` Le joueur a sauvé les forêts d'Arcadie.

`Chef d'oeuvre de Cohen achevé (30) :` Le joueur a achevé le grand chef d'oeuvre de Sander Cohen.

`Andrew Ryan vaincu (30) :` Le joueur a vaincu Andrew Ryan.

`Briser l'emprise de Fontaine (30) :` Le joueur s'est libéré de l'emprise mentale de Fontaine.

`Atlas vaincu (100) :` Le joueur a vaincu Atlas.

`Transformation en protecteur (30) :` Le joueur s'est transformé en Protecteur.

`L'arroseur arrosé (10) :` Le joueur a pris une photo du cadavre de sandra cohen.

`Trouver les quartiers de Cohen (10) :` Le joueur a trouvé les appartements de Sander Cohen.

# TOUTES LES FINS

## Fin 1

Sauvez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

## Fin 2

Récoltez toutes les Petites Soeurs que vous rencontrez dans le jeu.

## Fin 3

Sauvez toutes les Petites Soeurs sauf une que vous devrez récolter.

# Bioshock 2

© 2K Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Acheter un emplacement (5)

Achetez un emplacement pour Plasmide ou pour Fortifiant dans un Jardin des Glaneuses.

### Plasmidal (10)

Débloquez tous les emplacements pour Plasmides.

### Arme améliorée (10)

Améliorez une arme dans une station "Pouvoir au Peuple".

### Amélioration terminée (10)

Installez la troisième et dernière amélioration sur une arme.

### Toutes les améliorations d'arme (20)

Trouvez les 14 améliorations d'armes "Pouvoir au Peuple" du jeu.

### Pirate sans compter (20)

Piratez tous les types de machines au moins une fois.

### Pirate prolifique (20)

Piratez 30 machines à distance à l'aide de l'outil de piratage.

### Chercheur en herbe (5)

Effectuez une recherche sur un Chrosôme à l'aide de la caméra de recherche.

### Piste de recherche (20)

Terminez une piste de recherche.

### Expert en recherches (20)

Atteignez le dernier niveau de recherche sur les 9 sujets de recherche.

### Pas peur des Protecteurs (25)

Tuez 3 Protecteurs au cours d'un combat sans mourir.

### Maître récolteur (30)

Récoltez 600 ADAM avec les Petites Soeurs.

### Plasmide amélioré (10)

Atteignez le niveau 3 d'amélioration au Jardin des Glaneuses pour l'un de vos Plasmides.

### Tous les Plasmides (20)

Trouvez ou achetez les 11 Plasmides de base.

### Maître piégeur (15)

Tuez 30 ennemis à l'aide de pièges.

### Garde du corps (15)

Protégez une Petite Soeur durant une récolte sans que personne ne la touche.

### Dépense sans compter (15)

Dépensez 2000 dollars dans les distributeurs.

### N'oublie aucune Petite Soeur (50)

Récoltez ou sauvez toutes les Petites Soeurs du jeu.

### Contre toute attente (30)

Terminez le jeu en difficulté maximale.

### Une sacrée paire (25)

Finissez le jeu sans utiliser les Vita-Chambres.

### Historien de Rapture (40)

Trouvez 100 journaux audio.

### Sélection pas si naturelle (10)

Tuez un ennemi au cours d'une partie publique.

### Bienvenue à Rapture (10)

Terminez une partie publique.

### Un monstre parfaitement ignoble (10)

Devenez Protecteur au cours d'une partie publique.

### "Monsieur P... Non !!" (20)

Abattez un Protecteur au cours d'une partie publique.

### Mère Poule (20)

Sauvez une Petite Soeur au cours d'une partie publique.

### Héros de pacotille (10)

Remportez une épreuve au cours d'une partie publique.

### Parasite (10)

Atteindre le niveau 10.

### Petit papillon (20)

Atteindre le niveau 20.

### Sbire (20)

Atteindre le niveau 30.

### Choisir l'impossible (50)

Atteindre le niveau 40.

### Terrain d'essai (20)

Remportez une partie publique.

### Voyageur (10)

A joué au moins 1 partie publique sur chacune des cartes en multijoueur.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Blacksite

© Midway 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Rechercheur (5)

Trouvez un Dossier.

### L'hôte a l'avantage (10)

Hébergez une partie Versus de Blacksite sur le Xbox LIVE.

### Porteur de drapeau (10)

Capturez votre premier drapeau.

### Enlevé (10)

Terminez une partie avec classement en mode Abduction.

### On craint la Mort (10)

Terminez une partie avec classement en mode Deathmatch Equipe.

### Je crains la Mort (10)

Terminez une partie avec classement en mode Deathmatch.

### Entraînement de base (10)

Terminez une partie de Blacksite sur Xbox LIVE.

### Episode 6 Terminé (10)

Terminer Episode 6: L'accident.

### Episode 5 Terminé (10)

Terminer Episode 5: En hauteur.

### L'aiguille qui tombe (10)

Descendez une Aiguille de Spores.

### J'ai dit couché! (10)

Descendez une Brute de Feu.

### Episode 4 Terminé (10)

Terminer Episode 4: Contre-insurgence.

### Episode 3 Terminé (10)

Terminer Episode 3: Rachel.

### Episode 2 Terminé (10)

Terminer Episode 2: Quarantaine.

### Episode 1 Terminé (10)

Terminer Episode 1: Irak.

### Relation à longue distance (10)

Tuez 5 fois avec le fusil de Sniper en mode Campagne.

### Attention, Chiens-pieuvres! (10)

Tuez plus de 25 Chasseurs en n'utilisant que le corps-à-corps.

### Petit mais costaud (10)

Obtenez plus de 10 tirs à la tête avec le pistolet en mode Campagne.

### Balles magiques (10)

Tuez 10 fois avec le fusil de M4 en mode Campagne.

### Fan de roquettes (10)

Obtenez plus de 10 morts avec la fonction de verrouillage du lance-roquettes en mode Campagne.

### Tuerie géométrique (10)

Tuez 5 fois avec les projectiles rebondissants du fusil Scatter en mode Campagne.

### Evite un peu ça! (10)

Obtenez plus de 10 morts en détonant le projectile du fusil à plasma en mode Campagne.

### Justice pour tous (10)

Terminez une partie avec classement en mode Capture du Drapeau.

### Le tour du quartier (10)

Terminez une manche de tous les modes de partie avec classement sur le Xbox LIVE.

### On n'oublie jamais le premier (10)

Gagnez votre première partie avec classement en ligne.

### Boucher (20)

Tuez plus de 250 Revenants.

### Chasseur (20)

Trouvez 25 Dossiers.

### Motivateur Professionnel (20)

Obtenez une équipe motivée plus de 20 fois.

### Délégateur professionnel (20)

Utilisez votre équipe pour plus de 250 morts en équipe.

### Le Roi du quartier (25)

Gagnez une manche de tous les modes de partie avec classement sur le Xbox LIVE.

### Voleur de drapeaux (25)

Capturez plus de 25 drapeaux.

### Alerte Jaune (25)

Terminer tous les épisodes en difficulté Jaune (Décontractée).

### C'est un bon début! (25)

Tuez plus de 100 fois avec chaque arme.

### Le butin de guerre (30)

Gagnez plus de 25 parties avec classement.

### Alerte Orange (35)

Terminer tous les épisodes en difficulté Orange (Moyenne).

### Exposé (49)

Jouez une partie avec un porteur de virus Blacksite.

### Les crânes des vaincus (50)

Tuez plus de 20 adversaires sans mourrir au cours d'une partie Versus !

### Investigateur (50)

Trouvez tous les Dossiers.

### L'instrument de ta destruction! (50)

Tuez plus de 200 fois avec chaque arme.

### Alerte Rouge (50)

Terminer tous les épisodes en difficulté Rouge (Difficile).

### Marchand de drapeaux (50)

Capturez plus de 50 drapeaux.

### Porteur du virus Blacksite (51)

Terminez premier d'une partie en ligne avec un porteur de virus Blacksite.

### Vae Victus (55)

Gagnez plus de 50 parties avec classement!

### Regarde-moi, et tremble! (100)

Tuez plus de 400 fois avec chaque arme.

# Bladestorm : La Guerre De Cent Ans

© Koei / OMEGA Force 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## REGAIN DE MUNITIONS

Lorsqu'une unité se trouve à cours de munitions, placez-la en retrait et attendez que l'IA décide elle-même de tirer avant de ramener l'unité au sein du groupe. Celle-ci gagnera alors automatiquement des munitions supplémentaires, et vous pouvez répéter l'opération à l'infini.

## SUCCÈS

### Livre des arcs (50)

Après avoir créé votre personnage, assurez-vous de sauvegarder les données.

### Livre des chevaux (50)

Après avoir créé votre personnage, assurez-vous de sauvegarder les données.

### Livre des épées (50)

Après avoir créé votre personnage, assurez-vous de sauvegarder les données.

### Livre des couteaux (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des rapières (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des lances de cavalerie (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des longues lances (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des hallebardes (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des haches (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des massues (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des arcs à cheval (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des chameaux (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des éléphants (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre des chariots (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Livre de la magie (50)

Il arrive que les coffres trouvés lors des batailles contiennent des livres.

### Histoire terminée (150)

Après avoir vu la fin, assurez-vous de sauvegarder les données de jeu.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# BlazBlue : Calamity Trigger

© Aksys Games / Arc System Works 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ASTRAL DRIVE

A chaque fois que vous terminez le mode Arcade avec un personnage en particulier, vous débloquez son Astral Drive. Seuls ceux de Ragna, Rachel et V-13 sont accessibles dès le départ.

## PERSONNAGES "UNLIMITED"

### Unlimited Hakumen

Terminer le mode Arcade avec Hakumen.

### Unlimited Rachel

Terminer le mode Arcade avec Rachel.

### Unlimited Ragna

Terminer le mode Arcade avec Ragna.

### Unlimited V-13

Terminer le mode Arcade avec V-13.

## VRAIE FIN

Terminez le mode Story avec tous les personnages pour découvrir la vraie fin du jeu.

## GUIDE DU MODE STORY

### Ragna's Story : Grimreaper

L'histoire de Ragna est une des plus linéaires du jeu et ne comporte que deux fins. Une fin principale (ou " Clear End " notée fin n°2) et une fin alternative. Le combat final pour l'obtention de la fin principale dépendra de vos actions. Finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris ceux

conduisant à un game over.

### Fin n°1

Cette fin ne nécessite pas de conditions particulières. Il suffit simplement de sélectionner le second choix de dialogue après le combat contre Arakune puis battre tous les adversaires se présentant.

### Fin n°2

La fin n°2 change en fonction du nombre de Distortion Finish infligé (finir un adversaire avec un coup spécial). Il existe 3 cas de figure avec à chaque fois un artwork à la clé nécessaire pour finir l'histoire de Ragna.

1. Si l'on élimine tous les personnages (c'est-à-dire, Rachel, Arakune, Jin et Hakumen) avec un Distortion Finish, le combat final se déroulera contre Ragna.

2. Si l'on élimine entre 1 et 3 personnages avec un Distortion Finish, le combat final se déroulera contre Nu (v-13).

3. Si aucun adversaire n'est éliminé avec un Distortion Finish, le combat de fin se déroulera contre Noël.

## Jin's Story : False Hero

L'histoire de Jin est composée, comme pour la plupart des personnages, de 3 fins : 1 fin principale (ou "Clear End", ici notée fin n°3) et 2 fins alternatives. Pour compléter l'histoire à 100% il est nécessaire de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris les embranchements conduisant à un game over. Bien que ce mode histoire ne présente pas de grandes difficultés, il y a néanmoins deux choses à savoir concernant son cheminement :

### Fin n°1

La fin n°1 n'est accessible que si l'on choisit l'option 1 et que l'on gagne contre Carl et Noël et que l'on perd face à Ragna. Si on choisit de perdre contre Ragna, sans passer par cette voie, la fin n°1 sera remplacée par un game over.

### Fin n°2

Cette fin est accessible en perdant le combat contre Nu (v-13) quel que soit le chemin que l'on emprunte.

### Fin n°3

Cette fin sera débloquée en gagnant le combat contre Nu (v-13) ou alors en réunissant les conditions pour combattre Hakumen et le vaincre (voir plus loin).

#### *Hakumen*

Le dernier combat contre Hakumen est accessible uniquement si on choisit l'option 2 et que l'on décide de perdre contre Tager. Si on choisit une autre voie, le combat sera remplacé par la fin n°3 après la victoire contre Nu (v-13).

## Noël's Story : Lost Child

L'histoire de Noël ressemble à celle de Ragna dans son cheminement. Bien que l'histoire soit linéaire, là aussi il est nécessaire d'explorer tous les chemins possibles du schéma pour compléter totalement l'histoire.

A cela, il faut ajouter que les dialogues/artworks diffèrent si certains adversaires ont été mis K.O normalement ou par

Distortion Finish (noté " V ou DF " sur le schéma), il faut donc faire le combat avec une victoire simple, puis le recommencer et finir l'adversaire avec un Distortion Finish pour compléter l'histoire à 100%.

### Fin n°1

La fin n°1 est accessible si l'on gagne contre tous les adversaires se présentant. Néanmoins, la fin change radicalement si l'on réalise un Distortion Finish sur tous les adversaires sauf Nu (c'est-à-dire faire un Distortion Finish sur Carl, Tager, Bang et Jin).

### Fin n°2

La fin n°2 est accessible si l'on perd le combat contre Tager et que l'on bat tous les adversaires se présentant par la suite. Vous débloquerez un artwork à chaque adversaire vaincu par Distortion Finish après le combat contre Tager (attention, nous rappelons que pour compléter l'histoire à 100% il faudra aussi tous les battre sans Distortion Finish).

## Tager's Story : Blind Warrior

L'histoire de Tager est elle aussi très linéaire et est une des plus rapides à compléter, elle comporte 3 fins, 1 principale (" Clear End " notée fin n°2) et 2 fins alternatives. Là aussi, finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'organigramme ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

### Fin n°1

Intervient quasiment après le début de l'histoire. Il suffit d'achever Bang avec un Distortion Finish pour la débloquer.

### Fin n°2

Il suffit de gagner tous les combats pour obtenir cette fin.

### Fin n°3

Pour débloquer la fin n°3, il faut perdre le combat contre Jin et vaincre Arakune.

## Taokaka's Story : Innocent Heart

L'histoire de Taokaka est, à l'inverse de celle de Tager, une des plus longues du fait du grand nombre de choix de dialogues (5 au total) combiné à un grand nombre d'adversaires. Il existe là aussi 3 fins, la fin principale ou " Clear End " étant notée fin n°2 sur le schéma.

Pour compléter l'histoire il est là aussi nécessaire d'explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme ci-dessous, y compris les chemins conduisant à un game over. Il existe néanmoins une exception à cette règle : après le combat contre Noël, si l'on choisit l'option 1, le combat contre Arakune est identique en tout point (dialogue comme resultat du combat) à celui de l'option 2, donc faire le combat contre Arakune en choisissant l'option 1 est facultatif pour compléter l'histoire à 100%.

### Fin n°1

Pour obtenir la fin n°1, il faut choisir l'option 1 au premier choix de dialogue, battre Ragna (quel que soit l'option de dialogue y conduisant choisie), sélectionner l'option 2 à la fin du combat et battre tous les adversaires se présentant (le dernier choix de dialogue conduisant quoiqu'il arrive à la fin n°1).

### Fin n°2

La fin la plus rapide à obtenir. Il faut choisir l'option 2 au premier choix de dialogue et battre Arakune puis Hakumen.

### Fin n°3

Pour obtenir la fin n°1, il faut choisir l'option 1 au premier choix de dialogue, battre Ragna (quel que soit l'option de dialogue y conduisant choisie), sélectionner l'option 1 à la fin du combat et battre tous les adversaires se présentant (le dernier choix de dialogue conduisant quoiqu'il arrive à la fin n°3).

## Arakune's Story : Solve Equation

On continue dans les histoires très longues avec celle d'Arakune. Là aussi il existe 3 fins, la fin principale dite " Clear End " est toujours notée n°2.  Comme toujours, il faut explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme y compris ceux conduisant à un game over pour finir l'histoire à 100%.

Les deux premiers choix de dialogue de l'histoire décident si l'on élimine définitivement l'adversaire (en le mangeant) ou si l'on préfère épargner sa vie. Ces deux premiers choix sont importants car ils permettent d'accéder au combat final contre Hakumen.

### Fin n°1

Pour accéder à la fin n°3, il faut choisir l'option 2 au 3ème choix de dialogue, que vous ayez mangé ou non vos adversaires dans les deux premiers combats importe peu. Ensuite, vous devez vaincre Bang et combattre Noël. Pour ce dernier combat la victoire n'est pas nécessaire car vous obtiendrez la fin n°1 quoiqu'il arrive.

### Fin n°2

Cette fin n'est accessible qu'après avoir mangé les deux premiers adversaires (en choisissant l'option 1 pour les deux premiers choix de dialogue), et à condition d'avoir choisi l'option 1 après le combat contre Taokaka pour affronter Ragna. Au terme de ce combat, choisissez l'option 1 pour débloquer le combat contre Hakumen qui n'aura lieu si, et seulement si, vous avez choisi l'option 1 aux deux premiers choix de dialogue, faute de quoi vous combattrez Litchi à la place.  Si vous battez Hakumen, vous débloquerez la fin n°2, sinon vous serez redirigé vers la fin n°3.

### Fin n°3

La fin n°3 est accessible en choisissant l'option 2 après le combat contre Ragna puis après avoir battu Litchi. Deux autres moyens existent pour y accéder : il faut soit choisir l'option 1 après le combat contre Ragna sans avoir choisi l'option 1 dans les deux premiers choix de dialogue de l'histoire, soit perdre le combat face à Hakumen (voir fin n°2)

## Litchi's Story : Excuse

Nous finirons les histoires longues avec celle de Litchi qui est de loin la plus difficile à compléter du fait de l'interconnexion entre les différents choix de dialogue. De plus, la fin n°2 (fin principale) n'est accessible uniquement qu'après avoir fini l'histoire d'Arakune, sinon elle sera remplacée par un game over. Il existe également 2 fins alternatives pour le personnage. Là aussi, il est essentiel d'explorer tous les chemins possibles de l'organigramme afin de débloquer tous les dialogues et tous les artworks nécessaires pour compléter l'histoire à 100%.

### Fin n°1

Il existe une multitude de cheminements conduisant à cette fin. Nous décrirons uniquement la plus rapide qui permet d'y

accéder en ne combattant qu'un seul et unique adversaire (Taokaka).

Gagner/perdre contre Taokaka
choix de dialogue 1 : choisir l'option 2
choix de dialogue 2 : choisir l'option 1
choix de dialogue 3 : choisir l'option 1

### Fin n°2

La fin principale pour Litchi n'est accessible qu'après avoir fini le mode histoire avec Arakune, sinon elle sera remplacée par un game over. Pour y accéder, il faudra atteindre le combat contre Ragna (quel que soit le cheminement que l'on décide de prendre, voir l'organigramme pour la liste des chemins possibles) et le vaincre par Distortion Finish, puis choisir l'option 2 dans le choix de dialogue succédant au combat et vaincre Arakune. Il est intéressant de noter, que si l'on choisit l'option 1, l'histoire se termine dans une impasse avec un game over quel que soit le résultat contre Arakune.

### Fin n°3

Là aussi il existe plusieurs cheminements pour y arriver. Le chemin le plus rapide étant le suivant :

Gagner/perdre contre Taokaka
choix de dialogue 1 : choisir l'option 2
choix de dialogue 2 : choisir l'option 3
Gagner/perdre contre Bang

## Bang's Story : Belief

Revenons à un mode histoire moins tortueux avec celui de Bang, là aussi composé de 3 fins (dont la fin principale est toujours notée fin n°2). Une fois de plus, il sera nécessaire d'explorer tous les embranchements possibles de l'organigramme y compris ceux conduisant à un game over pour compléter l'histoire à 100%.

### Fin n°1

Pour obtenir cette fin, choisissez l'option 1 après le combat contre Arakune puis l'option 1 après le combat contre Jin, enfin, obtenez la victoire sur Noël.

### Fin n°2

Après le combat contre Arakune, choisissez l'option 2, puis gagnez contre Taokaka (quel que soit l'option choisie au choix précédant le combat), affrontez Hakumen et obtenez la victoire pour débloquer la fin principale.

### Fin n°3

Comme pour la fin n°1, choisissez l'option 1 après la victoire contre Arakune. En revanche choisissez l'option 2 après la victoire contre Jin et gagnez contre Rachel pour débloquer la troisième fin de Bang.

## Rachel's Story : Bystander

Comme pour Bang, peu de difficulté pour ce mode histoire toujours composé de 3 fins (la fin principale étant notée " fin n°2 "). Finir l'histoire à 100% nécessite comme pour tous les autres personnages d'explorer tous les chemins possibles de l'organigramme ci-dessus, y compris ceux conduisant à un game over.

### Fin n°1

Choisissez l'option 2 après la victoire contre Carl, battez Bang et Arakune.

### Fin n°2

Choisissez l'option 1 après la victoire contre Carl, battez Noël et Hakumen puis choisissez l'option 2. Obtenez la victoire sur Tager pour débloquer la seconde fin de Rachel.

### Fin n°3

Choisissez l'option 1 après la victoire contre Carl, battez Noël et Hakumen puis choisissez l'option 1. Combattez Ragna, la troisième fin de Rachel sera accessible après votre victoire contre ce dernier.

## Carl's Story : Promise

Le mode histoire de Carl est composé, comme à l'accoutumée, de 3 fins, 1 principale (fin n°2) et 2 alternatives. Là aussi, l'exploration de tous les chemins possibles de l'arborescence, gamer over compris, sera nécessaire pour compléter l'histoire.

### Fin n°1

Gagnez contre Taokaka et choisissez l'option 1, obtenez la victoire sur Tager pour combattre Bang. Le résultat contre ce dernier importe peu car vous obtiendrez quoi qu'il arrive la fin n°1.

### Fin n°2

Vous devez perdre contre Taokaka (c'est très important, cela vous permettra de rencontrer Litchi au terme de cette défaite), vaincre Rachel puis vaincre au choix Jin ou Noël (le choix importe peu). Combattez Nu et obtenez la victoire contre elle pour débloquer la fin n°2. Attention, si vous n'avez pas perdu contre Taokaka au début et que vous choisissez un autre cheminement, vous obtiendrez à la place la fin n°3.

### Fin n°3

Gagnez contre Taokaka et choisissez la seconde option de dialogue. Gagnez contre Rachel et combattez au choix Jin ou Noël. Combattez Nu et vous débloquerez la fin n°3 suite à votre victoire.

## Hakumen's Story : Atonement Hero

Hakumen possède une des histoires les plus courtes à compléter. Néanmoins, pour pouvoir accéder à son mode histoire vous devez débloquer au moins une fin pour chaque personnage excepté Nu. Son histoire ne possède que deux fins, la fin principale étant notée fin°2 et la fin alternative fin n°1.

### Fin n°1

Il suffit d'obtenir la victoire sur chacun des adversaires se présentant à vous pour obtenir cette fin.

### Fin n°2

Obtenez la victoire sur Taokaka et Bang et perdez contre Tager. Ensuite, gagnez contre Rachel pour voir la fin principale de l'histoire d'Hakumen.

## Nu's (V-13) Story : Wish

Comme Hakumen, ce mode histoire est très court et ne dispose que de deux fins (la fin principale étant notée fin n°2). L'histoire n'est cependant accessible qu'après avoir débloqué au moins une fin pour chaque personnage à l'exception d'Hakumen. Finir l'histoire à 100% nécessite de suivre tous les chemins possibles de l'arborescence ci-dessous y compris ceux conduisant à un game over.

### Fin n°1

Obtenez la victoire contre tous vos adversaires pour obtenir cette fin.

### Fin n°2

Obtenez la victoire sur Carl puis éliminez Jin grâce à un Distortion Finish. Battez ensuite Arakune et Rachel pour obtenir la fin n°2.

## True Ending

(Note : il n'y a pas d'illustration associée à ce passage du jeu, un organigramme n'étant pas nécessaire.)

Une fois tous les scénarios complétés (au moins 1 fin par personnage) vous pourrez accéder à la dernière histoire se concentrant surtout autour de Ragna. L'histoire y est plus difficile mais vous pourrez débloquer les séquences animées de la galerie. De plus, il n'est pas nécessaire de voir les game over de chaque combat pour compléter l'histoire à 100%, tout ce que vous avez à faire est de vaincre tous vos adversaires. Voici la liste des combats que vous aurez à réaliser :

**Ragna (joueur) vs Unlimited Rachel**

**Ragna (joueur) vs Jin**
Jin a sa barre de tension à l'infini ce qui lui permet de sortir à volonté ses techniques spéciales. De plus, il n 'y a pas de point de sauvegarde avant le combat contre Jin, une défaite vous ramènera à votre sauvegarde avant le combat contre Rachel.

**Ragna (joueur) vs Hakumen**

**Unlimited Ragna (joueur) vs Unlimited Hakumen**
Hakumen a tous ses Tamagatas au début du combat. Vous commencez avec uniquement 10-15% de votre vie mais étant donné que vous êtes en mode Unlimited, la réussite repose sur votre capacité à frapper votre adversaire avec des techniques lui volant de la vie (tous les combos utilisant le bouton D en l'occurrence). Et pour ne pas arranger les choses, il n'y a pas de sauvegarde possible entre les deux combats d'Hakumen, une défaite vous renvoyant directement à votre dernier point de sauvegarde possible, c'est-à-dire après le combat contre Jin.

**Noel (joueur) vs Nu**
De loin le combat le plus simple de tout le True Ending. Vous avez votre barre de tension à l'infini, il vous suffira juste d'abuser des techniques spéciales pour éliminer votre adversaire.

**Unlimited Ragna (joueur) vs Unlimited Nu**
Nu a sa barre de tension à l'infini et pourra donc utiliser à volonté ses techniques spéciales. Pour la vaincre essayez de ne pas laisser trop de distance entre vous et elle et soyez prêt à utiliser votre bouclier à n'importe quel moment pour déjouer les techniques spéciales. A noter aussi que c'est un combat se déroulant en 2 rounds gagnants, comme dans le mode arcade.

Félicitations, après cette série éprouvante de combats, il ne vous reste plus qu'à apprécier la fin du mode histoire de

Blazblue. Bon jeu à tous !

## INTERVIEW SECRÈTE

Il existe une interview audio cachée pour chaque personnage dans le mode Galerie. Terminez le mode Story à 100% avec un personnage en particulier pour débloquer son interview.

# Blazing Angels 2 : Secret Missions of WW II

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

Mission 1 (15) Terminer la mission 1 de la campagne.
Mission 2 (15) Terminer la mission 2 de la campagne.
Mission 3 (15) Terminer la mission 3 de la campagne.
Mission 4 (15) Terminer la mission 4 de la campagne.
Mission 5 (15) Terminer la mission 5 de la campagne.
Mission 6 (15) Terminer la mission 6 de la campagne.
Mission 7 (15) Terminer la mission 7 de la campagne
Mission 8 (15) Terminer la mission 8 de la campagne.
Mission 9 (15) Terminer la mission 9 de la campagne.
Mission 10 (15) Terminer la mission 10 de la campagne.
Mission 11 (15) Terminer la mission 11 de la campagne.
Mission 12 (15) Terminer la mission 12 de la campagne.
Mission 13 (15) Terminer la mission 13 de la campagne.
Mission 14 (15) Terminer la mission 14 de la campagne.
Mission 15 (15) Terminer la mission 15 de la campagne.
Mission 16 (15) Terminer la mission 16 de la campagne.
Mission 17 (15) Terminer la mission 17 de la campagne.
Mission 18 (15) Terminer la mission 18 de la campagne.
Héros de guerre (25) Terminer toutes les missions de la campagne solo.
Belle collection (15) Déverrouiller 65 % des avions en campagne solo.
Collection complète (15) Déverrouiller tous les avions en campagne solo.
Série d'anthologie (20) Enchaînez au moins 12 victoires consécutives.
Oeil de lynx (15) Utiliser victorieusement les armes défensives 50 fois au cours de la campagne.
Stratège (10) Vos ailiers signent au moins 50 victoires au cours de la campagne en mode solo.
Collectionneur (30) Accomplir tous les objectifs secondaires des missions de la campagne solo.
As (35) Obtenir le grade d'As dans au moins 5 missions de la campagne solo.
As d'un jour (10) Obtenir le grade d'As dans au moins une mission de la campagne solo.
Couverture infaillible (15) Vos artilleurs de tourelle signent 15 victoires au cours de la campagne solo.
Connaisseur en technologie (10) Obtenir au moins deux améliorations technologiques au cours de la campagne solo.
Expert en technologie (20) Obtenir toutes les améliorations technologiques au cours de la campagne solo.
Roi de l'esbroufe (10) Exécuter au moins 25 acrobaties au cours de la campagne solo.
Connaisseur en escarmouche (15) Atteindre 25 % dans toutes les missions escarmouche du mode coop.
Doué en escarmouche (15) Atteindre 50 % dans au moins trois missions escarmouche du mode coop.
Expert en escarmouche (20) Atteindre 100 % dans au moins deux missions escarmouche du mode coop.
L'honneur est sauf (10) Ne pas terminer dernier d'une partie multijoueur en solo.
Bien classé (15) Terminer une partie multijoueur en solo dans la première moitié du classement.
Tête de classement (30) Terminer une partie multijoueur en solo en tête de classement.
Coéquipier en or (25) Répondre à au moins 25 requêtes de coéquipiers en mode multijoueur.
Multi-récidiviste (50) Signez trois séries d'au moins 15 victoires.
Curiosité satisfaite (15) Disputer au moins une partie de chaque mode multijoueur.
Pilote polyvalent (20) Abattre des cibles en multijoueur avec au moins 15 types d'appareil différents.
Dominateur (30) Signer 15 victoires d'affilée sans mourir, en partie multijoueur.
Bon esprit d'équipe (15) Faire partie de l'équipe gagnante dans 3 parties escadre.
Très bon esprit d'équipe (30) Faire partie de l'équipe gagnante dans 25 parties escadre.

`Excellent esprit d'équipe (50)` Faire partie de l'équipe gagnante dans 50 parties escadre.
`Pilote chevronné (30)` Signer 50 victoires en partie multijoueur VS.
`Pilote expert (40)` Signer 150 victoires en partie multijoueur VS.
`As des as (50)` Signer 300 victoires en partie multijoueur VS.
`Vétéran (10)` Jouer 25 heures en ligne, en mode multijoueur.
`Vétéran endurci (30)` Jouer 50 heures en ligne, en mode multijoueur.

## CHEAT CODE

### Toutes les missions

Sur l'écran du menu principal avec la liste des modes, maintenez LT + RT et faites rapidement X, LB, RB, Y, Y, RB, LB et X pour débloquer toutes les missions et tous les avions de la campagne solo. Un son confirmera la validité du code.

### Mode God

En cours de partie, mettez le jeu en pause, maintenez LT et faites rapidement X, Y, Y et X. Puis maintenez RT et faites rapidement Y, X, X et Y.

### Plus de puissance

En cours de partie, mettez le jeu en pause, maintenez LT et faites rapidement LB, LB et RB. Puis maintenez RT et faites rapidement RB, RB et LB.

# Blazing Angels : Squadrons of WWII

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Pendant une partie, mettez la pause (bouton Start). Maintenez L et faites X, Y, Y, X, relachez L. Puis, maintenez R et faites : Y, X, X, Y.

## SUCCÈS

### Colonel (100)

Votre grade de Colonel au sein de l'Air Force est à la mesure de vos talents.

### Collectionneur (125)

Vous avez déverrouillé tous les avions. Vous êtes un collectionneur de la seconde guerre mondiale.

### Survivant (150)

Survivre..."demeurer en vie après la mort d'un autre". Vous avez survécu à vos ennemis en Arcade.

### Tueur d'as (150)

Vous êtes désormais connu comme "Tueur d'as" ! Tous les autres as ont reconnu leur défaite.

### Vétéran (150)

Vous comptez parmi les rares pilotes qui ont survécu à la seconde guerre mondiale pour en témoigner.

### Héros (150)

Vous faites partie de ces rares élus qui ont gagné toutes les médailles et rentrer dans l'Histoire.

### L'as des as (175)

Vous êtes le meilleur pilote!Vous avez obtenu le "best" score dans toutes les missions de campagne !

# Bliss Island

© PomPom Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Première médaille (5)

Gagne une médaille en remplissant un objectif.

### Corbeille de fruits (5)

Termine Corbeille de fruits en mode Aventure.

### Brique-Invaders (10)

Termine Brique-Invaders en mode Aventure.

### Trois médailles (10)

Gagne trois médailles en remplissant trois objectifs.

### Niveaux de bronze (15)

Termine tous les niveaux de bronze.

### Médailles de bronze (15)

Gagne toutes les médailles de bronze.

### Trois-Zéro (15)

Gagne une partie de Poilofoot par 3 à 0.

### Niveaux d'argent (20)

Termine tous les niveaux d'argent.

### Cinq-Zéro (20)

Gagne une partie de Fruits des bois Multijoueur par 5 à 0.

### Niveaux d'or (25)

Termine tous les niveaux d'or.

### Médailles d'argent (25)

Gagne toutes les médailles d'argent.

## Médailles d'or (35)

Gagne toutes les médailles d'or.

# Blitz : The League

© Midway 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Allez dans Extras > Codes et tapez l'un des mots suivants en majuscules :

| | |
|---|---|
| ONFIRE | Balle en feu |
| BOUNCY | Balle de plage |
| PIPPED | Double les "clash icons" |
| NOTTIRED | Endurance |
| CHUWAY | 2 joueurs en coop |
| CLASHY | Mode super clash |
| BIGDOGS | Mode super unleash |

## TOUS LES MODES

### Tout ou rien

Faites un touchdown de 90 yards en mode Quick Play.

### Grosses têtes

Remportez 40 matches en mode Quick Play.

### Bonecrushers

Remportez 30 matches en mode Quick Play.

### Buttafingaz

Réussissez l'épreuve de rush en mode Training.

### David contre Goliath

Remportez un match en mode Quick Play sans utiliser de passes.

### Deuces Wild

Réussissez l'épreuve de réception en mode Training.

### Domination

Réussissez l'épreuve de Prime Time en mode Training.

### Lucky 7's

Remportez un match en mode Quick Play en utilisant seulement des passes.

### No Injuries

Réussissez l'épreuve de passes en mode Training.

### Pain

Réussissez l'épreuve de défense en mode Training.

### Windbreakers

Réussissez 5 pénalités dans un match en mode Quick Play.

# Blitz : The League II

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## GET DOWN

Faites **B, A, B, Y** après avoir marqué un touchdown pour obtenir un "Get Down".

# Blood Bowl

© Focus / Cyanide 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Collectif (20)

Compléter 4 passes en un match.

### Passeur en or (35)

Compléter 4 passes avec le même joueur en un match.

### Interceptions en masse (25)

Réussir 3 interceptions en un match.

### Intercepteur fou (30)

Réussir 2 interceptions avec le même joueur en un match.

### Et de 6 ! (20)

Marquer 6 "touchdowns" en un match.

### 9 pour le plaisir (25)

Marquer 9 "touchdowns" en un match.

### Une star est née (30)

Marquer 3 "touchdowns" avec le même joueur en un match.

### Le héros des supporters (35)

Marquer 5 "touchdowns" avec le même joueur en un match.

### Le meilleur... Tout simplement (30)

Gagner une compétition avec les règles Classique "Championnat du Blood Bowl".

### Ça c'est fait ! (45)

Débloquer l'ensemble des tournois en mode Campagne.

### Progression en masse (20)

Gagner au moins 25 Xp pour l'équipe en un match.

### Progression fulgurante (35)

Gagner au moins 40 Xp pour l'équipe en un match.

### Pour le spectacle (10)

Faire au moins 5 sorties (par blessure ou mort) chez les adversaires en un match.

### Pour les supporters (15)

Faire au moins 10 sorties (par blessure ou mort) chez les adversaires en un match.

### Pour les fans (30)

Faire au moins 15 sorties (par blessure ou mort) chez les adversaires en un match.

### Pas de chance (10)

Faire au moins 3 sorties chez les adversaires en un match.

### Pas de détail (15)

Faire au moins 6 sorties chez les adversaires en un match.

### Pas de quartier (10)

Faire au moins 2 morts chez les adversaires en un match.

### Pas solide (25)

Faire au moins 4 morts chez les adversaires en un match.

### Crâne mou (10)

Faire au moins 6 KO chez les adversaires en un match.

### Crâne fêlé (25)

Faire au moins 12 KO chez les adversaires en un match.

### Les 3 font la paire (15)

Commencer un match en compétition avec les services d'un Bâton à ressort, un Fanatique et un Barjot.

### L'art de corrompre (30)

Utiliser 3 corruptions en un match.

### Fautes !! (20)

Se faire expulser 5 joueurs par l'arbitre mais gagner le match !

### Ça va saigner ! (25)

Faire venir un champion dans son équipe.

### Même pas mal ! (30)

Sauver 3 joueurs d'une sortie prématurée grâce à l'Apothicaire.

### Merci, c'était facile (30)

Gagner une compétition en mode Facile.

### Merci, j'ai pas trop forcé (40)

Gagner une compétition en mode Normal.

### Merci, j'ai fait ça avec un bras (50)

Gagner une compétition en mode Difficile.

### Découverte (10)

Finir 1 match sur Xbox LIVE.

### Débutant (25)

Finir 10 matchs sur Xbox LIVE.

### Confirmé (25)

Finir 20 matchs sur Xbox LIVE.

### Adepte (30)

Finir 50 matchs sur Xbox LIVE.

### Pro (35)

Finir 100 matchs sur Xbox LIVE.

### Et de un... (10)

Gagner 1 match sur Xbox LIVE.

### Début d'une longue série (25)

Gagner 10 matchs sur Xbox LIVE.

### Un chemin pavé de victoires (25)

Gagner 20 matchs sur Xbox LIVE.

### Encore des prétendants ? (30)

Gagner 50 matchs sur Xbox LIVE.

### Né pour gagner (45)

Gagner 100 matchs sur Xbox LIVE.

# Blue Dragon

© Microsoft / Mistwalker 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## FIN DU JEU

Après avoir battu le boss final, vous devrez accomplir quelques petites choses avant de pouvoir voir les crédits. Commencez par utiliser l'appareil de téléportation jaune et observez l'élément suspect dans la pièce pour déclencher une séquence. Ensuite, vous devez aider Shu à trouver une fleur blanche pour avancer, puis contrôlez Marumaro et parlez à Zola. Avec Shu, allez voir Jiro dans le bâtiment et donnez à Kluke la fleur rare.

## MOODY DRAGON (BOSS OPTIONNEL)

Ce boss optionnel apparaît aléatoirement dans la zone Underground River. Vous pouvez tenter de le battre à partir du niveau 27 en utilisant surtout des attaques physiques pour réduire à zéro ses 2500 HP. Vous recevrez alors une belle récompense.

## SUCCÈS

### Attaque arrière (5)

Terminer une attaque arrière.

### Affrontement multi-monstres (5)

Terminer un affrontement multi-monstres.

### Bracelet arme suprême obtenu (10)

Rechercher et obtenir le bracelet arme suprême, un objet rare.

### Collier guerre ultime obtenu (10)

Rechercher et obtenir le collier de la guerre ultime, un objet rare.

### Bracelet dragon obtenu (10)

Rechercher et obtenir le bracelet dragon, un objet rare.

### Dispositifs de téléport. activés (25)

Activer tous les dispositifs de téléportation.

### Toutes les barrières supprimées (25)

Supprimer toutes les barrières du jeu.

### Bestiaire terminé (25)

Remplissez le bestiaire en vainquant tous les types de monstres.

### Liste des objets terminée (25)

Remplir la liste des objets.

### 1 000 000 ors obtenus (25)

Épargnez votre or : il vous faut 1 000 000 ors !

### 100 attaques arrière (30)

Terminer 100 attaques arrière.

### Affronter 10 monstres ou plus (30)

Gagner un affrontement multi-monstres contre au moins 10 ennemis.

### 100 duels de monstres (30)

Provoquer 100 duels de monstres.

### Vaincre l'excrément royal (30)

Rechercher et vaincre l'excrément royal, un monstre rare.

### Vaincre le serpent fécal doré (30)

Rechercher et vaincre le serpent fécal doré, un monstre rare.

### Vaincre le méca-robot doré (30)

Rechercher et vaincre le méca-robot doré, un monstre rare.

### Tir de méca - Phase 1 : Parfait (30)

Éliminer tous les mécas sans dégât.

### Escorte des chariots : Parfait (30)

En escortant le chariot, veillez à ce qu'il ne subisse aucun dégât.

### Dragon : Une classe au max (30)

Rang maximal atteint pour classe Dragon. Doit aller de 98 à 99 sans utiliser l'amélioration Coeur.

### Minotaure : Une classe au max (30)

Rang maximal atteint pour classe Minotaure. Doit aller de 98 à 99 sans utiliser l'amélioration Coeur.

### Phénix : Une classe au max (30)

Rang maximal atteint pour classe Phénix. Doit aller de 98 à 99 sans utiliser l'amélioration Coeur.

### Dragon : Ttes classes au max (50)

Rang max. atteint pour toutes les classes Dragon. Doit aller de 98 à 99 sans l'amélior. Coeur.

### Minotaure : Ttes classes au max (50)

Rang max. atteint pour ttes les classes Minotaure. Doit aller de 98 à 99 sans l'amélior. Coeur.

### Phénix : Ttes classes au max (50)

Rang max. atteint pour toutes les classes Phénix. Doit aller de 98 à 99 sans l'amélior. Coeur.

### Tous les perso. au niveau max (50)

Faire atteindre le niveau 99 à tous vos personnages.

### Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Bob l'Eponge : Truth or Square

© THQ / Heavy Iron Studios

+ D'INFOS FORUM

## CODES DE TRICHE

Composez les codes suivants sur le téléphone pour débloquer les codes associés.

| | |
|---|---|
| 3141 | 500 pièces |
| 2626 | Tous les costumes |
| 6647 | Mode noir et blanc |

# Bomberman Act : Zero

© Konami / Hudson Soft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### 1 000 bombes (5)

Mission : poser des bombes !

### Blocs cassés 1 000 (5)

Mission : détruire des blocs !

### Score de bataille 5 000 (5)

Mission : atteindre un score de 5 000 points !

### Maître des pièces (5)

Mission : créer une pièce et livrer bataille !

### Tuer 100 (10)

Mission : supprimer des ennemis !

### Bataille 100 (10)

Mission : livrer des batailles !

### Bataille royale - tuer 10 (10)

Mission : vaincre 10 adversaires en bataille royale !

### Passer le niveau 10 ! (10)

Mission : atteindre le niveau 10 en mode Bataille simple !

### Egalité 100 (5)

Vous êtes mort 100 fois à cause d'un time-up égalité.

### Ecrasé 100 (5)

Vosu avez été tué 100 fois en étant écrasé par des blocs.

### Tout seul (5)

Vous êtes mort 100 fois par des bombes que vous avez posé.

### Spécial 2 (5)

Vous avez joué avec des armures masculines et féminines.

### Blocs cassés 10 000 (10)

Vous avez détruit 10 000 blocs.

### 10 000 bombes (10)

Vous avez posé 10 000 bombes.

### Panneau secret 1 (10)

Vous avez obtenu le panneau secret "B".

### Spécial 3 (10)

Vous avez joué avec tous les personnages.

### Score de bataille 10 000 (10)

Vous avez atteint un score de bataille 10 000 points.

### Passer le niveau 20 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 20 en mode Bataille simple.

### Passer le niveau 30 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 30 en mode Bataille simple.

### Passer le niveau 40 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 40 en mode Bataille simple.

### Passer le niveau 50 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 50 en mode Bataille simple.

### Passer le niveau 60 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 60 en mode Bataille simple.

### Passer le niveau 70 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 70 en mode Bataille simple.

### Passer le niveau 80 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 80 en mode Bataille simple.

### Passer le niveau 90 ! (10)

Vous avez terminé le niveau 90 en mode Bataille simple.

### Temps de survie 200 (10)

Vous avez terminé le mode Bataille simple en moins de 200 minutes.

### Maître des pièces 10 (10)

Vous avez créé et livré bataille dans 10 pièces.

### Panneau secret 2 (20)

Vous avez obtenu le panneau secret "Bomberman?".

### Tuer 500 (20)

Vous avez supprimé 500 ennemis.

### Bataille 1 000 (20)

Vous avez livré 1 000 batailles.

### Spécial 1 (20)

Vous avez gagné sans utilisé un seul Power Up.

### Bataille royale - tuer 30 (20)

Vous avez vaincu 30 personnes en bataille royale.

### Score de bataille 50 000 (20)

Vous avez atteint un score de bataille 50 000 points.

### Temps de survie 150 (20)

Vous avez terminé le mode Bataille simple en moins de 150 minutes.

### Panneau secret 3 (30)

Vous avez obtenu le panneau secret "Diggerman?".

### 100 000 bombes (30)

Vous avez posé 100 000 bombes.

### Blocs cassés 100 000 (30)

Vous avez détruit 100 000 blocs.

### Tuer 1000 (30)

Vous avez supprimé 500 ennemis.

### Bataille 10 000 (30)

Vous avez livré 10 000 batailles.

### Score de bataille 100 000 (30)

Vous avez atteint un score de bataille 100 000 points.

### Bataille royale - tuer 50 (30)

Vous avez vaincu 50 personnes en bataille royale.

### Maître des pièces 100 (30)

Vous avez créé et livré bataille dans 30 pièces.

### Panneau secret 4 (40)

Vous avez obtenu le panneau secret "16 coups?".

### Blocs cassés 1 000 000 (50)

Vous avez détruit 1 000 000 blocs.

### 1 000 000 bombes (50)

Vous avez posé 1 000 000 bombes.

### Panneau secret 5 (50)

Vous avez obtenu le panneau secret "Uhi-Uhi".

### Bataille royale - tuer 100 (50)

Vous avez vaincu 100 personnes en bataille royale.

### Score de bataille 1 000 000 (50)

Vous avez atteint un score de bataille 1 000 000 points.

### Vous avez atteint la Terre du Désespoir (50)

Le mode Bataille simple est entièrement terminé ! Revenez à la surface !

### Temps de survie 100 (50)

Vous avez terminé le mode Bataille simple en moins de 100 minutes.

# Bomberman Live

© Hudson Soft / Backbone Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Paint the Town Red! (10)

Gagne un match Zombi en jeu local avec au minimum 2 joueurs contrôlés par l'ordinateur.

### The Name's Bomb, Dangerous Bomb (10)

Anéantis d'un coup 3 joueurs contrôlés par l'ordinateur dans une partie locale.

### Exterminator (10)

Gagne 15 matchs en jeu local avec au minimum 3 joueurs contrôlés par l'ordinateur.

### Totally Bombed! (10)

Gagne un match en local contre au moins 3 joueurs ordinateur après avoir piloté un Super Karting.

### Completely Unstoppable! (10)

Restez invaincu pour cinq jeux Xbox Live du joueur 4+ consécutif.

### You Die so Good! (15)

Marque 25 frags dans un match Xbox Live en mode Zombi.

### The Bomb! (15)

Gagne 30 parties Xbox Live.

### Joy of Painting with Bomberman (20)

Revendique 130 carreaux ou plus dans un match Zombi en local contre au moins 3 joueurs ordinateur.

### The Good, The Bad and The Bombed (20)

En arborant un costume complet de cowboy, frag un autre cowboy dans un match Xbox Live.

### Girl Power! (25)

Vêtu d'un costume féminin, remporte un match Xbox LIVE d'au moins 4 joueurs fille.

### Did I just Win...AGAIN?! (25)

Deviens impossible à arrêter et gagne 10 matchs consécutifs dans un tournoi avec classement.

## EXTREME MAKEOVER! (30)

Récupère 60 balles costumes.

# Boogie Bunnies

© Sierra / Artech Studios 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Saute-lapin (5)

Achevez le niveau 3 du niveau Arctique.

### Début de fête (5)

Lancez une Fête Dansante.

### Bienvenue dans la jungle (5)

Atteignez le niveau Jungle.

### Dynamiteur de lapin (10)

Faites disparaître 36 lapins ou plus en chaîne.

### Rapide comme un lapin (10)

Terminez un niveau en moins de 2 minutes.

### Chapeau carotte (10)

Réussissez à terminer le jeu complet en mode Classique.

### Plus fort que la chaleur (15)

Achevez les niveaux Plage sans perdre un seul lapin.

### Fête de nuit (20)

Obtenez 4 fêtes dansantes sur un seul niveau.

### Arcade Bunny (20)

Réussissez à terminer le jeu complet en mode Arcade.

### Mieux ensemble (30)

Atteignez le niveau Plage en mode coopératif.

### Le magnat d'Hollywood (30)

Achevez les niveaux Hollywood sans perdre de lapin.

## Lapin survivant (30)

Réalisez un score de 100 000 points en mode Infini.

# Boom Boom Rocket

© Electronic Arts / Bizarre Creations 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

Johnny 3 Fingers (5) Débloquez votre premier type d'artifice.
Bonus, Schmonus (5) Activez la séquence bonus pour la première fois.
The Easy 'A' (10) Obtenez une valeur "A" pour n'importe quel morceau au niveau facile.
Pyro (10) Obtenez 100 % de réussite pour n'importe quel morceau.
Curtain Call (10) Terminez 10 morceaux avec n'importe quelle valeur.
The 'C' Student (15) Obtenez une valeur "C" ou meilleure pour 10 morceaux dans n'importe quel niveau de difficulté.
Honor Roll (15) Obtenez une valeur "A" pour n'importe quel morceau au niveau intermédiaire.
Suma Cum Laude (20) Obtenez une valeur "A" pour n'importe quel morceau au niveau difficile.
Speeding Ticket (5) Réussissez à terminer 3 tours dans une partie de vitesse au niveau intermédiaire.
Johnny No Fingers (25) Débloquez tous les types d'artifices.
Score Thumb Award (30) Réussissez à terminer 5 tours dans une partie de vitesse au niveau difficile.
Carpal Tunnel Syndrome Award (50) Obtenez une valeur "A" ou meilleure pour 10 morceaux au niveau intermédiaire.

# Borderlands

© 2K Games / Gearbox Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode New Game + où les adversaires sont beaucoup plus puissants.

## LISTE DES SUCCÈS

### Assemblé à Fyrestone (5)

Finissez 5 missions dans les Arid Badlands

### Fyrestone, c'est fini (15)

Finissez toutes les missions dans les Arid Badlands

### Assemblé à New Haven (10)

Finissez 5 missions dans les Rust Commons

### New Haven, c'est fini (20)

Finissez toutes les missions dans les Rust Commons

### It's-a me ! Le plombier ! (15)

Tuer un ennemi en sautant sur sa tête.

### L'as du volant (10)

Faire le tour de l'Anneau de Vitesse des Dingues en moins de 31 secondes.

### Archéologue (20)

Appliquer une antiquité élémentale

### Débutant (5)

Atteindre le niveau 5

### Novice (10)

Atteindre le niveau 10

### Expert (20)

Atteindre le niveau 20

### Hardcore (30)

Atteindre le niveau 30

### Monomaniaque (40)

Atteindre le niveau 40

### Skag Gully découverte (5)

Découvrir la Skag Gully

### Sledge's Safe House découverte (5)

Découvrir Sledge's Safe House

### Headstone Mine découvert (5)

Découvrir Headstone Mine

### Trash Coast découverte (5)

Découvrir la Trash Coast

### Scrapyard découvert (10)

Découvrir le Scrapyard

### Krom's Canyon découvert (10)

Découvrir Krom's Canyon

### Crimson Lance Enclave découverte (15)

Découvrir Crimson Lance Enclave

### Eridian Promontory découvert (15)

Découvrir Eridian Promontory

### Champion (50)

Atteindre le niveau 50

### Un peu de sang sur les pneus ! (20)

Ecraser 25 ennemis avec un véhicule.

### Dur à cuire (10)

Tuer 5 Rakk en moins de 10 secondes.

### Pandore-Dog Millionaire (50)

Gagner 1 000 000 de dollars.

### Vente en gros (25)

Vendre 50 armes à un magasin.

### Gladiateur (25)

Gagner une partie en arène

### Duel-icieux (15)

Battre un autre joueur en duel.

### Groupe cherche soigneur (25)

Secourir un allié menacé de mort dans une partie en coop.

### Un pour tous (30)

Terminer 15 missions en coop.

### Tout le monde en parle. (10)

Jouer en coop avec un employé de Gearbox ou quelqu'un qui a ce succès.

### Amateur d'armes (20)

Atteindre le niveau 10 d'expertise d'une arme

### Roi du duel (35)

Gagner un duel sans être touché.

### Le roi de l'acide (25)

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes corrosives.

### 1,21 Gigawatts (25)

Tuer 25 ennemis avec des armes électriques.

### Pyromane (25)

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes incendiaires.

### L'artificier (15)

Tuer 25 ennemis à l'aide d'armes explosives.

### Certains m'appellent... Tim (25)

Equiper votre personnage d'un Mod de classe.

### Chargé à bloc (10)

Secourir assez de Claptrap pour obtenir 42 emplacements dans l'inventaire.

### C'est un scandale (15)

Tuer un ennemi avec la compétence d'action de la Sirène.

### Attention, chien méchant. (15)

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Chasseur.

### Le tout pour le tout (15)

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Furieux.

### Morts au combat (15)

Tuer 15 ennemis avec la compétence d'action du Soldat.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Borderlands : Emeute dans l'Underdome de Mad Moxxi

© 2K Games / Gearbox Software 2009



## LISTE DES SUCCÈS

### Petit Chelem (10)

Accomplir la mission "Faites vos preuves".

### Hell-Burbia (25)

Terminer le grand défi du Coliseum Hell-Burbia.

### Angelic Ruins (25)

Terminer le grand défi du Coliseum Les Angelic Ruins.

### Gully (25)

Terminer le grand défi du Coliseum Gully.

### Grand Chelem (40)

Finissez chacun des 3 plus grands défis avec 1 seul personnage.

# Borderlands : The Zombie Island of Dr. Ned

© 2K Games / Gearbox Software 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### La maison des dam-Ned (25)

Accomplissez la misson "La maison des dam-Ned"

### Chair à canon pour la Jakobs (25)

Accomplissez la mission "Chair à canon pour la Jakobs"

### Cerveeeeeeeeeeeelle ! (25)

Accomplissez la mission "Cerveeeeeeeeeeeelle !"

### Succès secret (1)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (49)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Braid

© Number None Inc 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Monde 2 traversé (10)

Voyage à travers le monde 2.

### Monde 3 traversé (10)

Voyage à travers le monde 3.

### Monde 4 traversé (10)

Voyage à travers le monde 4.

### Monde 5 traversé (10)

Voyage à travers le monde 5.

### Monde 6 traversé (10)

Voyage à travers le monde 6.

### Monde 2 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 2 à leur place dans le cadre.

### Monde 3 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 3 à leur place dans le cadre.

### Monde 4 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 4 à leur place dans le cadre.

### Monde 5 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 5 à leur place dans le cadre.

### Monde 6 résolu (15)

Mets toutes les pièces du puzzle du monde 6 à leur place dans le cadre.

### Temps record (15)

Termine le jeu complet en battant le temps record.

### Clôture (60)

Termine le jeu.

## FIN SECRÈTE

Collectez les 7 étoiles secrètes pour que la 8ème apparaisse dans le dernier niveau. Certains interrupteurs ne seront plus affectés par le temps et vous pourrez atteindre l'étoile pour découvrir la fin secrète du jeu.

## MONDE 1 ET ÉPILOGUE

Dans la maison qui permet d'accéder au choix des niveaux, réparez l'échelle qui mène au monde 1. Pour cela, vous devez trouver les 60 pièces de puzzle et résoudre le puzzle de chaque monde. Une fois le monde 1 terminé, vous accéderez directement à l'épilogue. Pour y revenir plus tard, il suffit d'aller sur l'écran titre et de marcher vers la gauche de l'écran en direction d'une alcôve invisible.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Nous voici face à l'un des jeux de plates-formes les plus originaux du moment, voire même de toute l'histoire des jeux vidéo. Braid est unique, déroutant même... Derrière une apparence simpliste et vieillotte entièrement en 2D, se cache un jeu élaboré de la manière la plus intelligente qui soit. En effet, tout en usant stratégiquement de sa faculté à remonter le temps, Tim, notre héros, devra évoluer à travers une pléiade de casse-tête de plus en plus corsés, au cours desquels il lui faudra attraper des pièces de puzzle éparpillées ici et là. Impossible de mourir dans Braid : le temps est vôtre et vous rejouerez sans cesse sa mélodie, tout ceci dans l'espoir de retrouver la trace de votre chère et tendre... A vous maintenant de mettre à l'épreuve votre matière grise en prenant vos marques avec ce 2ème monde (et non le premier), un monde dont la difficulté est certes loin d'égaler celle des suivants...

### Monde 2 : TEMPS ET PARDON

Comme vous allez pouvoir le découvrir dans ce premier monde, vous disposez d'un pouvoir sur lequel sera basée toute l'aventure. Il s'agit de la capacité à manipuler le temps, en le remontant quand bon vous semble...

#### 2-1 Trois pièces faciles

Pour ce premier niveau, avancez simplement vers la droite pour ensuite grimper à la grille, puis la suivante, et récupérer votre premier morceau de puzzle en revenant plus bas à gauche. La simple difficulté ici résidera dans le fait de ne pas tomber dans les piques.

Pour la suite, vous pourrez attraper la prochaine pièce de puzzle en sautant simplement sur un ennemi, ce qui vous permettra de gagner un peu de hauteur.

Afin d'attraper la troisième et dernière pièce de ce secteur, il s'agira de trouver le bon timing pour effectuer un premier saut sur un monstre, puis rebondir tout de suite sur le second afin d'augmenter un peu plus votre hauteur et obtenir ainsi la pièce.

### 2-2 Le pont aux nuages

Avant de monter à l'échelle, avancez vers la droite pour aller récupérer la clé se trouvant sur la 2ème plate-forme. Revenez ensuite vers la gauche pour l'amener avec vous en haut de l'échelle et ouvrir ainsi la porte. Placez-vous alors simplement sur un nuage pour acquérir la première pièce de ce niveau.

La 2ème pièce du puzzle s'obtient très facilement, en continuant vers la droite et en sautant sur la prochaine série de nuages.

Pour récupérer ce morceau de puzzle (celui situé juste au-dessus de la porte), vous devrez avoir complété au préalable les niveaux 2-3 et 2-4. Une fois ceci effectué, revenez dans le monde 2 et rassemblez toutes les pièces de puzzle au niveau du tableau, sans tuer l'ennemi qui se promène sur la plate-forme en haut à gauche de celui-ci (si vous l'avez tué, remontez simplement le temps). Vous obtiendrez une image représentant une bouteille sur une petite table. Il s'agira alors de déplacer l'image de manière à ce que la table se trouve en haut à gauche, et qu'elle soit tout à fait alignée avec la plate-forme située à gauche du tableau, sur laquelle se déplace le monstre. Il va alors avancer sur la table comme par magie, puis vous devrez rabaisser la peinture pour le faire chuter au sol. Vous pourrez alors lui rebondir dessus lorsqu'il se trouvera au niveau de la porte de droite, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de puzzle.

Comme pour le troisième morceau, cette pièce de puzzle nécessite d'avoir effectué les niveaux 2-3 et 2-4. De la même manière que vous aviez récupéré la pièce précédente, il va vous falloir déplacer la peinture de sorte que la table se trouve cette fois en haut au milieu, de manière à pouvoir l'utiliser comme plate-forme intermédiaire (en ayant effectué à nouveau le parcours par la gauche pour pouvoir d'abord monter sur la plate-forme de gauche) afin d'atteindre celle de droite, menant à la dernière pièce de puzzle.

### 2-3 Chasse !

Dans ce niveau, il va vous falloir éliminer intelligemment vos ennemis si vous souhaitez récupérer la pièce de puzzle, qui ne sera accessible que lorsque les 6 monstres seront vaincus. Commencez donc par éliminer celui situé le plus bas, puis montez à l'échelle de droite en évitant pour l'instant le monstre se trouvant sur cette plate-forme. Partez plutôt à gauche et éliminez l'autre, pour monter à l'échelle qui vous mènera au troisième niveau. Éliminez alors le monstre qui se trouvera sur cette plate-forme, puis il s'agira ensuite de rebondir sur le monstre que vous aviez laissé en vie au niveau du dessous pour atteindre la plate-forme de droite. Occupez-vous alors du cinquième ennemi, puis montez à la dernière échelle qui vous permettra d'atteindre le dernier monstre et par la même occasion la pièce de puzzle.

### 2-4 Saut dans l'inconnu

Montez à l'échelle pour actionner le levier, ce qui permettra à la plate-forme de se déplacer vers la droite. En l'actionnant une fois encore, vous la ferez revenir vers la gauche. L'idée ici sera de faire atterrir sur cette plate-forme le monstre projeté par le canon, tandis que vous la ferez revenir vers la gauche, pour qu'il tombe dans la partie verte et non sur la surface piquante. Vous n'aurez plus qu'à suivre votre ennemi vers la gauche pour lui rebondir dessus et atteindre ainsi la pièce de puzzle.

Repartez vers la droite en utilisant la plate-forme mobile, puis il va vous falloir rebondir avec le bon timing sur un ennemi projeté par un autre canon. Si vous réussissez le saut sur sa tête, cela vous permettra d'atteindre la plate-forme d'en face et le 2ème morceau de puzzle. N'oubliez pas que vous pouvez remonter le temps comme bon vous semble pour rebondir sur l'ennemi avec plus de facilité.

Vous pourrez trouver le troisième morceau de puzzle en vous laissant tomber tout en bas du précipice, après avoir récupéré le morceau précédent. Il y a de fortes chances que vous atterrissiez sur la droite, à côté de la pièce située un peu plus haut à gauche. Qu'à cela ne tienne, remontez donc le temps durant votre chute afin d'en contrôler la trajectoire et d'atterrir pile-poil sur la pièce de puzzle.

Vous récupérerez le quatrième morceau en montant à l'échelle et en vous plaçant dans les alcôves de droite afin d'éviter d'être touché par les ennemis qui ne cessent de chuter. Il ne restera plus qu'à poursuivre vers la droite en évitant la plante, puis en atteignant le château. Vous pouvez maintenant revenir récupérer les 2 morceaux de puzzle qui était jusqu'alors inaccessibles dans le niveau 2-2.

## Monde 3 : TEMPS ET MYSTERE

Le troisième monde fera apparaître des objets scintillants en vert, qui ne seront pas affectés par les retours dans le temps. Peu importe donc si un ennemi clignotant en vert avance par exemple vers la gauche et que vous souhaitez remonter le temps : il continuera d'avancer sans subir aucun effet...

### 3-1 Le Fossé

Vous n'aurez pas de pièces de puzzle à récupérer ici. Dans ce secteur, sautez simplement dans le puits pour éliminer l'ennemi qui s'y trouve et récupérer la clé. Étant donné qu'elle brille de cette couleur verdâtre, elle n'est pas affectée par les retours dans le temps. Utilisez donc cette commande pour vous retrouver en haut du puits, clé en main, pour déverrouiller le passage et franchir la porte de droite.

### 3-2 Un aller et un retour

Montez simplement sur les grillages pour aller récupérer la clé située en haut à gauche, puis remontez le temps pour vous retrouver sur le premier grillage et vous diriger à droite, avant que le mur mobile ne vous ait bloqué le passage. Vous aurez ainsi assez de temps pour déverrouiller la porte et récupérer la pièce de puzzle qui se trouvait derrière. Quittez ensuite le niveau par la porte située en bas à droite.

### 3-3 Phase

Montez sur le grillage pour pouvoir sauter sur un nuage, puis il vous faudra vous déplacer de nuage en nuage vers la droite, en sachant que certains, scintillant en vert, ne seront pas affectés par le retour dans le temps. Étant donné qu'ils sont à la base trop loin pour les atteindre, effectuez tout de même un saut vers eux, puis tapotez légèrement le bouton de retour dans le temps, de sorte à rester plus ou moins figé en l'air, le temps que le nuage vert soit assez proche de vous pour que vous puissiez vous y poser. Vous pourrez alors continuer sur le canon au-dessus duquel se trouve la première pièce de puzzle.

Utilisez la même méthode que précédemment pour récupérer la 2ème pièce de puzzle, en sachant qu'il vous faudra cette fois rester figé en l'air par 2 fois, puisqu'il s'agira de sauter sur 2 nuages verts pour avancer vers votre objectif...

### 3-4 Le sol sous ses pieds

Montez à l'échelle pour marcher sur la plate-forme de droite et retomber au niveau du levier. Actionnez-le pour déplacer la plate-forme vers la gauche, puis une fois de retour au pied de l'échelle, remontez le temps, de sorte à ce que le monstre tombe sur la plate-forme mobile et se dirige jusqu'à la clé située tout à fait à gauche. Éliminez-le pour vous emparer de la clé, puis actionnez à nouveau le levier pour déverrouiller la porte de droite et récupérer la première pièce de ce secteur.

Continuez vers la droite pour faire face à un nouveau levier à actionner, ce qui déplacera la plate-forme du haut vers la droite. Montez à l'échelle de gauche, puis tenez-vous à l'extrémité droite de la plate-forme, en ayant au-dessous de vous la pièce de puzzle. Redescendez maintenant actionner le levier pour faire revenir la plate-forme vers la gauche, puis remontez le temps. Étant donné que cette dernière n'est pas affectée par le phénomène, vous vous retrouverez dans le vide, au-dessus de la pièce de puzzle, et tomberez donc automatiquement vers elle lorsque vous ferez repartir le temps normalement. Revenez enfin actionner le levier pour déplacer la plate-forme vers la droite puis la franchir, afin de passer la porte de droite.

### 3-5 Des voies étroites

Dirigez-vous vers la droite pour passer au-dessous d'une plate-forme sur laquelle le canon de gauche éjecte un ennemi scintillant en vert, et où le canon de droite l'élimine constamment et l'empêche d'avancer avec des projectiles. Placez-vous donc sur la plate-forme située entre les 2 échelles, au-dessous de la pièce de puzzle, puis attendez quelques secondes (le temps que 2 ou 3 projectiles soient passés). Remontez alors le temps en tapotant légèrement le bouton, de sorte à faire revenir les projectiles dans le canon, ce qui permettra ainsi de laisser avancer le monstre vers la droite. Lorsqu'il vous rejoindra enfin sur la plate-forme, sautez-lui dessus pour atteindre la pièce de puzzle.

Poursuivez votre route en préférant échapper aux ennemis qui vous poursuivent plutôt que de les affronter, puis vous trouverez bientôt un canon qui tire horizontalement, tandis qu'un autre sera situé plus loin en hauteur et tirera en biais. Celui-ci n'est pas affecté par les retours dans le temps. Il s'agira alors de trouver le bon timing en remontant quelque peu le temps, de sorte à ce que les projectiles des 2 canons s'entrechoquent (tout en vous occupant des ennemis gênants). Ceci aura pour effet de n'envoyer qu'1 projectile sur 2 vers la droite du niveau, chose bien utile pour ce qui va suivre.
.. Une fois arrivé au niveau de la structure à l'extrême droite, montez à la première échelle, puis durant l'intervalle de temps qui sépare 2 projectiles, vous aurez la possibilité d'atteindre la petite échelle de droite puis de sauter vers la pièce de puzzle.

### 3-6 Irréversible

Dans cette première partie du niveau, vous verrez au-dessus de vous une plate-forme horizontale se déplaçant vers la gauche, et une plate-forme verte verticale qui monte petit à petit. Il vous faudra alors grimper à l'échelle de droite pour vous retrouver sur la plate-forme horizontale, mais sans activer de retour dans le temps. Vous devrez donc vous occuper des ennemis " à l'ancienne ", car le moindre retour dans le temps emprisonnerait la plate-forme horizontale si elle n'a pas encore dépassé le petit mur vertical qui lui, n'est pas affecté par les retours dans le temps. Utilisez ensuite la plate-forme horizontale pour atteindre la pièce de gauche, tout en vous chargeant des ennemis.

Empruntez la grande échelle qui descend sous terre, puis emparez-vous de la clé de gauche en évitant la plante carnivore. Celle-ci vous permet d'ouvrir la porte de droite, puis vous devrez alors remonter le temps pour ramasser automatiquement la clé et ouvrir la seconde porte avec celle-ci. La 2ème pièce de puzzle du niveau se trouvera derrière.

Après avoir récupéré la 2ème pièce de puzzle, descendez à l'échelle pour partir vers la gauche en évitant les 3 plantes carnivores et sans vous soucier de la clé. Descendez alors à l'échelle du fond pour trouver une autre clé qui scintille en vert au bas de celle-ci et remonter avec en effectuant un retour dans le temps. Utilisez cette clé pour ouvrir la première des 3 portes verrouillées, puis allez ensuite chercher l'autre clé située entre les plantes carnivores, afin d'ouvrir la porte du milieu. Remontez le temps pour vous retrouver à nouveau avec cette clé en main, puis utilisez-la pour ouvrir la dernière porte et atteindre la troisième pièce de puzzle. Vous pouvez maintenant remonter les échelles pour rejoindre l'extérieur et poursuivre vers la droite...

### 3-7 Repaire

Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste un combat contre un boss... Avant d'aller l'affronter, il va vous falloir récupérer la clé qu'a lâché un ennemi juste avant de mourir, au niveau des piques. Sautez donc vers cette dernière, puis dans le quart de seconde où vous entendrez que vous l'avez attrapée juste avant de mourir, remontez le temps pour vous retrouver en haut. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires pour y parvenir... Allez ensuite ouvrir la porte verrouillée, puis vous ferez face au boss. Tenez-vous au niveau des 2 lustres en grimpant au grillage et en évitant au mieux les projectiles, puis faites-les tomber avec le bon timing sur ce monstre, avant de remonter le temps pour pouvoir les réutiliser. Heureusement, le retour dans le temps n'affecte pas votre ennemi, et il perdra peu à peu ses pointes. Après lui avoir ôté sa dernière pointe, vous en viendrez à bout et pourrez poursuivre par la porte de droite.

### 3-8 Un picotement

Allez grimper à la première échelle accessible vers la droite, puis filez à gauche pour descendre par 2 fois et actionnez le levier après avoir éliminé un gêneur. Ceci aura pour effet de déplacer une plate-forme vers la droite. Revenez en haut de la toute première échelle empruntée, puis montez alors à celle de droite, afin de rejoindre l'extrême gauche de l'écran, où vous pourrez trouver un monstre qui possède une clé. Volez-la-lui, puis revenez au niveau du levier pour

l'actionner à nouveau et faire repartir la plate-forme vers la gauche. C'est maintenant qu'il faudra remonter le temps pour vous retrouver à l'extrême gauche de l'écran, et rapidement sauter sur la plate-forme qui revient toujours vers la gauche (car non affectée par le retour dans le temps), afin de sauter sur celle-ci pour atteindre l'échelle vous menant à la première pièce de puzzle.

Faites revenir la plate-forme vers la droite en actionnant le levier, toujours en ayant la clé en main, puis sautez sur celle-ci pour déverrouiller la porte qui vous mènera à la 2ème partie du niveau. À gauche de la grande échelle, vous pouvez voir la 2ème pièce de puzzle emprisonnée par un mur vertical tombé depuis longtemps. Mais vous avez bien compris qu'il n'est jamais trop tard dans Braid... Montez donc tout à fait en haut de l'échelle, pour longer le grillage du haut vers la droite et descendre au pied de la 2ème échelle, tout ceci en évitant bien sûr les projectiles. Sautez alors sur la partie de grillage inférieure pour vous diriger vers la gauche et actionner le levier. Ceci aura pour effet d'élever une plate-forme au centre, sur laquelle vous pourrez sauter et qui vous fera scintiller en vert.
Cela signifie que vous ne serez pas affecté par les retours dans le temps, du moment que vous vous tenez sur cette plate-forme. Profitez-en alors pour remonter le temps de la manière la plus rapide possible, afin de vous retrouver au moment même où vous aviez débuté le niveau, autrement dit lorsque le mur vertical ne bloquait pas encore le passage vers la 2ème pièce de puzzle. Lorsque le mur se retrouvera au plus haut point, vous devriez avoir assez de temps pour rejoindre l'échelle de droite, longer le grillage du haut vers la gauche, puis descendre à l'échelle de gauche pour attraper la pièce de puzzle.

## Monde 4 : TEMPS ET ENDROIT

Dans le quatrième niveau, le temps s'écoulera normalement tant que vous avancerez à droite, mais il se figera lorsque vous vous arrêterez ou emprunterez une échelle. Dès que vous reviendrez vers la gauche, le temps remontera automatiquement et ennemis et projectiles se verront avancer à reculons...

### 4-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez par-dessus le précipice pour courir jusqu'à la porte verrouillée, ce qui fera avancer l'ennemi du bas vers la gauche, lui faisant ainsi récupérer la clé. Sautez pour la récupérer, puis remontez simplement le temps pour déverrouiller la porte et passer au niveau suivant.

### 4-2 Spécialiste des sauts

Pour récupérer la première pièce de puzzle de ce niveau, montez aux 2 premières échelles de la structure de droite, tout en évitant les projectiles, mais ne tentez pas d'emprunter la troisième échelle. À la place, sautez sur le bloc qui se trouve tout de suite sur la droite de la 2ème échelle, puis sautez une fois encore pour vous retrouver derrière le canon du dessus, en face duquel se trouvera la pièce de puzzle.

Après avoir récupéré la première pièce de puzzle, sautez sur la plate-forme du haut pour vous emparer de la clé, puis au lieu d'aller directement ouvrir la porte verrouillée de gauche, redescendez sur la terre ferme et allez cette fois monter sur la structure de gauche. Après avoir grimpé à la 2ème échelle, il vous sera impossible d'emprunter la troisième. Sautez donc sur la petite plate-forme située à gauche de la 2ème échelle, puis vous pourrez rebondir sur la tête de l'ennemi qui était tombé au tout début du niveau, et qui remontera du fait que le temps revient en arrière. Ceci vous permet alors de vous retrouver derrière le canon du haut, puis vous n'avez plus qu'à grimper à la dernière échelle pour récupérer la pièce de puzzle.

La clé toujours en main, il suffit juste de sauter vers la droite après avoir récupéré le 2ème morceau de puzzle, pour ouvrir la porte verrouillée de gauche. Vous n'avez alors qu'à récupérer la troisième pièce et à filer à droite (passez par-dessus la plante en courant sur la plate-forme du haut) pour changer de niveau.

### 4-3 Tout juste hors de portée

Montez à l'échelle et actionnez le levier de gauche. Une fois tout en haut de l'échelle, dirigez-vous vers la gauche, puis sautez sur l'ennemi le plus à gauche qui devrait être en train de remonter. Ceci permet de ralentir le temps suffisamment

pour que les murs se remettent en place, tout comme le levier, puis il suffira ensuite de franchir le premier muret en rebondissant sur l'ennemi situé à votre hauteur. Il ne vous restera alors plus qu'à récupérer la première pièce de puzzle.

Dès que vous attraperez la première pièce, un ennemi va tomber un peu plus bas, sur la plate-forme d'en face. Tout de suite après l'impact de sa chute, il s'agira de lui sauter sur la tête de manière à rebondir et vous trouver sur la plate-forme du dessus (lancez votre saut légèrement avant que l'ennemi touche le sol). Étant donné que vous l'avez tué, vous vous retrouverez dans l'impossibilité de récupérer la clé qui se trouve au-dessous de vous. Il va vous falloir remonter le temps en allant à gauche par un quelconque moyen... Pour ce faire, montez à l'échelle, puis une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour vous retrouver sur la plate-forme la plus haute de la structure au niveau de laquelle vous aviez récupéré le premier morceau de puzzle. Vous devriez avoir fait suffisamment remonter le temps pour que l'ennemi soit réapparu. L'idée sera maintenant d'aller au maximum vers la droite. Sautez donc sur la plate-forme au niveau de laquelle se situe la grande échelle, puis courez entièrement à droite. Ceci aura permis à l'ennemi de s'emparer de la clé. Il vous restera alors à revenir sur la gauche et à lui sauter sur la tête pour qu'il lâche la clé. Tâchez d'atterrir sur sa tête en regardant vers la droite afin que le monstre ne ressuscite pas. Une fois la clé en main, il s'agira de remonter le temps avec le bouton habituel, pour vous retrouver au moment où vous étiez tout en haut de la grande échelle. Vous pourrez déverrouiller la porte de droite et poursuivre après avoir récupéré le morceau de puzzle (la porte de fin de niveau se trouve tout en bas à droite).

### 4-4 Chasse !

Dans cette phase de jeu, il vous sera demandé une fois encore d'éliminer la totalité des monstres présents sur les 4 niveaux du décor. La difficulté résidera cette fois dans le fait que le temps remontera dès que vous irez vers la gauche, provoquant ainsi la résurrection de vos ennemis. Comme d'habitude dans Braid, il va falloir user d'un peu de stratégie... Dans un premier temps, l'idée sera d'aller éliminer le monstre situé le plus haut.
Pour ce faire, montez à l'échelle de droite, partez vers la gauche pour emprunter l'autre échelle, puis repartez vers la droite pour rebondir sur le monstre le plus à droite du 2ème niveau, ce qui vous permettra d'atteindre le morceau de plate-forme de droite du troisième niveau. Montez alors à l'échelle pour partir vers la gauche et sautez sur ce premier monstre. Prenez toutefois garde de rebondir sur sa tête en étant tourné vers la droite pour ne pas que le temps remonte. Redescendez ensuite à l'échelle de droite, puis il faudra vous occuper de l'ennemi le plus à gauche de ce troisième niveau. Pour atteindre la plate-forme sur laquelle il se trouve, rebondissez une fois de plus sur la tête du monstre du 2ème niveau, puis avancez jusqu'à avoir parcouru les 3/4 de celle-ci. Étant donné que vous allez à gauche, vous avez sans doute remarqué que le premier monstre que vous aviez tué est en train de revenir sur sa plate-forme. Restez vigilant afin que cela ne soit pas le cas tout en éliminant votre 2ème ennemi (toujours en regardant vers la droite). Après vous être occupé de celui-ci, repartez donc vers la droite pour descendre d'un niveau et vous occuper du monstre situé le plus à gauche. Une fois ceci effectué, sautez sur la tête de l'ennemi situé le plus bas, pour enfin monter sur la plate-forme de droite du 2ème niveau et rebondir sur la tête de l'avant-dernier monstre (2 fois pour gagner en hauteur) afin de l'éliminer d'une part, mais qu'il vous permette d'atteindre la petite plate-forme du haut à droite, sur laquelle se trouve le dernier monstre à abattre. Vous n'avez plus qu'à monter l'échelle, récupérer la pièce, puis redescendre franchir la porte de droite.

### 4-5 Un mouvement graduel

Vous avez en face de vous 3 plantes carnivores qui ne sont pas affectées par le retour dans le temps. Il va falloir faire en sorte que l'ennemi de droite reste en vie et évite les plantes pour lui faire récupérer la clé située tout à fait à gauche. Pour ce faire, avancez prudemment et par étapes, car vous devrez non seulement éviter les plantes pour vous même, mais aussi garder en vie le monstre qui continuera de se diriger vers la gauche tant que vous avancez dans l'autre direction. Il s'agira bien sûr de revenir vers la gauche si jamais vous le tuez par mégarde. Une fois arrivé à l'échelle, le monstre aura la dernière plante à éviter, mais se fera éliminer pendant que vous monterez. Sautez alors sur la grande plate-forme de gauche afin de le ressusciter, puis choisissez le bon moment pour repartir vers la droite, en sautant sur le bloc carré situé à gauche de l'échelle. Une fois la plante rabaissée, continuez de filer vers la droite jusqu'à entendre que le monstre a récupéré la fameuse clé. Revenez maintenant sur la gauche sans vous soucier de son sort, et contentez-vous simplement de ramasser la clé. Il vous restera ensuite à monter à l'échelle de droite, repartir vers la gauche pour emprunter celle du dessus, puis aller déverrouiller la porte de droite, derrière laquelle se trouve la première pièce de puzzle.

Retournez vers la droite pour vous tenir sur la plate-forme située entre les 2 échelles du centre, et sachez qu'il va vous falloir attirer jusqu'ici un monstre qui proviendra de la droite et qui ne sera pas affecté par les effets du retour dans le temps. Toutefois, vous devrez lui faire éviter les 3 plantes carnivores qui, contrairement aux 3 précédentes, sont cette fois affectées par les manipulations du temps. Avant de retomber au sol, tenez-vous environ 5 secondes sur l'extrémité gauche de la plate-forme centrale, au moment où la première plante carnivore de droite sera retournée dans son pot. C'est la petite astuce qui vous permettra de vous emparer de la pièce de puzzle sans problème. En retombant ensuite au sol sur la droite du secteur, vous voyez donc le monstre sortir du canon et avancer vers la gauche. L'idée sera de stopper vos mouvements à chaque fois qu'une plante qu'il devra franchir sera totalement rabaissée. Une fois qu'il a passé les 2 premières plantes, remontez le temps pour vous retrouver à gauche de la plate-forme centrale, durant le moment où vous aviez fait rester la troisième plante dans son pot. Le monstre va alors continuer d'avancer et tomber sur la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez. Il faudra lui rebondir dessus pour atteindre celle du haut et la pièce de puzzle par la même occasion. Vous pourrez clôturer le niveau en passant la porte du coin droit.

### 4-6 Un mouvement amplifié

Comme pour le niveau précédent, vous devrez faire avancer un ennemi vers la gauche tout en lui faisant éviter les plantes carnivores. Il pourra franchir les 2 premières plantes assez facilement, mais il sera impossible de lui faire passer les 2 suivantes étant donné qu'elles remontent bien trop vite à la surface.
Avancez donc vers la grande échelle sans vous soucier qu'il se fasse manger, puis revenez vers la gauche dès lors que vous vous retrouverez sur les nuages. Le fait d'avancer sur ces derniers vous permettra d'accélérer davantage votre course et donc le temps. Revenez au moment où le monstre se trouve tout à fait devant les 2 dernières plantes, puis dès que celles-ci sont rabaissées, foncez à droite jusqu'à quitter la couche de nuages et avancer quelques mètres plus loin pour entendre que la clé a été saisie. Notez que même si le temps est accéléré lorsque vous avancez sur les nuages, vous n'aurez qu'un très court instant pour faire passer le monstre sans qu'il se fasse manger par les plantes. Revenez vers la gauche pour récupérer la clé, puis montez la grande échelle de droite pour marcher sur la première couche de nuages et aller emprunter l'échelle de gauche. Ouvrez donc la porte verrouillée de gauche après avoir évité la plante carnivore, puis vous n'aurez plus qu'à vous emparer de la pièce de puzzle.

Repartez vers la gauche pour effectuer exactement le même chemin en sens inverse, puis une fois arrivé au niveau de la grande échelle centrale, montez tout en haut de celle-ci. Tenez-vous maintenant à l'extrémité droite du canon, puis sautez vers la droite comme si vous souhaitiez atteindre la plate-forme droit devant vous et sans craindre de tomber dans le vide. Un grand nuage va alors apparaître, sur lequel vous devriez retomber si vous avez fait preuve du timing parfait. Il ne restera alors plus qu'à poursuivre à droite en sautant sur les autres plates-formes, puis le morceau de puzzle sera à vous.

### 4-7 Un compagnon inconstant

Dans ce niveau, il faudra utiliser une clé qui est sensible aux retours dans le temps. Vous ne pourrez donc pas la garder en main en vous dirigeant vers la gauche... Emparez-vous d'entrée de jeu de cette clé qui se trouve devant vous, puis filez à droite jusqu'à rencontrer un premier ennemi. Évitez-le, pour ensuite sauter sur la plate-forme située légèrement au-dessus, afin de déverrouiller la porte avec la clé. Descendez ensuite par la droite de la plate-forme, puis faites apparaître un autre monstre en revenant à gauche, ce qui refermera la porte par la même occasion. Il devrait atterrir juste à côté de la clé et s'en emparer. L'idée sera qu'il vous l'amène, puis que vous la récupériez pour aller ouvrir l'autre porte verrouillée de droite qui vous mènera à la première pièce de puzzle.

Remontez maintenant le temps pour vous retrouver au moment où vous aviez passé la 2ème échelle en partant de la gauche, la clé en main. Montez maintenant à celle-ci pour vous diriger à droite, actionner le levier, puis retomber par la droite. Occupez-vous du monstre à proximité, puis faites en sorte que le suivant, projeté par le canon, tombe sur la petite plate-forme mobile. Dirigez-vous vers la gauche afin de la faire revenir vers le levier, en gardant le monstre sur celle-ci. Du fait du retour dans le temps, la clé va remonter vers le levier, et l'ennemi va pouvoir s'en emparer. Remontez alors la petite échelle de gauche pour lui chiper la clé (attendez qu'il ait franchi la 2ème échelle), la ramasser, pour ensuite monter à l'échelle suivante et déverrouiller la porte qui vous mène à la pièce de puzzle.

## Monde 5 : TEMPS ET DECISIONS

Pour ce cinquième monde, à chaque fois que vous remonterez le temps, votre ombre apparaîtra un instant pour répéter les actions que vous aviez effectuées précédemment. Notez que cette ombre ne durera pas éternellement (une dizaine de secondes), et que les objets scintillant en violet pourront être touchés et manipulés par votre ombre...

### 5-1 Le Fossé

Pour ce premier niveau, sautez dans le puits pour récupérer la pièce de puzzle, puis remontez le temps. Votre ombre ira alors chercher la pièce et vous n'avez qu'à vous diriger vers la porte en sautant par-dessus le précipice.

### 5-2 Si distant

Ici, montez à l'échelle pour faire fonctionner le levier violet, après avoir attendu quelques secondes à proximité de celui-ci. Remontez ensuite le temps, puis montez à l'échelle une fois encore pour aller franchir le mur de gauche qui se relèvera une fois que votre ombre aura actionné le levier. Vous trouverez la pièce de puzzle en haut de l'échelle de gauche.

Dirigez-vous maintenant vers la droite, pour rebondir sur un ennemi qui vous permettra d'atteindre le levier violet, au-dessus de la porte de sortie. Restez un instant à proximité de celui-ci, puis actionnez-le. Remontez ensuite le temps, puis rebondissez sur l'ennemi une fois encore pour sauter sur la plate-forme de gauche, tandis que votre ombre ira s'occuper du levier. Une fois que le mur sera relevé, vous n'aurez plus qu'à monter la grille pour récupérer le morceau de puzzle.

### 5-3 (Sans nom)

Montez à la grille, puis courez sur la plate-forme de droite pour passer par-dessus les piques et retomber plus bas. Ramassez la clé violette, puis avancez quelque peu pour attirer le lapin vers vous, avant de vous replacer un peu plus sur la gauche, sous le coin de la structure et en faisant face à l'ennemi. Restez un instant dans cette position avant de remonter le temps, puis rendez-vous sur la structure pour la contourner par le côté droit. Tandis que votre ombre occupera le lapin à gauche, vous aurez assez de temps pour monter à l'échelle centrale et vous emparer de la pièce de puzzle.

Descendez l'échelle, puis emparez-vous de la clé violette après vous être débarrassé du lapin. Placez-vous sur la gauche, en face du précipice rempli de piques, puis effectuez un saut vers la gauche comme si vous souhaitiez atteindre l'autre côté. Vous serez bien sûr trop court et votre personnage mourra. Vous devrez alors remonter le temps pour vous retrouver au tout début du niveau, puis avancez sur la droite pour vous placer à l'extrémité gauche du précipice de piques. Vous verrez alors votre ombre sauter vers vous avec la clé, puis au moment où elle mourra et lâchera l'objet, vous l'attraperez automatiquement. Il ne vous restera plus alors qu'à monter la grille de gauche, déverrouiller la porte et franchir la porte de sortie située en haut à droite du niveau.

### 5-4 Le passage du fossé

Empruntez l'échelle située plus à droite, puis revenez vers la gauche pour vous tenir à proximité du levier. Inutile de l'actionner pour le moment. Il s'agira plutôt de sauter entre les 2 plates-formes pour retomber au sol et éliminer le monstre qui se balade. Remontez ensuite le temps, puis au lieu de sauter cette fois entre les plates-formes, atterrissez sur celle de gauche, où se trouve le canon. Étant donné que votre ombre aura éliminé l'ennemi du bas, un nouveau va apparaître à partir du canon, sur lequel vous pourrez rebondir pour atteindre la pièce de puzzle.

Actionnez le levier pour déplacer la petite plate-forme vers la gauche, puis retombez au sol pour éliminer le monstre. Comme précédemment, remontez le temps pour vous retrouver à côté du levier, et tandis que votre ombre ira s'occuper de l'ennemi du bas, observez le nouveau monstre se diriger vers la droite du niveau. Soyez prêt pour l'accueillir à droite, avant qu'il ne retombe sur la terre ferme, c'est-à-dire au même niveau que la porte de sortie. Il ne s'agira pas ici de le tuer, mais plutôt de vous faire tuer en le tapant par-dessous. Ceci aura pour effet de faire rebondir l'ennemi un peu plus haut et plus loin. Remontez donc le temps aussitôt après avoir péri, puis allez vous placer en haut de l'échelle la plus à droite, pour vous préparer à sauter sur le monstre que votre ombre aura fait rebondir, vous permettant ainsi d'atteindre la pièce de puzzle de droite à l'aide d'un 2ème saut.

Remontez à l'échelle et dirigez-vous vers la gauche pour vous placer au niveau du levier. Une fois ici, partez vous charger de l'ennemi situé en bas à droite, puis remontez le temps jusqu'à vous retrouver à côté du levier. Dès que votre ombre aura éliminé le monstre, un nouveau va sortir du canon de gauche, et vous devrez actionner le levier au bon moment pour le faire avancer sur la plate-forme mobile, jusqu'à ce qu'il vous rejoigne sur la vôtre.
Comme cela risque d'être trop court, remontez quelque peu le temps pendant qu'il se trouve sur la plate-forme pour voir apparaître une ombre de celle-ci, sur laquelle le monstre peut aussi marcher. Plusieurs essais risquent d'être nécessaires pour réussir cette manipulation, mais vous n'aurez plus qu'à sauter sur la tête du monstre pour rejoindre la plate-forme du haut et vous emparer de la pièce de puzzle.

### 5-5 Une occasion se présente

Montez à l'échelle, puis filez à droite pour sauter sur l'ennemi qui possède une clé, à proximité de la 2ème échelle. Avec celle-ci, descendez ouvrir la porte violette située la plus en bas à gauche, puis remontez le temps juste avant d'éliminer le monstre. Répétez l'opération, récupérez à nouveau la clé, tandis que votre ombre fera de même, obtenant également une clé. Ouvrez cette fois à la porte de gauche la plus haute, puis sautez sur la porte violette pour pouvoir grimper à l'échelle de gauche, tandis que votre ombre va bientôt la déverrouiller. Actionnez le levier, puis rebroussez chemin vers le début du niveau pour pouvoir récupérer la pièce de puzzle.

Rendez-vous maintenant sur la structure la plus à droite du niveau, pour aller actionner le levier du haut et faire monter la plate-forme du bas. Actionnez une fois de plus le levier pour la faire redescendre, puis remontez le temps pour aller vous placer sur celle-ci, tandis que votre ombre ira actionner le levier. Vous allez alors être remonté à proximité de l'autre levier à actionner. Ceci aura pour effet d'élever une petite plate-forme au-dessus, puis une fois qu'elle aura atteint son point culminant, il vous faudra actionner une fois encore le levier pour la faire descendre. Remontez le temps, grimpez à l'échelle de gauche, puis actionnez le levier du haut pour élever votre ombre, qui actionnera à son tour l'autre levier. Vous n'avez plus qu'à utiliser la petite plate-forme mobile pour atteindre la pièce de puzzle.

### 5-6 Repaire

Vous allez devoir combattre à nouveau un boss en lui faisant tomber des lustres sur la tête. Toutefois, celui-ci étant de couleur rose, il va falloir agir différemment de la fois précédente. Faites-lui tomber un lustre sur la tête, puis remontez le temps pour pouvoir le réutiliser. Toutefois, l'ennemi aura récupéré sa corne. Faites en sorte qu'il se trouve sous le lustre lorsque vous faites repartir le temps (en l'attirant par des déplacements latéraux), afin que l'ombre de ce dernier touche le boss une fois de plus. Il perdra donc pour de bon sa corne, puis il vous faudra réitérer l'opération jusqu'à le vaincre totalement. Suite à votre victoire, vous pourrez récupérer une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte située la plus en haut à gauche du niveau. Vous aurez ensuite un levier à actionner, tandis qu'il vous faudra remonter le temps jusqu'au moment où vous étiez à proximité du boss, afin d'ouvrir cette fois la porte de droite. Votre ombre ayant actionné le levier, il ne vous reste plus qu'à passer sous le mur qui est en train de s'élever. La pièce de puzzle en poche, quittez le niveau par la porte.

### 5-7 Un compagnon fragile

Montez à la grille et récupérez la clé détenue par le monstre. Tenez-vous maintenant quelques pas devant la première porte verrouillée, puis effectuez un saut vers elle, comme si vous souhaitiez la toucher avec votre clé. Juste avant l'impact, remontez le temps pour vous retrouver au moment du saut. Votre ombre va alors sauter et ouvrir la première porte à votre place, ce qui vous permettra de déverrouiller la seconde avec votre clé. Après avoir récupéré la pièce de puzzle, il ne vous restera plus qu'à vous diriger à droite du niveau...

## Monde 6 : HESITATION

Dans ce sixième monde, vous aurez en votre possession un anneau qui, une fois posé à l'endroit de votre choix, aura pour effet de fortement ralentir le temps sur une surface circulaire entourant votre objet. Le temps sera également ralenti légèrement par-delà le cercle, et il faudra donc vous servir de l'anneau à bon escient pour récupérer toutes les pièces de puzzle à travers les différents niveaux.

### 6-1 Le Fossé

Dans ce premier niveau, vous n'avez qu'à sauter par-dessus le précipice pour avancer jusqu'à la porte.

### 6-2 Un aller et un retour

Ici, vous devrez récupérer la pièce de puzzle se trouvant sur la droite, derrière une porte verrouillée qu'il vous faut atteindre avant la tombée du mur. Il s'agira alors de créer un cercle temporel au niveau de celui-ci, de manière à le ralentir au maximum, le temps que vous alliez chercher la clé en haut à gauche de l'écran. Une fois la pièce de puzzle en main, vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située en bas à droite.

### 6-3 Phase ?

Sautez sur la petite plate-forme de droite, puis créez un cercle dont le centre se trouvera à l'extrême droite de celle-ci. Un premier nuage va alors pénétrer à l'intérieur, puis vous devrez sauter rapidement sur celui-ci, afin de rejoindre le 2ème qui suit, puis sauter enfin sur un troisième, dans le but de vous retrouver sur le canon et d'attraper la pièce de puzzle. Tout ceci est bien entendu plus facile à dire qu'à faire, car il vous faudra trouver le bon timing pour réaliser cette action.

Retournez récupérer votre cercle, puis dirigez-vous sur la droite pour monter tout en haut de la longue grille verticale. Avancez sur la plate-forme pour placer votre cercle de sorte que la partie du bas soit située à mi-distance entre la petite plate-forme et le canon, tout près de la fleur. Rendez-vous donc sur cette petite plate-forme pour sauter sur un premier nuage, puis effectuez ensuite un 2ème saut vers la droite en pénétrant dans le demi-cercle, afin de laisser le temps à un 2ème nuage d'avancer jusqu'à votre point de chute. Restera ensuite à sauter sur le canon et à récupérer la 2ème pièce de puzzle.

### 6-4 Cascade

Rendez-vous tout à fait à droite du niveau, afin d'aller placer votre cercle sur le canon le plus à droite. Ses projectiles vont alors se ralentir, permettant à un monstre d'avancer sur la plate-forme d'en face. Vous n'aurez plus qu'à lui sauter dessus pour atteindre la première pièce de puzzle.

Allez tout d'abord récupérer votre anneau, puis filez à gauche pour monter à la première échelle que vous croiserez. Allez poser votre cercle tout à fait à droite de la plate-forme, puis sautez sur un ennemi projeté par le canon de gauche, pour vous retrouver sur la petite plate-forme sur laquelle il se trouve. Évitez le 2ème monstre qui va être projeté, puis attendez qu'il atterrisse sur la plate-forme du bas (là où se trouve votre anneau), en vous préparant à sauter sur sa tête. Effectuez votre saut au moment où il atterrit de son 2ème rebond, de sorte à atteindre la plate-forme située en haut à droite, sur laquelle vous pourrez récupérer la clé. Repartez avec celle-ci vers la gauche pour désactiver votre cercle, puis allez le replacer sur le canon situé tout à fait à droite, comme effectué dans le paragraphe précédent. Attendez ensuite qu'un des monstres projetés par la gauche puisse franchir la plate-forme sans se faire toucher par un projectile et retomber tout en bas pour repartir à gauche. Récupérez alors votre anneau, puis suivez-le par le haut pour pouvoir lui retomber dessus de l'autre côté et rebondir ainsi vers l'autre canon situé plus à gauche. Une fois sur ce dernier, placez votre cercle à cet endroit afin de ralentir ses projectiles. Montez à l'échelle, puis glissez-vous dans le passage de gauche afin d'aller déverrouiller la porte et d'actionner le levier du fond. Repartez maintenant vers la gauche en évitant les projectiles, puis montez au sommet de l'échelle. Rendez-vous sur la gauche pour aller cueillir votre pièce de puzzle bien méritée...

Pour récupérer la troisième pièce, vous allez devoir placer votre anneau au coin droit de la plate-forme sur laquelle est situé le canon le plus à gauche, et qui envoie des ennemis en diagonale. Placez-vous à droite, de l'autre côté du petit précipice, puis sautez sur un premier ennemi dont la chute est ralentie par le cercle, pour ensuite rebondir sur un 2ème. Ceci vous permettra d'être assez haut pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche, qui vous mène vers la dernière pièce de puzzle. Vous pourrez quitter le niveau en franchissant la porte située tout à fait en bas à droite.

### 6-5 Un feuillage infranchissable

Placez votre cercle tout à fait au bas du petit mur vertical, car il est en train de monter pour empêcher la grande plate-forme horizontale de poursuivre son avancée vers la gauche. Restez à cet endroit avec votre anneau tout en évitant les ennemis, jusqu'à être sûr que la plate-forme horizontale ne restera pas bloquée. Allez maintenant placer votre anneau au bas de la plante carnivore, puis montez à l'échelle de droite. Attendez que la plante soit tout à fait rétractée pour pouvoir passer, puis filez à gauche en évitant les monstres, afin de vous aider de la plate-forme pour atteindre la pièce de puzzle.

Revenez récupérer votre anneau, puis dirigez-vous en haut à droite du niveau pour vous placer sous les 3 plantes carnivores. L'idée sera ici de placer votre anneau sous la plante la plus à droite et de jouer avec le retour dans le temps pour permettre à 2 monstres de couleur verte (à la suite) de franchir la série de 3 plantes. Attendez qu'un premier tombe à votre niveau et revienne vers vous, puis sautez-lui dessus avant de rebondir également sur le 2ème qui devrait tout juste être en fin de chute. Vous aurez alors gagné assez de hauteur pour vous retrouver sur la plate-forme à gauche de laquelle se trouve la pièce de puzzle.

### 6-6 Ascenseurs en folie

Montez aux 6 petites échelles de droite en évitant les projectiles, afin d'aller actionner le levier situé en haut à gauche. Sautez ensuite sur la plate-forme qui va redescendre vers le levier du bas, récupérez la clé sur la gauche en évitant le monstre apparu, puis actionnez le levier pour faire remonter la plate-forme sur laquelle vous devrez vous trouver à nouveau. Une fois arrivé tout en haut, placez votre anneau sur la droite de la plate-forme, pour ensuite actionner le levier et la faire redescendre. Celle-ci retournera très lentement vers le bas, et le cercle temporel touchera les 3 canons. Leurs projectiles seront alors ralentis, ce qui vous permettra de descendre les 6 échelles de droite. Vous n'avez plus qu'à aller sur la gauche, récupérer votre anneau, monter à l'échelle, pour enfin sauter vers la pièce de puzzle après avoir déverrouillé la porte.

Rendez-vous maintenant tout à fait à droite du niveau pour monter sur la dernière échelle. Tenez-vous à droite du levier, posez votre anneau ici, puis actionnez ce même levier. Une petite plate-forme va alors se déplacer latéralement, tandis qu'une plus grande va descendre. Sautez sur cette dernière, puis tenez-vous sur l'extrémité droite. Étant donné que cette plate-forme vous rend insensible aux retours dans le temps, effectuez-en un pour la faire remonter et sautez ensuite vers la droite pour attraper la pièce de puzzle, tout en évitant les projectiles du canon qui devraient être ralentis par votre anneau.

Après avoir récupéré votre anneau, actionnez une fois encore le levier pour faire redescendre la plate-forme. Rendez-vous sur celle-ci pour y poser votre anneau au centre, puis revenez actionner le levier pour qu'elle remonte jusqu'en haut. Une fois qu'elle est tout à fait remontée, actionnez une troisième fois le levier pour la voir redescendre lentement, si bien que la petite plate-forme de droite va pouvoir lui passer dessous et continuer son chemin vers la gauche. Montez maintenant à l'échelle de la plate-forme sur laquelle vous aviez laissé votre anneau (après avoir récupéré celui-ci), puis allez actionner le levier de gauche. Une petite plate-forme va alors se déplacer et libérer une échelle. Redescendez au sol pour monter à celle-ci et vous retrouver sur la petite plate-forme que vous aviez fait passer précédemment sous la grande. En vous trouvant sur celle-ci, vous serez à nouveau insensible aux retours dans le temps. Sautez sur l'échelle durant le court laps de temps où vous gardez la couleur verte, pour rapidement revenir à l'instant où elle se trouvait assez haut pour que vous n'ayez qu'à vous glisser sur la gauche et attraper la pièce de puzzle. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires, étant donné le timing assez serré pour réaliser cette manipulation...

### 6-7 Dans un autre château

Montez à la première échelle, puis placez votre anneau au maximum à droite, de sorte qu'il entoure la clé et la plate-forme sur laquelle elle est posée. Attendez une quinzaine de secondes, puis récupérez l'anneau pour descendre et le placer au niveau du canon de droite. Vous devriez alors avoir assez de temps pour monter à l'échelle entre 2 projectiles, puis il vous faudra vous placer sur la plate-forme qui vous rend insensible aux retours dans le temps, à gauche du levier. Remontez le temps, jusqu'à ce que l'anneau soit revenu en haut à gauche, à côté de la clé, puis actionnez le levier.
La plate-forme de gauche va alors se déplacer, et l'anneau tombera lentement avec la clé. Durant cela de ce temps, redescendez à droite de l'échelle pour vous préparer à sauter par-dessus le précipice au centre de l'anneau, afin de

récupérer à la fois ce dernier et la clé. Une fois en possession de celle-ci, repartez vers la droite pour monter à l'échelle en utilisant le même procédé que précédemment pour ralentir les projectiles, puis ouvrez la porte de gauche pour récupérer la pièce de puzzle. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers la droite du niveau...

## Monde 1

Vous voici dans le monde par lequel cette histoire est censée réellement avoir débutée... Pas de pièces de puzzle à récupérer ici, mais juste des niveaux à franchir, jusqu'à bientôt atteindre votre dulcinée...

### 1-4

Placez-vous exactement à l'endroit d'où proviennent les monstres, puis lorsque le prochain touchera vos pieds, il reviendra à la vie et commencera à se déplacer vers la gauche. Attendez qu'il revienne vers vous pour lui sauter dessus et atteindre la plate-forme qui vous permettra de franchir la porte.

### 1-3

Sautez sur un de ces ennemis qui retournent dans le canon de gauche pour le ramener à la vie, en vous plaçant à l'endroit où ils apparaissent. Préparez-vous à ce qu'il se déplace vers la droite et soit attiré vers l'autre canon. Rebondissez-lui dessus plusieurs fois pour remonter avec lui, puis jouez avec les retours dans le temps pour que les bonds sur sa tête vous aident à atteindre la porte de sortie...

### 1-2

La méthode sera la même que précédemment, car vous devrez rester sur le monstre à l'aide de petits sauts (un des monstres que vous aurez ressuscité au préalable et qui sera attiré par le canon de droite), tandis qu'il remontera vers la droite. Rebondissez-lui alors plusieurs fois sur la tête pour atteindre la porte avant qu'il ne rentre dans le canon le plus à droite.

### 1-1 Braid

Dès que le mur de feu sur la gauche commence à vous pourchasser, partez vers la droite et attendez que la princesse actionne le premier levier. Passez donc sous la plate-forme, évitez la plante carnivore après avoir franchi 4 échelles, puis il va vous falloir sauter vers la droite dès que la planche commencera à s'incliner à l'horizontale. Vous n'aurez que très peu de temps pour passer, aussi il vous faudra trouver le timing parfait. Ce sera le cas dans la prochaine action à effectuer, car vous devrez attendre que la princesse aille actionner le prochain levier tandis que le feu ne se retrouvera qu'à quelques millimètres de votre dos. Il vous faudra même sauter dans le vide un quart de seconde avant que la princesse n'actionne le levier. Pas de panique, car vous devriez vous retrouver sur la plate-forme fraîchement relevée. Vous devrez ensuite descendre à une première échelle, éviter des projectiles qui vont en sens inverse, puis monter à la prochaine échelle pour actionner le levier et faire passer la princesse. Cette dernière va ensuite actionner un autre levier qui fera disparaître les projectiles, et qui vous permettra de passer pour franchir un grillage. Après avoir franchi celui-ci, vous aurez à sauter sur un des ennemis qui revient en arrière, et ce, plusieurs fois de suite pour gagner assez de hauteur et actionner rapidement le levier. Il s'agira ensuite de descendre à droite pour franchir le petit passage étroit, mais vous devrez trouver le bon moment pour pouvoir y entrer puis ressortir de l'autre côté, sans qu'aucun des ennemis ne vous en empêche. La tâche pourra s'avérer compliquée et vous devrez certainement utiliser votre capacité à remonter le temps pour trouver le timing exact qui vous permettra de quitter cet étroit tunnel. Une fois ceci effectué, continuez de progresser vers la droite après que la princesse ait relevé une plate-forme pour vous. Après avoir passé quelques plantes carnivores, vous pourrez rejoindre la princesse en haut du grillage, mais dès que vous toucherez le sol sur lequel elle se trouve, un flash apparaîtra et vous devrez maintenir le bouton qui vous permet de remonter le temps (le temps va défiler en réalité dans le bon sens), jusqu'à vous retrouver au début du niveau et voir ce qui s'est réellement passé avec la princesse, qui cherchait en réalité à vous fuir... Lorsqu'elle disparaît, franchissez la porte du haut.

### Epilogue

Dans cette dernière partie du jeu, vous aurez à lire les textes qui apparaîtront lorsque vous ouvrirez les livres rouges, mais des textes cachés se trouveront également à chaque endroit que vous traverserez. Dans le premier secteur, montez à l'échelle pour lire le contenu du livre rouge, puis placez-vous derrière le rocher de gauche (ou de droite) et une voix retentira. Le texte caché apparaîtra ensuite. Dans le prochain secteur, laissez-vous tomber dans le précipice pour lire le contenu du livre rouge, puis remontez le temps pour vous retrouver en haut et vous placer derrière la structure de gauche qui cachera un autre texte. Dans le troisième secteur, laissez le livre rouge ouvert assez longtemps, puis quittez les lieux en poursuivant à droite, en laissant le livre vert ouvert. Tenez-vous sur la plate-forme qui vous rendra insensible aux retours dans le temps et en restant à gauche des livres. Remontez le temps pour entendre le livre vert du secteur précédent se fermer et le livre rouge se rouvrir.
Retournez donc dans le secteur précédent pour vérifier que le livre rouge est ouvert, puis placez-vous derrière la statue pour faire apparaître le texte caché. Dans le dernier secteur, allez actionner le levier de droite pour faire monter la plate-forme tout en haut, puis faites-la redescendre. Placez-vous ensuite au centre, pour ouvrir le livre rouge, puis remontez le temps. Une fois tout en haut, sautez vers la gauche pour vous placer derrière le rocher et découvrir le dernier texte caché...

# Brave : A Warrior's Tale

© Southpeak Interactive / Evolved Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Héros de la tribu (500)

Termine tous les niveaux de Brave : La Légende du Guerrier.

### Le voyage commence... (30)

Prouve que tu es digne de commencer ta quête !

### Brave (30)

Remporte ta première plume et acquiers la capacité d'utiliser l'Energie spirituelle.

### Éclaireur (40)

Remporte ta deuxième plume et acquiers la capacité d'utiliser deux décharges d'énergie.

### Chasseur (50)

Remporte ta troisième plume et acquiers la capacité d'utiliser trois décharges d'énergie.

### Guerrier (60)

Remporte ta quatrième plume et acquiers la capacité d'utiliser quatre décharges d'énergie.

### Chef (70)

Remporte ta cinquième plume et acquiers la capacité d'utiliser cinq décharges d'énergie.

### Gardien novice (30)

Tu as trouvé 12 totems secrets !

### Apprenti gardien (30)

Tu as trouvé 24 totems secrets !

### Gardien du savoir (30)

Tu as trouvé 36 totems secrets !

### Grand gardien (30)

Tu as trouvé tous les totems secrets !

### Frère des esprits (30)

Stabilise le portail grâce au pouvoir des totems sacrées.

### Maître des rivières (40)

Ton canoë n'a subi aucun dégât !

### Seigneur des cieux (30)

Désormais, plus personne ne pourra t'appeler "deux-pattes".

# Brothers in Arms : Hell's Highway

© Ubisoft / Gearbox Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### L'enrôlement (0)

Débloqué lorsqu'un ami vous rejoint dans une partie en ligne

### "Earned in Blood" (0)

Débloqué lorsque votre équipe vous nomme chef d'unité pour une manche supplémentaire

### Inspiration (0)

Débloqué lors d'une victoire sous les ordres d'un chef ayant réalisé l'exploit "Earned in Blood".

### Vaincre ou mourir (0)

Débloqué en tuant un joueur ayant réalisé l'exploit "Inspiration"

### Novice de la capture (0)

Débloqué après avoir terminé votre première partie de capture avec 4 joueurs

### As de la capture (0)

Débloqué après avoir terminé 5 parties de capture (4 joueurs minimum par partie)

### Vétéran de la capture (0)

Débloqué après avoir terminé 20 parties de capture (4 joueurs minimum par partie)

### Explosion et Caméra actions (10)

Débloqué lors du déclenchement d'une séquence Caméra actions suite à l'utilisation d'explosifs

### Sniper et Caméra actions (10)

Débloqué lors du déclenchement d'une séquence Caméra actions suite à un tir par arme à feu

### Mortel présage (10)

Explorez l'hôpital abandonné et découvrez le destin de Baker...

### Première reconnaissance (10)

Trouvez et activez un site de reco

### Kilroy était là ! (10)

Trouvez et examinez un Kilroy caché

### Kilroy de bronze (15)

Trouvez 9 Kilroy

### Reconnaissance de bronze (15)

Trouvez 6 sites de reco

### Atterrissage (15)

Nettoyez la zone d'atterrissage et retrouvez Hartsock.

### Objectif Chaos (20)

Battez-vous pour rejoindre le pont qui enjambe le canal Wilhelmina de Zon.

### Vétéran Caméra actions (20)

Débloqué après obtention de 10 séquences Caméra actions de tout type (arme à feu, grenade ou autre)

### Reconnaissance d'argent (20)

Trouvez 12 sites de reco

### Kilroy d'argent (20)

Trouvez 18 Kilroy

### Kilroy d'or (25)

Trouvez 25 Kilroy

### Reconnaissance d'or (25)

Trouvez au moins 16 sites de reco

### Concentré (25)

Jouez au jeu une fois par jour pendant 7 jours en étant connecté sur Xbox LIVE

### L'incident de Kloosterdreef (25)

Combattez dans les rues d'Eindhoven avec le 506ème.

### L'appel de la Cavalerie (30)

Escortez le XXXème Corps et rejoignez la 101ème aéroportée.

### Feu de l'enfer. (35)

Survivez au bombardement d'Eindhoven.

### De l'autre côté du miroir (40)

Explorez l'hôpital abandonné et découvrez le destin de Baker...

### Héros Caméra actions (40)

Débloqué après déclenchement de 25 séquences Caméra actions de tout type

### Temps orageux (45)

Repoussez l'écrasante attaque du Kampfgruppe Walther sur Veghel.

### Impliqué (50)

Jouez au jeu une fois par semaine pendant 3 mois en étant connecté sur Xbox LIVE

### Situation FOUPOUDAV (50)

Protégez "l'autoroute de l'enfer" de la contre-offensive allemande.

### Souvenir de septembre 1944 (50)

Jouez au jeu le 17 septembre en étant connecté sur Xbox LIVE

### Obsessionnel (100)

Jouez au jeu une fois par jour pendant 100 jours en étant connecté sur Xbox LIVE

### Abandonnez tout espoir (150)

Chassez les forces allemandes de Koevering et mettez un terme à l'opération Market Garden.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## CHEAT CODES

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes et entrez l'un des codes suivants pour activer sa fonction.

| | |
|---|---|
| 0ZNDRBICRA | Tous les sites de reconnaissance |
| 4V35JZHQD6 | Détecteur de Kilroy |
| GIMMECHAPTERS | Tous les chapitres débloqués |
| HI9WTPXSUK | Personnage bonus online (2 skins) |
| SH2VYIVNZF | Etre alerté à l'approche d'un Kilroy |

## MODE DIFFICILE

Terminer la campagne en Facile ou Normal.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Vous commencez à l'hôpital. Empruntez le couloir en suivant votre allié puis mettez-vous à couvert derrière la table. Butez les deux soldats et avancez jusqu'à trouver un point de sauvegarde. Tuez les deux soldats Allemands et continuez. Eliminez toute présence hostile dans le bâtiment jusqu'à déclencher une cinématique.

### Mission 1 : Opération Market

**Objectifs :**
Sécuriser la zone d'atterrissage W
Localiser la résistance Néerlandaise
Eliminer la patrouille Allemande
Eliminer les Allemands dans la ferme

Eliminer les Allemands dans la ferme
Repousser la contre-attaque Allemande
Atteindre la zone d'atterrissage
Défendre la zone du crash
Rejoindre Hartsock

Avancez et faites la connaissance d'un nouvel allié qui fait partie de la résistance. Cet homme vous montre où se cachent vos ennemis, sur la carte. Positionnez-vous, avec votre escouade, derrière le véhicule et lancez un tir de suppression sur les Allemands qui se trouvent derrière les sacs de sable. Tuez les soldats qui rappliquent et avancez. Divisez-vous en deux groupes et passez à droite et à gauche du moulin avant de rencontrer de nouveaux soldats ennemis.

Attaquez la maison et abattez les ennemis qui vous canardent avec le MG42. Tuez ensuite les soldats tapis dans le champ et quittez votre abri. Eliminez, ensuite, les Allemands postés derrière les mottes de foin grâce à des tirs de suppression avant d'avancer. Vous venez d'attendre votre check point, regardez la cinématique.

Vous êtes à nouveau en compagnie de deux escouades. Avancez et éliminez les Allemands qui vous barrent la route grâce à des tirs de suppression. Continuez jusqu'aux planeurs et éliminez toute résistance. Il existe plusieurs escouades ennemies, faites le ménage sur place. Dès que vous les aurez éliminés, avancez pour rejoindre Hartsock et clore le chapitre.

## Mission 2 : Five-Oh-Sink

**Objectifs :**
Prendre le Pont
Effectuer une reconnaissance de la ville
Suivre la deuxième route
Eliminer les mitrailleurs
Sécuriser le Sanatorium
Rejoindre Hartsock
Sécuriser la zone de Son
Détruire le 88

Vous effectuez la prochaine mission en compagnie d'une équipe d'assaut et d'une équipe armée de bazooka. Dirigez-vous vers la cour et éliminez les Allemands qui se trouvent à votre droite ainsi que ceux qui se cachent dans la ferme. Traversez cette dernière en tuant tous les soldats que vous rencontrez (derrière les clôtures et dans la petite maison). Eliminez ensuite les soldats qui se cachent derrière les sacs de sable et ceux qui se cachent dans les champs. Ensuite, vous ferez face à un garde caché dans le clocher, il vous canarde avec son MG42. Butez-le et avancez.

Avancez jusqu'à l'église et entrez. Montez et fouillez toutes les pièces en tuant les ennemis. Allez ensuite dans la cour et faites le ménage. Suivez la direction indiquée par la boussole. Tuez un premier mitrailleur puis le deuxième se trouvant en haut des escaliers puis éliminez le troisième (à coté de la fenêtre).

Avancez ensuite dans le salon et éliminez les trois soldats qui s'y trouvent. Maintenant, quittez l'église et suivez la rivière. Vous vous retrouverez en face d'un bâtiment gardé par des Allemands. Eliminez-les en faisant gaffe à la mitrailleuse maniée par un soldat qui se trouve à l'étage ainsi qu'une deuxième se trouvant dans la pièce de gauche. Attaquez avec les deux unités en même temps pour submerger l'ennemi puis empruntez la porte de gauche. Eliminez le soldat maniant le MG42 dans la maison d'en face puis le deuxième se trouvant dans celle de gauche. Rejoignez ensuite Hartsock.

Vous allez ensuite devoir combattre une horde de soldats cachés derrière des sacs de sable et un peu partout dans les maisons. Prenez le chemin de droite car il est plus sûr et vous permet de rester à couvert derrière les maisons. Vous devez trouver le 88 et placer la charge explosive.

## Mission 3 : Gravé dans le marbre

**Objectifs :**
Atteindre l'entrée de l'église
Tuer le sniper
Détruire les camions allemands
Détruire les réserves de carburant
Détruire le poste de radio
Détruire le 88 de Kloosterdreef
Détruire le 88 de Woenselschestraat

Depuis les tombes, avancez en prenant à gauche et mettez-vous à couvert derrière la petite cabane. Demandez à vos hommes d'effectuer un tir de suppression sur les Allemandes puis contournez l'église par la droite. Tuez les soldats qui sont derrière le camion et entrez. Canardez les Allemands qui se cachent derrières les bancs et montez aux escaliers du fond. Vous serez pris pour cible par une escouade ennemie, restez derrière le mur et ripostez. Prenez le chemin de gauche et rejoignez le check point suivant. Montez en haut en éliminant toute résistance puis débarrassez-vous du sniper.
Votre prochaine tâche consiste à détruire les camions Allemands. Utilisez votre boussole pour localisez vos cibles. Ordonnez à vos hommes de s'occuper des soldats postés sur la rue principale tandis que vous poserez les charges explosives sur les camions. Dès que les véhicules seront détruits, allez à droite après avoir pris la ruelle. Eliminez les soldats qui s'y trouvent et avancez jusqu'à vous retrouver bloqué par des soldats devant un portillon. Effectuez un tir au lance-roquettes pour les déloger puis prenez à droite en restant à couvert derrière le mur en ruines. Faites le ménage et, dès que le chemin est libre, avancez en direction de la maison. Entrez et tuez le soldat qui s'y cache.

Suivez ensuite le soldat Américain et prenez vers le Nord-Ouest en contournant les Allemands. Eliminez ceux qui gardent le canon puis reprenez la rue principale et éliminez un deuxième canon.

## Mission 4 : Opération Garden

**Objectifs :**
Sécuriser la route
Sécuriser le rez-de-chaussée
Sécuriser le dernier étage
Sécuriser le toit
Détruire les 88
Sauver Pieter

Montez aux escaliers pour atteindre l'étage. Entrez dans la pièce de gauche et éliminez les soldats qui s'y trouvent. Abattez ensuite ceux qui se trouvent en bas des escaliers et descendez. En bas, éliminez d'autres gardes et avancez en vous repérant grâce à la boussole. Avancez dans le couloir puis prenez les escaliers de droite. Tuez les soldats qui vous barrent la route et allez vers l'ascenseur (marqué par une lumière rouge).

Quittez l'ascenseur. Dès que les Allemands tirent au lance-roquettes, sortez er avancez dans ce nouveau passage. Mettez-vous à couvert derrière les étagères en métal et ripostez sur les Allemands qui vous attaquent. Avancez dans le tunnel puis attendez que la porte de gauche explose pour avancer et tuer les soldats qui se trouvent dans la pièce. Prenez les escaliers et montez jusqu'au toit.
Avancez et éliminez un sniper caché derrière les caisses. Prenez le fusil de ce dernier et protégez Pieter en descendant les soldats qui le menacent. Dès qu'il est en sécurité, prenez le char et partez à la recherche des "canons 88" à détruire. Il en existe huit, vous devez les exploser jusqu'au dernier. Evidemment la partie n'est pas de tout repos, puisque des soldats armés de lance-roquettes vous tirent dessus tout au long de votre parcours. Votre boussole vous indique l'emplacement des cibles. Nettoyez la zone et venez à bout de ces huit canons. Lorsque vous aurez accompli cette tâche, allez à l'hôtel et retrouvez Pieter à l'étage pour clore le chapitre.

## Mission 5 : Baptême du Feu

**Objectifs :**
Défendre Eindhoven

Rejoindre la deuxième escouade
S'échapper de l'abri anti-aérien
Nettoyer les décombres
Repousser la contre-attaque Allemande
Sauver les Britanniques
Trouver Francky

Escaladez la petite pente et vous apercevrez les Allemands qui patrouillent à proximité de la station essence. Avancez et éliminez les hommes qui sont derrière la voiture enflammée puis ceux qui sont au bout de la rue, un peu plus loin. Quittez l'abri anti-aérien, tuez les gardes et allez droit devant. Empruntez le passage qui se trouve dans le plancher. Progressez en suivant votre boussole et atteignez la maison. Postez-vous à la fenêtre et repoussez les ennemis qui vous attaquent. Dès que vous les aurez neutralisés, quittez la maison et mettez-vous derrière la mitrailleuse. Abattez tous les Allemands de la zone puis quittez votre poste et suivez Francky. Un peu plus loin, vous tombez dans une embuscade. Eliminez vos assaillants et continuez à suivre votre compagnon d'arme. Dès qu'il entre dans le bâtiment en flamme, suivez-le et montez à l'étage pour clore le chapitre.

## Mission 6 : Trous de Souris

Eliminez les deux soldats que vous rencontrez en premier puis allez vers l'hôpital. Entrez et cherchez Francky en visitant toutes les pièces de l'édifice. Vous ne rencontrerez pas une grande résistance, seulement quelques soldats à éliminer rapidement. Votre cible se trouve à l'amphithéâtre. Dès que vous l'aurez trouvé, suivez-le. Traversez les dortoirs et tuez les soldats qui vous attaquent. Traversez ensuite les douches puis le couloir et vous retrouverez Francky. Ce dernier est blessé, suivez-le pour sortir de l'hôpital et clore ce court chapitre.

## Mission 7 : Vendredi Noir

**Objectifs :**
Sécuriser la grande place
Détruire le 88
Nettoyer le bâtiment municipal
Anéantir les Panzers IV
Détruire les Panzers et les 88

Commencez par neutraliser les soldats qui sont sous le chapiteau en utilisant des tirs de roquettes. Dirigez-vous ensuite vers la gauche et tuez les ennemis postés derrière les voitures. Lorsque vous aurez nettoyé la grande place, allez visiter le bar (il se trouve à l'angle de la rue). Localisez le canon 88 posté devant l'église et tuez tous ceux qui se trouvent à proximité. Allez ensuite en direction du deuxième canon en prenant à travers la petite ruelle (à droite de l'église). Eliminez tous les soldats que vous rencontrez puis prenez à droite. Tuez d'autres gardes et avancez.

Entrez dans le bâtiment municipal, éliminez toute résistance puis quittez les lieux. Deux chars doivent passer à proximité de votre emplacement, attendez qu'ils soient très proches et placez une charge explosives sur l'appareil. Admirez ensuite le feu d'artifice.

Pour finir la mission, vous devez conduire un char et nettoyez la zone. Détruisez les Panzers qui vous barrent la route jusqu'à les éliminer tous.

## Mission 8 : Hell's Highway

**Objectifs :**
Détruire le 88
Nettoyer le canal
Détruire le 88
Détruire le Panzer IV
Rejoindre la gare
Nettoyer la gare

Défendre le dépôt ferroviaire

Avancez entre les camions et tuez les soldats qui s'opposent à vous. Avancez et prenez à droite pour trouver le premier canon 88 à détruire. Demandez un tir de suppression sur le MG42 qui se trouve à proximité du canon. Avancez et détruisez ce dernier puis revenez au canal et mettez-vous à couvert derrière la clôture métallique. De votre emplacement, tirez sur les gardes qui vous canardent et traversez le pont puis prenez à droite.

Avancez et restez à couvert derrière les sacs de sable puis éliminez les soldats ennemis. Avancez jusqu'à la ferme et localisez le deuxième canon 88. Éliminez les soldats qui se trouvent dans la zone et explosez le canon. Empruntez le chemin d'en face et placez une charge explosive sur le Panzer.

Allez ensuite vers la gare et faites le ménage. Lorsque vous aurez nettoyé les lieux, une cinématique se déclenche. Montez aux escaliers et éliminez les gardes. Descendez ensuite et atteindrez le dépôt. Vous devez, à tout prix, le défendre. Pour ce, repoussez les différentes vagues de soldats ennemis sans qu'ils ne puissent s'approcher de votre emplacement. Il y a trois Panzers à détruire avant que vos alliés ne viennent vous prêter main forte.

## Mission 9 : Bec et Ongles

**Objectifs :**
Détruire les quatre canons 88
Rejoindre la 502ème
Détruire les Panzers et les 88
Etablir la liaison avec la 506ème

Traversez le fleuve et mettez-vous à couvert. Ordonnez à vos escouades d'éliminer les soldats postés derrière la colline et avancez. Prenez à gauche et vous serez en présence du premier canon 88. Demandez à vos compagnons d'effectuer un tir de suppression en direction de la zone puis avancez. Faites exploser le canon puis traversez la rivière.

Avancez et arrêtez-vous en face des MG42. Tuez les gardes qui les manient ainsi que les autres soldats puis faites sauter le deuxième canon 88. Avancez et franchissez la petite colline. Dès que vous trouverez le troisième canon, éliminez toute résistance et avancez. Explosez-le et continuez votre route. Allez en direction de la ferme en éliminant les ennemis en chemin.  Avancez jusqu'à trouver le quatrième canon. Eliminez les ennemis et placez la charge sur l'arme pour la détruire.

Traversez le pont et vous rejoindrez la 502ème.

Pour finir, prenez le contrôle du char et allez à la recherche des Panzer pour les exploser. Détruisez aussi les trois nouveaux canons 88. Rejoignez la 506ème pour clore le chapitre et ainsi finir le jeu.

# Brütal Legend

© Electronic Arts / Double Fine Productions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## RÉCOMPENSES

### Triple nitro

Terminer toutes les missions de course.

### Hache à pointes

Terminer toutes les missions de chasse.

## LISTE DES SUCCÈS

### Une caisse et une gonzesse (15)

Termine "Bienvenue à l'Âge du Metal".

### Lance une révolution (15)

Termine "Exploités dans les Boyaux de l'Enfer".

### On dirait un bras de bébé (15)

Termine "L'antre de la Reine du Metal".

### Coupeur de cheveux (15)

Termine "La bataille de Bladehenge".

### Leçon one, ze French kiss (15)

Termine "Pèlerinage des Hurlements".

### Gonzesses, binouze et matos (15)

Termine "Le sanctuaire du péché".

### Course au sommet (15)

Termine "La Mort en pluie".

### Brouillard intense (15)

Termine "Glace sèche, tombes humides".

### Sèche tes larmes (15)

Termine "La Mer de Larmes noires".

### Extermination (20)

Termine toutes les missions secondaires de chasse.

### Pleins gaz (20)

Termine toutes les missions secondaires de course.

### Protecteur (20)

Termine 20 missions secondaires d'embuscades, de défense d'avant-poste ou de mortier.

### Dieu du Metal (50)

Atteins 100 % du jeu dans l'écran de statistiques.

### Sapristi, des dragons ! (10)

Libère 40 Dragons bâillonnés.

### Super, des dragons ! (15)

Libère 80 Dragons bâillonnés.

### Sensass, des dragons ! (25)

Libère les 120 Dragons bâillonnés.

### Ouah la caisse ! (5)

Achète une amélioration au Garage Metal.

### Client fidèle (25)

Achète toutes les améliorations au Garage Metal.

### Virtuose (20)

Apprends tous les solos de guitare.

### Touriste (20)

Admire tous les panoramas.

### Vieux sage (20)

Découvre toutes les Légendes.

### Voix de l'au-delà (20)

Débloque tous les morceaux pour la Gueule de Metal.

### Botaniste (20)

Trouve tous les Garages Metal.

### Entraînement intensif (10)

Gagne une Bataille de scènes (IA) - Toute difficulté.

### Victör (10)

Gagne une partie multijoueur avec classement.

### Subjügator (20)

Gagne 10 batailles multijoueur en matchmaking.

### Cönqueror (50)

Gagne 50 batailles multijoueur en matchmaking.

### Maître du Feu (20)

Fais une Coopération avec toutes les unités des Métalleux.

### Maître des Larmes (20)

Fais une Coopération avec toutes les unités des Maudits.

### Maître du Sang (20)

Fais une Coopération avec toutes les unités des Démonix.

### Général canapé (20)

Gagne une Bataille de scènes en solo contre l'IA en utilisant seulement les ordres.

### Chouchou (30)

Obtiens 3 000 Tributs de feu.

### Des paquets de fans (30)

Dépense 250 000 fans - Tout mode.

### Du démon sur ta calandre (20)

Élimine 150 ennemis avec la Deuce - Tout mode.

### J'avais jamais touché une hache (30)

Tranche personnellement 300 ennemis - Tout mode.

### Silence, terrien ! (10)

Reste au moins 5 secondes en l'air lors d'un saut - Tout mode.

### Six degrés de Schafer (15)

Joue avec ou contre un autre joueur qui a ce succès.

### Maître des Cercles (15)

Piège 15 ennemis dans un cercle de feu en utilisant la Coopération du Baron de Feu.

### Analgésique (15)

Tue 25 ennemis avec le broyeur du Guitarmageddon.

### Attaque des poupées (15)

Touche 6 ennemis en faisant exploser des Moutards en Coopération.

### Euthanasie (15)

Touche 15 ennemis avec une Boule agonisante en utilisant la Coopération du Trébuchet.

### La Mort vient d'en haut (15)

Tue 20 ennemis avec un Sanguinolent.

### Lanceur de piquants (20)

Tue un Tollusk en utilisant uniquement des Oursins de terre.

### Trempette et sanglier (50)

Monte un Sanglier de feu, guide-le dans la Mer de Larmes noires et survis.

### Überdestroy ! (15)

Saute par-dessus un Hextadon avec la Deuce.

### Maître des Bêtes (15)

Monte un animal de chaque espèce.

### Groupie (25)

Termine la Campagne en Doux.

### Roadie (25)

Termine la Campagne en Normal.

### Légende (25)

Termine la Campagne en Brütal.

### Poing d'acier (20)

Gagne une Bataille de scènes (IA) - Difficulté Brütale.

# Bubble Bobble Neo

© Taito 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Chef cuisto (20)

Collectionnez tous les aliments.

### Maître joaillier (20)

Collectionnez tous les joyaux.

### Fin heureuse (25)

Terminez le mode "classic" avec la fin heureuse.

### Fin super heureuse (25)

Terminez le mode "arrangé" avec la fin heureuse.

### Méta bulle (15)

Battez au moins 5 ennemis capturés à la fois.

### Pactole de bonus (15)

Attrapez tous les aliments dans le niveau bonus.

### Explorateur 1 (10)

Trouvez les 3 salles secrètes en mode "classic"

### Explorateur 2 (15)

Trouvez les 7 salles secrètes en mode "arrangé"

### Appétit de géant (15)

Mangez un total de 20 gros aliments.

### Fou de la vitesse (10)

Faites les 10 niv. du début du mode "classic" en moins de 3 mn.

### Maître Bubble Bobble (15)

Finissez les modes "classic" et "arrangé" en difficulté super.

## Bien cuit (15)

Battez 5 ennemis sur la poêle avec des bulles de feu.

# Bullet Witch

© AQ Interactive / Cavia 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LES MODES DE DIFFICULTÉ

**Mode Chaos**
Terminez le jeu en mode Difficile.

**Mode Enfer**
Terminez le jeu en mode Chaos.

## SUCCÈS

### Mode HELL terminé (1)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode HELL.

### Niveau 1 terminé (10)

Niveau 1 terminé.

### Niveau 2 terminé (10)

Niveau 2 terminé.

### Niveau 3 terminé (10)

Niveau 3 terminé.

### Niveau 4 terminé (10)

Niveau 4 terminé.

### Niveau 5 terminé (10)

Niveau 5 terminé.

### Niveau 6 terminé (10)

Niveau 6 terminé.

### Mode FACILE terminé (50)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode FACILE.

### 15 h de temps de jeu total (99)

Déverrouillé en jouant à Bullet Witch plus de 15 h au total.

### Mode NORMAL terminé (100)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode NORMAL.

### Tous les niveaux terminés (140)

Tous les niveaux terminés.

### Tous les power-up trouvés (150)

Déverrouillé en collectant tous les power-up du jeu.

### Mode DIFFICILE terminé (150)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode DIFFICILE.

### Mode CHAOS terminé (250)

Déverrouillé en terminant tous les niveaux du mode CHAOS.

## OPTIONS SPÉCIALES

### Choix du niveau

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Missions téléchargeables

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

# Bully : Scholarship Edition

© Take 2 Interactive / Rockstar 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT MODE

Ces codes doivent être saisis avec la manette 2 à n'importe quel moment sauf pendant les cut-scenes.

### Energie max

Maintenez LB et faites : RT, RT, RT.

### Gagner 100 $

Maintenez LB et faites : Y, X, B, A.

### Munitions illimitées

Maintenez LB et faites : Haut, Bas, Haut, Bas.

### Munitions au max

Maintenez LB et faites : Haut, Haut.

### Plus d'argent

Maintenez LB et faites : Y, X, B, A.

### Tous les mouvements de gym

Maintenez LB et faites : Haut, Gauche, Bas, Bas, Y, X, A, A.

### Toutes les techniques du clodo

Maintenez LB et faites : Haut, Gauche, Bas, Droite, Y, X, A, B.

### Toutes les armes

Maintenez LB et faites : Haut, Haut, Haut, Haut.

## CHAPEAU DE PIRATE

Rendez-vous sur la plage pour aller nager et avancez jusqu'à ce que vous ne puissiez pas aller plus loin. Tournez à droite en direction de l'île pour apercevoir un bateau près duquel se trouve un pirate que vous devez battre pour obtenir son chapeau.

# SUCCÈS

## Enthousiaste (20)

Terminer 3 cours

## Chouchou du prof (20)

Terminer 6 cours

## Plus au menu la nuit venue (20)

Passer 5 heures dehors après le couvre-feu

## Jimmy les pouces verts (20)

Cueille 50 bouquets

## Casanova (20)

Reçois 25 baisers de filles

## Les oeufs revolver (20)

Lancer des oeufs sur 25 voitures

## Tirs au but (20)

Tirer dans 100 ballons de foot

## Attention, sol glissant (20)

Faire glisser 25 personnes sur des billes

## H4rdc0r3 G4m3R (20)

Obtiens un meilleur score au ConSumo, au Nut Shots et aux jeux d'arcade Monkey Fling

## Rambo des bacs à sable (20)

Battre 200 adversaires

## Soda addict (20)

Acheter 100 sodas

## A fond les ballons (20)

Terminer la moitié des courses de karts

## Coup de main (20)

Faire 10 commissions

### Petit ange (20)

Faire 20 commissions

### A la force du poignet (20)

Terminer une fois les 4 attractions de la foire

### Maillot jaune (20)

Terminer toutes les courses de vélos

### Pôle position (20)

Terminer toute les courses de karts

### Géant vert (20)

Terminer toutes les tontes de pelouse

### A la une ce matin (20)

Faire toutes les livraisons de journaux

### Bizut (20)

Terminer le chapitre 1

### Deuxième année (20)

Terminer le chapitre 2

### Troisième année (20)

Terminer le chapitre 3

### Quatrième année (20)

Terminer le chapitre 4

### Reine du bal (20)

Reçois 20 baisers de garçons

### Pro du skate (25)

Parcourir 50 000 mètres en skate

### Vive la politesse (25)

Proférer 100 railleries

### Casse-toi, tu pues... (25)

Toucher des gens avec des boules puantes 50 fois

### Petit pervers (25)

Tirer 50 slips

### Verre l'infini et au-dela (25)

Casser 300 bouteilles au stand de tir

### Bon garcon à sa maman (25)

Faire 30 commissions

### Marathon (25)

Parcourir 100 000 mètres à pied

### Roue arrière (25)

Faire 200 roues arrières à vélo

### Fashion victim (25)

Accumuler 250 vêtements

### Tour de Bullworth (25)

Parcourir 100 km à vélo

### Petit génie (30)

Terminer 9 cours

### Diplôme (40)

Terminer le chapitre 5

### Mission accomplie (75)

Terminer toutes les missions

### Perfectionniste (125)

Terminer l'intégralité du jeu

# Burnout : Revenge

© Electronic Arts / Criterion Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VÉHICULES À DÉBLOQUER

**Black Elite Racer**
Avoir le rang Elite 11.

**Criterion GT Racer**
Terminez la feuille de défis "White Mountain Challenge".

**Custom Classic**
Terminez la feuille de défis "Sunshine Keys Challenge".

**EA GT Racer**
Terminez la feuille de défis "Central Route Challenge".

**Etnies Racer**
Terminez la feuille de défis "Motor City Challenge".

**Euro Classic LM**
Terminez la feuille de défis "Eternal City Challenge".

**Hot Rod**
Terminez la feuille de défis "Lone Peak Challenge".

**Low Rider**
Terminez la feuille de défis "Angel Valley Challenge".

**Nixon Special**
Terminez la feuille de défis "Eastern Bay Challenge".

**Revenge Racer**
Terminez le jeu à 100%.

## SUCCÈS

### Ca va saigner ! (5)

Vous avez dégommé un adversaire en ligne ! C'était lui ou vous !

### Surf sur les serveurs ! (5)

Vous avez participé à une épreuve de Burnout Revenge en ligne. Remarquable !

### Inoffensif, mon oeil ! (10)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Inoffensif" !

### Oeil pour oeil ! (10)

Quelqu'un vous a ridiculisé en ligne ? Vengez-vous !

### A ne pas manquer ! (10)

Vous avez été bluffé par un clip Burnout ? Recommandez-le à vos amis !

### Ca déchire ! (10)

Vous avez un clip qui déchire ? Partagez-le avec vos amis !

### Authentiquement nocif ! (15)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Nocif " !

### Triple choc ! (15)

Vengez-vous 3 fois dans la même épreuve !

### Une véritable autoroute ! (15)

Collez-en 5 d'affilée à un rival Revenge !

### Tous aux abris ! (15)

Utilisez votre Crashbreaker pour exploser 5 rivaux du même coup. La revanche sera totale !

### L'écrabouillator ! (15)

Explosez 2 rivaux avec des Takedowns Verticaux en pleine course !

### Un homme imprudent en vaut 2 ! (15)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Imprudent " !

### Cours, burner, cours ! (20)

Remportez 30 victoires pour l'équipe bleue en Road Rage en ligne !

### Offensivement offensif ! (20)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Offensif " !

### Accro du crash ! (20)

Devenez le roi du crash ! Remportez 40 épreuves de crash en ligne !

### Takedowns en cascade ! (20)

Connectez-vous et réalisez 50 Takedowns !

### Takedowns à volonté ! (20)

Continuez à les éjecter de la route pour arriver à 250 Takedowns !

### Téméraire, ça c'est sûr ! (25)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Téméraire" !

### Warrior incontesté ! (25)

L'ultime exploit : 1000 Takedowns !

### L'éliminateur destructeur ! (25)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Eliminateur " !

### Boulet de canon ! (25)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Tour Boosté et Aperçu !

### A 50, c'est gagné ! (25)

Connectez-vous et remportez 50 courses !

### Fou dangereux ! (30)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Dangereux" !

### Un autographe pour les fans ? (35)

Devenez un maître dans l'art du Takedown en réalisant les 24 Takedowns Signature !

### La rage au ventre ! (35)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Road Rage !

### Pas de panique ! (35)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Panique dans le trafic !

### As des as ! (35)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Course !

### Attention aux débris ! (35)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves Zone de crash !

### Complètement dément ! (40)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Dément" !

### A couteaux tirés ! (40)

Réglez vos comptes plus de 100 fois avec un rival ! La vengeance est un plat qui se mange brûlant !

### Désaxé du bulbe ! (45)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Désaxé" !

### Ennemi public ! (55)

Dominez vos 5 rivaux en même temps pour devenir le numéro 1 d'un lobby en ligne !

### A l'assassin ! (55)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Assassin" !

### Dominateur dominant ! (60)

Obtenez un "Parfait" dans toutes les épreuves au Rang "Dominateur" !

### La star du hit ! (65)

Votre clip est parmi les 20 plus téléchargés ? Vous êtes une star !

### L'élite de l'élite ! (70)

Obtenez un "Parfait" dans tout Burnout Revenge !

# Burnout Paradise

© Electronic Arts / Criterion Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VÉHICULES SPONSORISÉS

En cours de jeu, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et allez sur l'écran des codes de sponsors. Avant d'entrer ces codes, vous devez avoir un profil avec le permis de classe A et le permis Burnout Paradise.

### Version française du jeu

| | |
|---|---|
| `H211 1Z99 LZ00 00BB` | Voiture Micromania |
| `Z891 4K88 IN25 79AA` | Steel Wheels |
| `B179 8M20 XA09 80FF` | Gamestop Sport |

### Version américaine du jeu

| | |
|---|---|
| `BESTBUY` | Best Buy |
| `CIRCUITCITY` | Circuit City |
| `GAMESTOP` | Gamestop |
| `WALMART` | Wal-mart |

## TOUS LES PERMIS

| | |
|---|---|
| `Permis A` | Remporter 26 courses |
| `Permis B` | Remporter 16 courses |
| `Permis C` | Remporter 7 courses |
| `Permis D` | Remporter 2 courses |
| `Permis Elite` | Remporter 110 courses |
| `Permis Burnout Paradise` | Remporter 45 courses |

## SUCCÈS

### Chirurgie esthétique

Réparer ta première épave. (5)

### Rage canalisée

Réussir 10 takedowns en mode Road Rage sans se crasher. (5)

### Pilote en ligne

Une Course en ligne terminée. (10)

### Pour le fun

Un Rival en ligne créé. (10)

### Mets les watts

Fixer un Défi route Chrono sur Watt Street. (10)

### L'heure du show

Fixer un Défi route Showtime sur East Crawford Drive. (10)

### Débuts prometteurs

Gagner ta première Course. (10)

### Infraction

Détruire 5 Panneaux. (10)

### Hors des sentiers battus

Réussir 25 smashs. (10)

### Renaître de ses cendres

Réparer des dégâts critiques sur ta voiture dans une épreuve Road Rage. (10)

### Toupie

Réussir ta première Vrille à plat de 360°. (10)

### Baptême de l'air

Réussir 5 sauts. (10)

### Traqué mais pas coulé

Gagner une Traque sans avoir subi de takedown. (10)

### Que de chemin parcouru

Gagner tous les Parcours burning. (10)

### Explorateur

Trouver toutes les épreuves. (10)

### Accro du drive-in

Trouver tous les Drive-in et Parkings. (10)

### Première victoire

Gagner ta première Course en ligne à 8 joueurs. (10)

### Journaliste photo

Envoyer 5 Photos flag Mugshots. (10)

### Rejoins la fête

Réussir 1 défi en ligne. (10)

### Trouble-fête

Réussir 25 défis en ligne. (15)

### Que le show continue

Bénéficier d'un multiplicateur x10 en Showtime. (20)

### Fièvre de Criterion

Fièvre de Criterion attrapée. (20)

### Dernier de la classe

Obtenir le permis catégorie D. (20)

### Pillage !

Obtenir une Démence de takedowns.(20)

### Monsieur 100 %

Réussir un Méga-créneau avec au moins 100 %. (20)

### Surcompression

Gagner 25 Parcours burning. (20)

### Spécialiste du takedown

Effectuer 500 takedowns (en et hors ligne). (20)

### Tarif horodateur

Se rendre sur www.burnout.ea.com pour en savoir plus. (20)

### Dans le panneau

Détruire tous les Panneaux. (20)

### 100 % smash

Réussir tous les smashs. (20)

### Pilote de ligne

Effectuer tous les sauts. (20)

### Dieu de la vitesse

Fixer un Défi route Chrono sur toutes les routes. (20)

### Globetrotter du crash

Fixer un Défi route Showtime sur toutes les routes. (20)

### Elite Criterion

Obtenir Permis Elite, gagner chaque épreuve, découvrir chaque élément et réussir chaque Défi route. (20)

### Champion en ligne

Gagner 10 Courses en ligne. (20)

### Allumeur de mèches

Se créer 50 Rivaux en ligne. (20)

### Paparazzo

Envoyer 50 Photos flag Mugshots. (20)

### Collectionneur

Poster 50 Photos dans ta Galerie. (20)

### Casse-cou

Réussir un saut à 2 Tonneaux. (25)

### Booste le monde

Obtenir une Chaîne de boost x20. (25)

### Club des millionnaires

Marquer plus de 1 000 000 de points en Séquence cascade. (25)

### Le roi de la fête

Réussir 250 défis en ligne. (25)

### Doit travailler plus

Obtenir le permis catégorie C. (30)

### Aligne en ligne

Réussir 20 épreuves en ligne. (30)

### Talent Burnout

En mode Freeburn en ligne à 8 joueurs, être en tête de 6 des scores Pilote du jour. (30)

### Rubrique à brac

Réussir 2 séries de défis en ligne (sauf contenu téléchargeable postérieur). (35)

### Peut mieux faire

Obtenir le permis catégorie B. (40)

### Avec les félicitations

Obtenir le permis catégorie A. (50)

### Accès au paradis

Obtenir le permis Burnout (60)

### Elite

Obtenir le Permis Burnout Elite. (70)

## PEINTURES BONUS

### Gold Paint

Obtenir la licence Elite.

### Platinum Paint

Obtenir la licence Elite avec un pourcentage de 100%.

## SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

### Course en mode Party parfaite (25)

Terminer une course en mode Party où chaque joueur marque des points à chaque tour

### Course en mode Party multijoueur (25)

Terminer une course de 8 tours avec 8 joueurs en mode Party

## MOTOS

### Nakumura Firehawk GP Competition

Terminer toutes les courses Burning et Midnight.

### Nakumura FV1100-TI

Terminer 19 courses Burning ou Midnight.

## VÉHICULES DE BIG SURF ISLAND

### "Dust Storm Superturbo"

Terminer le circuit Dust Storm Burning Route.

### "Jansen P12 Diamond"

Valider les 500 défis online.

### "Olympus Governor"

Permis complété à 50%

### "Street Rod"

Permis complété à 100%

### "Toy 88 Special"

Casser les 45 panneaux d'affichage.

### "Toy Bootlegger"

Réussir 15 méga sauts.

### "Toy Nighthawk"

Régner sur les 12 routes de l'île.

### "Toy Spirit"

Réussir les 75 Island Smashes.

# Cabela's Dangerous Hunts 2009

© Activision

+ D'INFOS FORUM

## ARME BONUS

Allez dans la section des codes du menu Extras et entrez le code **101987** pour débloquer le fusil d'assaut ".470 Nitro Express".

# Call of Duty 2

© Activision / Infinity Ward 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHOIX DU NIVEAU

Sur le menu de sélection de la mission, maintenez LB + RB et faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Y, Y.

## SOLUTION COMPLÈTE

### CAMPAGNE RUSSE

#### DEMOLITION

A l'intérieur du baraquement, traversez le couloir pour atteindre la pièce. Avancez lentement et prenez garde à l'ennemi introduit dans l'ombre. Ce premier homme abattu, postez-vous près des fenêtres de droite afin d'éviter de vous placer vers le centre où vous seriez beaucoup plus pris pour cible. De votre point de tir, visez les allemands près du grand bâtiment se dressant devant-vous. N'oubliez pas que vous pouvez zoomer si besoin. Lorsque la zone sera partiellement dégagée, suivez la garnison pour vous frayer un chemin jusqu'aux murets. Accroupissez-vous alors derrière les briques et poursuivez votre carton dans les rangs ennemis. Il vous faut ensuite investir le bâtiment. Méfiez-vous du soldat posté derrière et avancez l'arme au poing. Poursuivez par le passage dans le mur éclaté. Près des fenêtres barricadées, prenez le chemin des escaliers pour atteindre la tranchée au dehors. Baissez-vous pour progresser sous les planches et esquiver les chars. Un nouvel objectif viendra bientôt modifier votre manoeuvre et il vous faudra repousser l'assaut allemand. La meilleure méthode une fois encore, consiste à rester près des fenêtres de manière à rester à couvert. Patientez alors jusqu'à l'apparition de l'ennemi après les premiers tirs des bombardiers. Tentez dans un premier temps d'abattre les soldats à bonne distance de façon que le moins possible ne vous atteignent. Ceux qui passeront entre les balles se posteront sous les fenêtres pour vous tirer dessus à bout portant. Eliminez alors ceux dirigeant leurs tirs contre vous en priorité. Juste après, face au cimetière, commencez par faire le ménage pour dégager la zone, puis enjambez la balustrade pour vous diriger vers le prochain point de chute (suivez l'infanterie pour vous repérer). Il vous faut prendre l'avant-poste allemand. Passez alors par l'issue de gauche et attendez que vos alliés soient suffisamment nombreux pour vous accompagner avant de vous jeter seul dans la gueule du loup. Lorsque le rez-de-chaussée sera nettoyé, lancez une grenade dans la faille au plafond de manière à créer la panique chez l'ennemi. Suivez ensuite l'étoile jaune sur le radar pour trouver votre supérieur. Celui-ci demande des explosifs. Descendez les escaliers et récupérez le détonateur vers l'homme accroupi près de la passerelle. Trois points s'indiquent alors sur votre radar. Chacun correspond à un pilier où il vous faut placer une charge explosive. Trouvez donc ces 3 piliers pour accomplir votre nouvel objectif puis hâtez-vous de sortir du bâtiment qui s'écroulera bientôt dans un fracas meurtrier.

#### RENOUER LE FIL

Dès le début de cette mission, on vous charge de réparer la ligne téléphonique entre le QG et l'avant-poste. Le fil est en effet coupé à plusieurs endroits, et il vous faudra suivre son déroulement pour effectuer les raccords. Pour compliquer la tâche, bon nombre d'ennemis se dresseront sur votre route. La meilleure solution ne consiste alors pas forcément à suivre directement la ligne téléphonique. Contournez celle-ci pour rester du mieux possible à couvert et attendez la

présence de vos collègues pour bénéficier d'une aide précieuse de ceux-ci. Lorsque vous aurez réparé les 5 coupures (je ne les situe pas car il vous suffit de suivre le cheminement du câble) une étoile jaune apparaîtra sur la carte pour vous indiquer l'emplacement d'un vieux téléphone. Utilisez-le pour lancer le prochain objectif. Des panzers sont en approche et il ne tient qu'à vous de les stopper. Récupérez les charges explosives sur la commode dans la même pièce

## GARE FERROVIERE N°1

D'entrée de jeu, glissez-vous dans le pipeline afin de rejoindre le quartier allié. Durant toute la traversée du conduit, plusieurs dégradations vous offriront de redoutables persiennes improvisées. N'hésitez donc pas à faire quelques haltes mais ne vous attardez pas après avoir fait mouche car les ennemis auront tôt fait de vous repérer et vous prendre pour cible. Lors de la première bifurcation, optez pour le chemin de gauche puis poursuivez en suivant les marques blanches. Vous débouchez rapidement à l'intérieur d'un vaste entrepôt. Traversez celui-ci pour gagner l'extérieur. Dans la gare, planquez-vous derrière le wagon arrêté afin de pouvoir tirer à couvert. Pénétrez ensuite dans le bâtiment d'où sortent en nombre les fascistes puis montez les escaliers pour poursuivre. Eliminez les hommes à l'intérieur de la pièce puis postez-vous à la fenêtre d'où tirent déjà vos collègues.
Plusieurs soldats allemands viendront alors se poster derrière un véhicule renversé pour vous tirer dessus. La principale difficulté consiste à ne pas trop se laisser prendre dans le feu de l'action sans quoi vous finiriez emporté dans l'explosion d'une grenade. Ces ennemis en usent en effet sans aucune retenue. Si vous en avez le temps, n'oubliez pas qu'il vous est possible de les retourner à l'envoyeur. Lorsque l'effectif de vos adversaires se verra diminué, un nouvel objectif s'inscrira dans le coin haut gauche de votre écran. Il vous faudra cette fois-ci faire sauter un char allemand grâce à vos explosifs. Ne commettez pas l'erreur de descendre de suite sur le champ de bataille, mais prenez le temps de tirer sur les hommes postés en rangée, attendant votre arrivée dans le sens du blindé. Cette belle brochette réduite à néant, foncez vers le point indiqué par votre radar pour trouver et détruire le panzer. Dirigez-vous ensuite vers l'entrepôt ennemi et appliquez-vous à éradiquer toute présence opposée. Trois points symbolisés par les lettres A, B et C viendront ensuite s'ajouter à votre radar. Chacun symbolise une zone contrôlée par l'ennemi. Rendez-vous sur place pour faire le ménage puis rejoignez vos camarades.

## A L'ASSAUT DU CENTRE VILLE

Au commencement, on vous informe qu'il vous faut reprendre de force 3 immeubles résidentiels. Pour cela rien de plus simple, il vous suffit de vous rendre sur place et de vérifier par vous-même que les ennemis qui y avaient élu domicile sont bien morts. Vous remarquerez que pour ce début de mission, bon nombre d'alliés sont présents pour vous épauler. Sachez donc agir en équipe (ceci est particulièrement valable pour les parties en niveau de difficulté élevée). Lorsque vous aurez récupéré la première position, il vous faudra réduire à néant un blindé. Commencez alors par aller récupérer les explosifs dans les toilettes de la pièce d'à côté puis allez vous occuper du panzer. Reprenez ensuite la route du prochain bâtiment puis postez-vous aux fenêtres pour atteindre les ennemis présents dans le dépôt juste en face de votre position. Tirez sans retenue pour permettre à vos hommes d'atteindre les quartiers ennemis. Reculez-vous ensuite de la fenêtre afin d'éviter les tirs du nouveau blindé ennemi. Dès que celui-ci aura ravagé le mur de la pièce, il vous sera possible de vous sauver par le trou. Plus bas, commencez par nettoyer au mieux la zone puis patientez jusqu'à ce que le char face le tour de la place pour lui coller une charge explosive sur la devanture. Pour finir, suivez votre collègue pour rejoindre l'hôtel de ville.

## HOTEL DE VILLE DE STALINGRAD

Cette mission n'est guère longue et il vous suffira d'atteindre l'hôtel de ville pour y placer un explosif et remporter ainsi la victoire. Suivez donc le déroulement des opérations et participez à la bataille pour permettre à votre escouade de progresser sur le territoire ennemi. Lorsque vous aurez atteint l'endroit marqué d'une flèche jaune sur votre radar, placez-y la charge pour vous dégager un passage.

## CAMARADE TIREUR D'ELITE

Vous devez à présent prendre le contrôle de l'aile ouest de l'hôtel de ville. L'endroit d'où vous démarrez la mission n'est pas bien propice à la relâche. Dès la première porte franchie, vous tombez nez à nez avec l'ennemi. Avancez donc prudemment et soyez vigilant quant aux grenades que vos opposants n'hésiteront pas à faire rebondir entre les murs de l'immeuble. Le premier étage sécurisé, continuez par le cheminement imposé puis laissez-vous tomber par le trou béant pour atteindre le rez-de-chaussée. Un sniper viendra alors ralentir l'avancée des troupes. Celui-ci se trouve posté au quatrième étage du bâtiment gris. Attrapez le fusil sniper et descendez-le avant qu'il ne VOUS descende. Vous devez ensuite investir le bâtiment pour éliminer ses résidents. Vos camarades vous laisseront vous en charger seul. Lorsque l'opération « tuerie intérieure » aura été menée à bien, il vous faudra tenir la position et résister à 3 vagues d'ennemis consécutives. Ceux-là arrivent de loin alors n'hésitez pas à épauler votre fusil à lunettes pour abattre un maximum d'allemands avant qu'ils ne vous approchent de trop près. Finissez les ennemis ayant traversé votre champ de tirs à la mitrailleuse. Surveillez également vos arrières car l'ennemi n'hésitera pas à investir vos nouveaux quartiers dès que possible. Vous avez un lance-roquettes à disposition sur le sol de la salle principale.
Cette arme se révèle particulièrement efficace pour décimer les groupes d'ennemis. Lorsque vous aurez suffisamment résisté, la victoire vous sera acquise.

## CAMPAGNE ANGLAISE

### LE RAID DE DIVERSION

Au commencement de cette nouvelle campagne, vous devez neutraliser 3 positions fortifiées ennemies. La première intrusion est des plus simples car vous débutez dans le dos de l'ennemi par une attaque surprise. Tuez donc les allemands puis poursuivez dans les tranchées pour progresser sans craindre les balles. Lorsque l'on vous en donnera l'ordre, fouillez le bunker pour en détrôner ses occupants nazis. La balade se poursuivra ainsi jusqu'à un second bunker. Pénétrez à l'intérieur, puis une fois la pièce principale atteinte, hâtez-vous de grimper à l'échelle pour éviter d'être pris dans l'explosion des deux grenades que vos ennemis vous balanceront. Tuez enfin les deux compères puis suivez l'étoile jaune sur le radar pour retrouver le capitaine Price. Reprenez alors le chemin inverse des tranchées, mais restez sur vos gardes car l'ennemi rôde. Lorsque les étoiles jaunes apparaîtront sur le radar, vos alliés vous couvriront pour que vous puissiez lancer une percée dans les lignes ennemies. L'objectif suivant sera de détruire les stocks de munitions et barils ennemis. Suivez les étoiles jaunes pour trouver vos cibles mais n'en délaissez pas pour autant les nombreux nazis patrouillant avec confusion dans la zone. Lorsque vous aurez placé vos charges et détruit les barils, il vous faudra fouiller un bunker pour mettre la main sur d'importants documents. Suivez vos coéquipiers pour qu'ils vous libèrent une brèche puis avancez prudemment jusqu'au bunker. Celui-ci est remarquablement bien gardé.
Préparez-vous donc pour une bataille acharnée avant de récupérer les plans. Lorsque les précieux documents seront en votre possession, allez retrouver le général pour mettre fin à cette première mission.

### IL FAUT TENIR LE FRONT

L'entrée en matière dans cette mission est plutôt romanesque ! Vous débarquez à l'intérieur d'une jeep, lancée à pleine vitesse pour atteindre les lignes ennemies de côté. Le voyage est de courte durée et seulement deux escouades sont à abattre avant de mettre pied à terre. A votre débarquement, avancez vers les deux ennemis repliés derrière les sacs de sable et abattez-les de sang froid. Votre mission consistera à défendre la ville dans laquelle vous vous trouvez. Vous commencez par défendre le sud de la ville. Suivez donc l'étoile jaune sur le radar pour trouver le point d'intrusion ennemi. Vous remarquerez un gros rocher à proximité de cet endroit. Restez donc à couvert et éliminez les allemands au fur et à mesure de leur arrivée. Lorsque que la menace ne sera plus présente au sud, c'est à l'ouest du quartier qu'elle réapparaîtra. Une nouvelle fois, fiez-vous donc aux indications du radar pour atteindre ce second lieu d'affrontements. En suivront plusieurs autres. Ne baissez pas les bras et pensez à utiliser les machines fixes pour faire de gros dégâts dans les attroupements ennemis. Lorsque l'on vous en sommera l'ordre, suivez la flèche jaune et grimpez sur le toit du bâtiment indiqué. Vous devrez alors, grâce à vos jumelles, indiquer des points de tirs pour l'artillerie lourde. Pour cela, repérez dans un premier temps les chars à vue d'homme, puis sortez vos jumelles pour bénéficier d'un zoom. Visez alors le char que vous voulez faire prendre pour cible et les bombes ne tarderont pas à s'abattre sur l'ennemi. Un peu moins de 10 chars viendront menacer vos lignes défensives. Rassurez-vous on s'habitue

vite à ce genre de manoeuvre. Faites juste attention de bien anticiper les trajectoires des chars lorsque ceux-ci sont en mouvement pour ne pas faire de « coups pour rien ».

## OPERATION CHARGE SURPUISSANTE

Dès vos premiers pas, l'ordre d'aider les blindés à percer le front vient bercer vos oreilles.  Devancez donc le premier char devant vous et passez près de la tranchée pour en déloger les allemands en embuscade. Poursuivez en passant sous le tunnel de fortune et suivez vos coéquipiers. L'autre côté atteint, restez à couvert derrière les chars pour progresser comme vous le conseille si bien votre commandant. Lorsque vous atteindrez les premières butées, dirigez-vous vers l'est pour trouver une mitrailleuse qu'il vous faudra réduire à néant. Suivez les tranchées et ne vous en éloignez sous aucun prétexte, si vous ne voulez pas sauter sur une mine. Suivez votre supérieur si vous avez du mal à vous repérer dans le désert. Après un ou deux bunkers visités, vous trouvez la première artillerie lourde. Vous n'avez pas forcément besoin de les détruire.
Tuez les hommes postés à proximité suffit. Poursuivez par la mine et l'extérieur atteint, abritez-vous à nouveau derrière les chars pour progresser jusqu'à la prochaine tranchée. La principale difficulté de cette seconde « traversée suicidaire » tient au fait qu'il vous sera difficile de ne pas perdre de vue les chars protecteurs tant la fumée soulevée par les affrontements se fera épaisse. Si jamais votre char venait à exploser, trouvez-en un second aussi vite que possible. Lorsque vous aurez neutralisé les points de tirs anti-chars ennemis, suivez le commandant Price pour qu'il puisse vous créer une brèche dans une caserne ennemie grâce à ses explosifs. Nettoyez l'intérieur de la réserve puis retrouvez la présence sécurisante des chars pour avancer au dehors jusque vers les bâtiments visibles au loin. Ne perdez alors pas de temps et montez directement à l'étage du baraquement aux volets ouverts. Eliminez ses occupants puis utilisez la radio pour émettre un appel vers vos renforts.

## LA FIN DU COMMENCEMENT

Une fois dans la cité, suivez vos collègues privilégiant une attaque par la droite. Contournez l'obstacle et occupez-vous dans un premier temps des ennemis derrière les caisses face à vous. Prenez ensuite la position allemande par l'arrière puis pénétrez à l'intérieur de la résidence pour pouvoir passer dans la cour opposée. Plusieurs mitrailleuses allemandes fortement gardées sont alors à traverser. Utilisez vos grenades sans retenue et n'hésitez pas à changer d'arme pour faire mouche plus rapidement concernant les ennemis postés sur les toits. Utilisez les caisses pour leurs angles de tirs parfaitement positionnés puis pénétrez prudemment à l'intérieur du dernier baraquement où se trouve la radio qu'il vous faut utiliser.
Plusieurs ennemis se cachent entre ces murs. Restez donc sur vos gardes. L'appel passé, il ne vous reste plus qu'à vous rendre sur le balcon et à admirer le feu d'artifice sur la côte avant de repartir en direction du quartier général allemand. De nouvelles mitrailleuses vous empêcheront d'avancer par le chemin le plus court. Privilégiez donc une attaque frontale sur la gauche. Le balcon atteint, laissez reposer votre fusil mitrailleur pour épauler l'arme de finission et visez juste les allemands postés sur le balcon du QG. Descendez ensuite et pénétrez entre les murs du bâtiment. Il ne vous reste plus qu'à mettre la main sur les documents présents sur une petite table puis à rallier les quais.

## LA CHARGE DES CRUSADERS

Pour une fois, vous allez savoir ce que cela fait de vous retrouver à l'intérieur d'un char au lieu de subir ses attaques. Avancez donc en ciblant la flèche jaune du radar, et restez groupé avec les chars alliés lorsque vous traverserez le désert. Au moment où les véhicules ennemis vous attaqueront, essayez de les contourner par l'arrière de manière à leur faire subir un maximum de dégâts en un minimum de temps. Evitez de trop vous éloigner de vos collègues et tout devrait bien se passer. Une mission idéale pour décompresser !

## « LA CRETE DES 88 »

A nouveau au volant d'un blindé, il va vous falloir nettoyr une zone de toute présence ennemie. Comprenez par là : blindés allemands et positions anti-aériennes. Aucune difficulté majeure ici sinon les aléas d'une piste désertique

inaccessible par endroits qui vous obligera à effectuer plusieurs détours avant de trouver vos opposants. Enfin, n'hésitez pas à vous servir des jumelles pour viser à distance lointaine.

## LE REPLI EN VEHICULE BLINDE

Vous devez tenter l'impossible pour retarder l'avancée allemande dans la cité. Dans un premier temps, postez-vous derrière la mitrailleuse à la fenêtre et faites carton plein sur les forces ennemies. Lorsqu'un blindé viendra pointer le bout de son nez, lâchez votre position pour attendre l'offensive allemande près de la première porte. Descendez vos opposants puis sortez du bâtiment. Au dehors, les tirs du blindé font des ravages. Contournez la place par la droite mais restez vigilant durant votre balade. Montez sur le petit bâtiment au centre et armez votre fusil de précision. Visez alors le conducteur du char d'une balle en pleine tête. En deux temps trois mouvements vous voilà à l'intérieur du char, mais cette fois-ci vous contrôlerez uniquement les armes du véhicule. Durant la balade, surveillez les toits et faites carton plein dans les groupes ennemis. Après une progression chevaleresque dans la cité égyptienne, il vous faudra sortir en catastrophe du char et poursuivre à pied. Prenez votre temps et restez groupé. Enfin, ralliez le camion transporteur pour repartir vivant.

## LA RECONQUETE DE TOUJANE

En patrouille dans le désert vous devez dans un premier temps localiser le point d'observation ennemi. Très vite, la promenade tourne court et vous tombez dans une embuscade. Descendez du char et planquez-vous derrière les caisses pour faire feu vers l'ennemi. Avancez dans la ruelle contrôlée par les allemands et méfiez-vous des balcons d'où pourra vous canarder l'armée adverse. Lorsque vos collègues auront détruit l'un des canons, avancez vers la gauche pour repérer le quartier général ennemi. Il vous faut alors le capturer. Postez-vous derrière les sacs de sable et nettoyez la zone avant d'entreprendre quoi que ce soit. Montez ensuite sur les toits grâce à l'échelle que l'un de vos alliés postera, puis suivez le mouvement. Votre troisième objectif est d'éliminer les servants de la DCA de 88 (comprenez : éliminer tous les hommes postés autour des canons). Suivez les étoiles jaunes pour localiser ces cibles. En chemin, soyez prudent dans vos progressions. Un camion allemand viendra vous couper la route. Peu de temps après ce sont deux chars amis qui viendront vous prêter main forte. Prenez garde à ne pas finir sous leurs roues et progressez sur leur côté pour vous couvrir. Après cela, il vous faudra vous rendre à la mosquée dans le but de la capturer. Rendez-vous sur le balcon pour maîtriser la situation et triompher.

## L'ASSAUT DE MATMATA

Parti en reconnaissance sur les routes de Matmata, vous êtes pris à nouveau dans une embuscade. Celle-ci est beaucoup plus violente que la précédente, et il vous faudra lutter dur pour conserver la vie sauve. Appuyez-vous contre un mur et commencez par éliminer les allemands postés sur les toits. Repérez ensuite vos ennemis sur la carte et progressez en tuant vos opposants. A présent, il vous faut vous assurer du contrôle de la route de Matmata vers Tunis. Restez vigilant quant aux hommes postés en hauteur et poursuivez. Dès les renforts arrivés, laissez le char prendre les devants. Faites attention aux avions effectuant des piqués pour vous tirer dessus et mettez-vous à couvert dès qu'on vous le conseillera. Arrivé dans la cour ennemie, éliminez tous les hommes postés sur les toits alentours et attendez que l'on vous invite à vous servir du canon anti-aérien. Placez-vous alors derrière la machine et éliminez un maximum d'avions ennemis.

## PRISONNIERS DE GUERRE

Avancez avec votre unité et mettez-vous à couvert dès que les premiers cris allemands résonneront dans le champ de bataille. Effectuez ensuite une percée sur la gauche puis nettoyez l'arrière-cour. Pénétrez dans le bâtiment dès l'objectif atteint et sécurisez le premier étage. Ressortez au dehors et suivez les flèches jaunes pour reprendre prise sur le village. Lorsque vous découvrirez les prisonniers de guerre, ne tirez pas sur les allemands et suivez MacGregor pour aller ramener le camion allemand qui servira à transporter les prisonniers de guerre. Une seule section ennemie tentera

alors de vous arrêter. Lorsque vous mettrez la main sur le véhicule grimpez à l'arrière et laissez à MacGregor les joies du pilotage. Prenez le bazooka à l'épaule et tirez sur les factions allemandes de retour au village. Un char ennemi se mettra en tête de vous poursuivre lui aussi. Envoyez-lui 3 roquettes pour qu'il vous laisse tranquille.

### LES CARREFOURS

Sortez du bâtiment pour progresser sous la pluie. Suivez votre unité et restez à couvert dès la mitrailleuse ennemie repérée. Des allemands sortiront de la structure de droite pour tenter de vous surprendre. Restez donc vigilant. Planquez-vous derrière la voiture et allez nettoyer la cachette ennemie avant de reprendre le chemin de la mitrailleuse. Un char vient troubler la fête. Montez à l'étage du bâtiment et récupérez le lance-roquettes abandonné sur le sol. Postez-vous à la fenêtre pour avoir le char en visée. Deux missiles devraient suffire à maîtriser le véhicule. Rejoignez ensuite le capitaine Price, puis suivez ses ordres concernant la suite des opérations. Ne progressez pas à découvert mais préférez l'intérieur des maisons pour avancer en toute sécurité. Arrivé au barrage barbelé, pénétrez à l'intérieur de la maison de gauche et restez à proximité de la fenêtre pour bénéficier d'un angle de vue parfait pour stopper l'ennemi. Vous devez ensuite prendre le contrôle d'une ferme. Suivez l'étoile jaune et sécurisez le bâtiment une fois sur place. Fouillez la grange et prenez garde aux hommes postés sur le côté. Passez à l'intérieur et détruisez les radios. Pour finir, il vous faut survivre à 6 vagues d'ennemis consécutives.
Fiez-vous à votre radar pour repérer les offensives. Une mitrailleuse fixe est disponible. Pour ce qui est du reste, veillez à ne pas trop laisser l'ennemi s'approcher et sachez également lâcher l'artillerie lourde lorsque l'indicateur de grenades vous signalera un risque. Quand l'aviation viendra vous prêter main forte, escortez le convoi en lieu sûr pour en finir avec cette longue mission.

### « LE TIGRE »

Au commencement, restez à couvert derrière le blindé de manière à pouvoir progresser sans courir le moindre danger pour vos petites fesses. Marchez au rythme du convoi jusqu'à ce que vos collègues signalent la présence du Tigre (sorte de blindé à puissance supérieure). Sortez alors du chemin pour vous réfugier derrière les taillis de droite. Allez sécuriser la maison dès que l'on vous en donnera l'ordre. S'en suit toute une succession de points à sécuriser. L'hôtel de ville et l'église sont les structures les plus difficiles à avoir. Sachez donc prendre votre temps avant d'infiltrer les bâtiments. Comptez également sur vos alliés pour vous épauler et usez judicieusement des grenades lorsque l'ennemi se regroupera. Pour ce qui est de la dernière position à conquérir, il est plus que conseillé de prendre le bâtiment à revers en marchant sur la droite. Ceci afin de surprendre l'ennemi mais aussi d'éviter sa riposte défensive sur le front.

### « LA BRIGADE »

Au milieu des tirs bombardiers, progressez sans perdre de temps jusqu'au point jaune marqué sur le radar. Dans la ferme, sachez ouvrir l'oeil : plusieurs ennemis se terrent dans le coin haut-gauche. Un des premiers objectifs de la mission consiste à détruire deux mortiers. Le radar vous indique leurs positions. Ne vous précipitez pas et opérez en équipe. Eliminez les nazis au fur et à mesure pour ne pas vous retrouver trop exposé aux tirs ennemis. Il vous faudra ensuite trouver le moyen de capturer les quartiers du QG allemand situé au nord. Une fois ceux-ci infiltrés, vous devez tenir la position durant 3m30. Postez-vous à l'arrière près des marches où bon nombre de vos opposants essaieront de passer. Pour finir, trouvez et faites sauter les chars à l'aide de vos fidèles explosifs.

## CAMPAGNE AMERICAINE

### LA PRISE DE LA POINTE DU HOC

Ce niveau de débarquement est long et fastidieux. Votre objectif principal est de détruire les canons d'artillerie de 155mm. Dans le convoi naval, baissez-vous pour ne pas subir les tirs ennemis. Arrivé sur la plage vous êtes touché par

un missile. Une fois sur pied, allez retrouver le sergent Randall au point indiqué. Grimpez ensuite à la corde afin d'escalader la falaise puis avancez tant bien que mal dans le champ de bataille. Tout en prenant soin d'éviter les zones à mines, rentrez dans le village et visitez chacune des maisons pour tuer leurs occupants. Cela étant, passez par la dernière maison pour ressortir vers la zone qui vous intéresse. Accompagné de vos troupes, marchez jusqu'à la clairière aux canons. A l'aide des goupilles sur leur côté gauche, faites-les toutes sauter. Le travail de sabotage terminé, allez rejoindre votre section postée au barrage routier. Il vous faut ensuite sécuriser les bunkers et par la même occasion remettre les pieds sur le terrible champ de bataille. Suivez vos collègues jusqu'au portail et pénétrez par la faille. Tout un travail de sniper vous attend alors. Déblayez au maximum la zone puis commencez par visiter le bunker le plus proche afin de tuer ses occupants. Faites de même avec les deux autres puis rejoignez les gars de votre unité.

## LA DEFENSE DE LA POINTE DU HOC

Pour débuter cette nouvelle mission, vous devez commencer par défendre votre position. Planquez-vous donc derrière ce que vous pouvez et ne laissez pas l'ennemi courtiser vos plates-bandes. Lorsque plus aucun ennemi ne sera assez fou pour tenter une percée de votre côté, allez prêter main forte à vos collègues postés au point est. Un panzer ennemi viendra mettre fin aux affrontements, repliez-vous alors immédiatement dans le verger. Une lourde lutte pour la survie débute. Défendez le verger en concentrant vos attaques suivant les points d'invasion allemands (on vous prévient alors en temps réel). Foncez au premier étage de la maison à proximité lorsque l'on vous demandera de couvrir la retraite de vos coéquipiers. Postez-vous derrière la mitrailleuse et faites feu sur tout ce qui aura le malheur de passer dans votre champ de vision. Vous devez ensuite battre en retraite jusqu'à la pointe du Hoc qu'il vous faudra défendre. A force de replis un compte à rebours de 5 minutes débutera. Tenez ce délai dans les tranchées pour être sauvé par vos renforts. La mission n'est pas chose facile. Pensez à alterner astucieusement vos attaques entre gros calibre et arme de pointe. A une vingtaine de secondes avant la fin, montez sur le montant du bunker et lancez un fumigène vert pour marquer votre présence.

## LE SILO

Suivez le cheminement de la route puis marchez à découvert dans les champs. Dirigez-vous vers l'étoile jaune marquée sur le radar. Postez-vous ensuite aux abords de la ferme et défendez votre position. Prenez alors la mitrailleuse pour venir à bout facilement des ennemis. Ceci étant, toute une flopée d'objectifs viendra noyer votre écran. Ce sont simplement toute une série de bâtiments à sécuriser. Suivez vos collègues dès qu'ils quitteront le terrain et faites sauter vos adversaires en tirant sur le tonneau rouge. Pénétrez ensuite à l'intérieur de la maison et tuez vos ennemis au rez-de-chaussée. Profitez-en également pour remplacer votre petite arme à feu contre un fusil ou une mitraillette de plus gros calibre. Continuez d'avancer par la porte de droite et poursuivez votre éradication allemande. Montez ensuite à l'étage où de nouveaux ennemis vous attendent. Tuez-les tous pour sécuriser la maison et valider ainsi un des nombreux objectifs lettrés. Poursuivez de la sorte en sécurisant les autres bâtiments. Lorsque tous auront été récupérés, on vous donnera l'ordre de grimper sur le silo pour surveiller une éventuelle offensive allemande. Postez-vous donc sur ce point haut perché et attendez l'arrivée des ennemis. C'est à ce moment-là qu'il sera préférable de troquer votre arme actuelle contre le fusil sniper. Commencez par liquider autant d'ennemis qu'il vous sera possible d'atteindre puis focalisez-vous ensuite sur les flèches jaunes, pointées par le radar. En effet, celles-ci symbolisent la position de tireurs mortiers. Sachez les arrêter rapidement avant qu'ils ne fassent trop de dégâts. Lorsque vos alliés débarqueront, allez faire votre rapport au général pour mettre un terme à cette mission.

## BERGSTEIN

Cette mission relativement courte mais néanmoins musclée vous propose de tenter une percée dans la zone contrôlée par vos ennemis. Dans un premier temps, il vous faut trouver et éliminer vos opposants retranchés dans les maisons du village. Pour ce qui est de les trouver pas de problème, il vous suffit de vous fier au radar. Lorsque plus une étoile jaune ne viendra vous rappeler à l'ordre pour votre premier objectif, filez à l'est pour vous emparer d'une position fortifiée ennemie. Là encore, la tâche ne sera pas de tout repos et bon nombre d'ennemis veilleront à ce que vous ne triomphiez pas facilement. Plusieurs postes mortiers devront ensuite être mis à feu et à sang. Ceci étant, il ne vous reste plus qu'à

retrouver le sergent Randall pour savourer la victoire et clore cette quatrième mission.

## LES RANGERS OUVRENT LA VOIE

La fin de la guerre se fait sentir mais il reste des offensives à mener avant d'espérer pouvoir retrouver le calme de la paix. Sur la colline 400, vous devez tenter d'infiltrer et nettoyer les bunkers. Frayez-vous un chemin dans la cohorte et suivez les indications délivrées par votre radar pour trouver le premier renforcement souterrain allemand. Passez alors à l'arrière et repérez les portes blindées pour y accrocher vos explosifs. Nettoyez les caches puis retournez en extérieur afin de reprendre votre route jusqu'à la deuxième position allemande. Un gros barrage vous attend avant que vous ne puissiez accéder à celui-ci. Cet obstacle outrepassé, dirigez-vous vers les ouvertures du bunker. Prenez garde au flanc ouest où toute une flopée d'ennemis sera ravie de vous accueillir. Usez ensuite à nouveau de vos explosifs pour visiter les souterrains. Le troisième point de bataille ne comporte pas d'éléments particuliers. La partie principale de la mission effectuée, ressortez prêter main forte à vos camarades, et détruisez les blindés ennemis.

## LA BATAILLE DE LA COLINNE 400

La colline conquise, vous devez à présent tenir celle-ci jusqu'à l'arrivée des renforts. Le rôle que vous aurez à jouer ici est un rôle de précision. Epaulez votre fusil sniper et cherchez les tireurs mortiers pour leur mettre une balle dans la tête. Repérez plus facilement vos cibles en suivant les volutes de fumée. Sachez alterner entre fusil sniper et mitraillette car bon nombre d'ennemis tenteront d'investir les lieux. Déplacez-vous tout autour de la zone et longez les tranchées barbelées pour bénéficier d'une visée optimale. A deux reprises lors de ce niveau, l'ennemi s'emploiera à effectuer des tirs de barrage. Rentrez alors immédiatement dans le bunker pour vous protéger de cette pluie meurtrière. Ressortez aussitôt le danger écarté pour défendre au mieux votre position. Vous recevez rapidement l'ordre de faire sauter deux véhicules. Veillez à nettoyer la zone avant de vous lancer sur les chars et privilégiez également une approche par les tranchées pour ne pas vous exposer à la colère des canons. Vous devez ensuite tenir 5 minutes sous les assauts de l'armée adverse. C'est durant cette phase que le second barrage d'artillerie prendra place. Veillez donc bien à vous remettre à l'abri lors de l'attaque. A l'arrivée d'un blindé, approchez-le par un côté pour le faire sauter à grands renforts d'explosifs avant qu'il ne provoque trop de dommages dans vos rangs. N'oubliez pas qu'un lance-roquettes reste disponible près des caisses si besoin. La bataille sera quelque peu désordonnée. Veillez donc à ne pas vous faire surprendre par l'ennemi lors des soulèvements de poussière.

## LE POINT DE PASSAGE

Couvert par vos alliés, gagnez la butée en progressant sur les sentiers dépourvus de mines. Cette dernière bataille n'est pas une mince affaire. Mais question stratégie, aucune consigne particulière n'est à respecter si ce n'est celle de rester en vie. Plongé dans un village contrôlé par l'Allemagne nazie, vous devez parvenir à enrayer l'offensive ennemie en nettoyant cinq postes de tir. Inutile de vous dire que la zone est largement fournie en ennemis. Ouvrez l'oeil et récupérez des armes allemandes si jamais vous veniez à manquer de munitions. Enfin, agissez avec l'aide de vos coéquipiers et ne vous esseulez qu'en dernier recours.

## SUCCÈS

`A terminé l'entraînement (50) :` A terminé l'entraînement de base.

`A gagné la guerre (150) :` A terminé la campagne Solo.

`Aguerri (200) :` A terminé la campagne Solo avec le niveau de difficulté Commando ou Vétéran.

`Vétéran de la Guerre hivernale (60) :` A terminé la Guerre hivernale avec le niveau de difficulté Vétéran.

Vétéran de Stalingrad 1942 (60) : A terminé la mission "Ne reculez pas d'un seul pas !" en difficulté Vétéran.

Vétéran de Stalingrad (60) : A terminé la mission "Stalingrad, une vrai forteresse" en difficulté Vétéran.

Vétéran d'El Alamein (60) : A terminé la "Bataille d'El Alamein" en difficulté Vétéran.

Vétéran des Pelotons de chars (60) : A terminé la mission "Les pelotons de chars" en difficulté Vétéran.

Baroud d'honneur de Romme (60) : A terminé la mission "Le baroud d'honneur de Rommel" en difficulté Vétéran.

Vétéran de la bataille de Caen (60) : A terminé la mission "La bataille de Caen" en difficulté Vétéran.

Vétéran du Jour J (60) : A terminé la mission "Jour J" en difficulté Vétéran.

Vétéran de la Colline 400 (60) : A terminé la mission "Colline 400" en difficulté Vétéran.

Vétéran de La traversée du Rhin (60) : A terminé la mission "La traversée du Rhin " en difficulté Vétéran.

## MUNITIONS ILLIMITÉES

Sur le menu principal, faites : **Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, Y**. Vous bénéficierez des munitions infinies.

# Call of Duty 3 : En Marche vers Paris

© Activision / Treyarch 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUS LES NIVEAUX

Sur l'écran de sélection du chapitre, maintenez Back et faites : Droite, Droite, Gauche, Gauche, X, X.

## SUCCÈS

### Entraînement simple (5)

Terminez l'entraînement de la mission Saint-Lô.

### Purple Heart (5)

Continuez le combat malgré vos blessures.

### Highlander canadien (10)

Terminez 2 missions en tant que soldat canadien.

### Conducteur de char polonais (10)

Terminez 2 missions en tant que soldat polonais.

### Fusilier (15)

Utilisez uniquement des fusils.

### Unité d'assaut (15)

Utilisez uniquement des fusils d'assaut.

### Pilleur de champ de bataille (15)

Utilisez uniquement des armes allemandes.

### Intendant (15)

20 ravitaillements en une partie avec classement.

### Infanterie américaine (20)

Terminez 2 missions en tant que soldat américain.

### Commando britannique (20)

Terminez 2 missions en tant que soldat britannique.

### Conservateur (20)

Terminez une mission avec moins de 300 munitions.

### Lieutenant (20)

200 points dans les parties avec classement.

### Patate chaude (25)

Renvoyez 5 grenades dégoupillées.

### Allergique aux balles (25)

Évitez de vous faire toucher plus de trente fois.

### Big Air (25)

Trouvez un tremplin et décollez vers le ciel!

### Toujours en vie (30)

Terminez sans mourir, sans pts de passage.

### Infirmier (30)

10 réanimations dans une partie avec classement.

### Héros de guerre (30)

Capturez le dernier objectif en mode Guerre.

### Victory Medal (30)

Meilleur score de l'équipe gagnante.

### Capitaine (40)

A reçu un total de 2000 points dans les parties avec classement.

### Major (60)

8000 points dans les parties avec classement.

### A gagné la guerre (80)

Terminez la campagne Solo.

### Colonel (80)

20000 pts dans les parties avec classement.

### Pro du combat rapproché (100)

Utilisez attaques de mêlée et grenades.

### Général (120)

40000 points dans les parties avec classement.

### Commando aguerri (150)

Terminez le mode Solo en Commando.

# Call of Duty 4 : Modern Warfare

© Activision / Infinity Ward 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BONUS

### Mode Arcade

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Menu de triche

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Ce menu apparaît dans les options accessibles en cours de partie.

## MISSION D'ÉPILOGUE

Attendez la fin des crédits pour accéder à la toute dernière mission.

## ARMES D'OR (MULTIJOUEUR)

Voici la liste des armes d'or que vous pouvez obtenir en complétant tous les challenges relatifs aux armes.

Défis Pistolet (niveau 55 commandant) : **Desert Eagle**
Défis Pistolet Mitrailleur : **Mini Uzi**
Défis Fusil d'assaut : **AK-47**
Défis Fusil à Pompe : **Benelli M1014**
Défis Fusil Mitrailleur : **M60E4**
Défis Fusil sniper : **Dragunov**

## SUCCÈS

### Homme du peuple

Sauver le fermier (10)

### Pas de repos pour les braves

Mettre un coup de couteau à un ennemi rampant (10)

### Tête brûlée

Tuer un ennemi en étant aveuglé par une grenade flash lors de la campagne solo (10)

### Chauffard

Tuer 2 ennemis en faisant exploser une voiture lors de ns le AC-130 (10)

### Dans le brouillard

Terminer la mission "Camouflage" sans alerter un seul ennemi (20)

### En plein air

Atterrir en lieu sûr en difficulté vétéran (20)

### Oiseau sur le sol

Descendre un hélico ennemi avec un RPG lors de la campagne solo (20)

### Carré

Tuer 4 ennemis d'affilée en leur tirant dans la tête lors de la campagne solo (20)

### Gagner la guerre

Terminer le jeu (40)

### Le colis

Terminer la mission "Équipage sans importance" en difficulté vétéran (40)

### Le sauvetage

Terminer la mission "Coupure" en vétéran (40)

### Recherche

Terminer la mission "Charlie ne surfe pas" en vétéran (40)

### Le marais

Terminer les missions "Le marais" et "Sanglier" en vétéran (40)

### La fuite

Terminer les missions "Traqué" et "La mort vient du ciel" en vétéran (40)

### Le premier cavalier

Terminer la mission "Choc et effroi" en vétéran (40)

### Le deuxième cavalier

Terminer la mission "Cachette" en vétéran (40)

### Le coup

Terminer les missions "Camouflage" et "Une balle, un mort" en vétéran (40)

### Le troisième cavalier

Terminer les missions "Enfer" et "Les péchés du père" en vétéran (40)

### L'ultimatum

Terminer "Ultimatum", "À l'intérieur" et "Pas de combat dans la salle d'opérations" en vétéran (40)

### Le quatrième cavalier

Terminer la mission "Fin de partie" en vétéran (40)

### Toujours plus dur

Terminer le jeu en difficulté vétéran ou commando (90)

# Call of Duty : Modern Warfare 2

© Activision / Infinity Ward 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NIVEAU BONUS : LE MUSÉE

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez accéder à un niveau bonus qui se trouve tout en bas de la liste des missions solo. Dans le musée, appuyez sur le bouton rouge qui se trouve sur le comptoir pour que tous les ennemis présents derrière les vitrines vous attaquent !

## SIXIÈME SLOT DE CUSTOMISATION DE CLASSE

Atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer un emplacement supplémentaire pour les classes personnalisées.

## EMPLACEMENTS POUR LES CLASSES PERSONNALISÉES (MULTIJOUEUR)

Vous devez atteindre le niveau 70 en multijoueur et entrer en mode Prestige pour débloquer le 6ème emplacement destiné aux classes personnalisées. Recommencez à nouveau le processus pour débloquer les emplacements supplémentaires.

| | |
|---|---|
| Emplacement 06 | Entrer en mode Prestige 1 fois |
| Emplacement 07 | Entrer en mode Prestige 2 fois |
| Emplacement 08 | Entrer en mode Prestige 4 fois |
| Emplacement 09 | Entrer en mode Prestige 7 fois |
| Emplacement 10 | Entrer en mode Prestige 10 fois |

## LISTE DES SUCCÈS

### Remise en selle (15)

Formation de la milice locale.

### Danger rapproché (15)

Se faire sélectionner pour l'unité d'élite de Shepherd.

### Sueurs froides (15)

Infiltrer la base sur la montagne enneigée.

### L'affaire est dans le sac (15)

Trouver Rojas dans la favela.

### Menu sur place (15)

Défendre le Burgertown.

### Soap sur la corde raide (15)

Prendre d'assaut le goulag.

### Situation désespérée (15)

Mettre à exécution le plan pour aider les Américains.

### Whiskey Hotel (15)

Reprendre Whiskey Hotel.

### Le pion (15)

Prendre d'assaut la planque de Makarov.

### De Charybde en Scylla (15)

Accomplir la mission dans le cimetière d'avions.

### Pour la forme (35)

Terminer la campagne solo (n'importe quel niveau de difficulté).

### Le prix de la guerre (90)

Terminer la campagne solo (difficulté Commando ou Vétéran).

### Premier jour d'école (25)

Terminer les missions "S.S.D.D" et "Travail d'équipe" au niveau de difficulté Vétéran.

### Diamant noir (25)

Terminer la mission "Périlleuse escalade" au niveau de difficulté Vétéran.

### Dur à cuire (25)

Terminer les missions "Confrontation" et "Un nid de frelons" au niveau de difficulté Vétéran.

### Aube rouge (25)

Terminer les missions "Wolverines !" et "Exode" au niveau de difficulté Vétéran.

### Prisonnier 627 (25)

Finir les missions "La seule journée paisible, c'était hier..." et "Le goulag" en mode Vétéran.

### La fin justifie les moyens (25)

Terminer la mission "Imprévu" au niveau de difficulté Vétéran.

### Retour à la maison (25)

Finir les missions "Sans contrainte", "Deuxième soleil" et "Whiskey Hotel" en mode Vétéran.

### La reine prend la tour (25)

Finir les missions "Derniers détails" et "L'ennemi de mon ennemi..." en mode Vétéran.

### Indépendance (25)

Finir les missions "Comme au bon vieux temps" et "Échec et mat" en mode Vétéran.

### Roi de la fosse (10)

Parcourir la fosse dans la mission "S.S.D.D" et terminer avec un temps final inférieur à 30 s.

### Fantôme (10)

Placer le C4 dans "Périlleuse escalade" sans alerter ou blesser qui que ce soit dans le blizzard.

### Colonel Sanderson (10)

Tuer 7 poulets en moins de 10 secondes durant la mission "Un nid de frelons".

### Étoile dorée (20)

Gagner 1 étoile en mode Opérations spéciales.

### Hotel Bravo (20)

Gagner 4 étoiles en mode Opérations spéciales.

### Charlie à six heures (20)

Gagner 8 étoiles en mode Opérations spéciales.

### Jusqu'à 11 (20)

Gagner au moins 1 étoile dans 11 missions différentes en mode Opérations spéciales.

### Atout opérationnel (20)

Gagner les 3 étoiles dans au moins 5 missions différentes en mode Opérations spéciales.

### Black Jack (20)

Gagner 21 étoiles en mode Opérations spéciales.

### Avec les honneurs (20)

Gagner au moins 1 étoile dans chaque mission du mode Opérations spéciales.

### Agent (30)

Gagner les 3 étoiles dans au moins 10 missions différentes en mode Opérations spéciales.

### Spécialiste (30)

Gagner 30 étoiles en mode Opérations spéciales.

### Professionnel (30)

Gagner les 3 étoiles dans au moins 15 missions différentes en mode Opérations spéciales.

### 69 (90)

Gagner 69 étoiles en mode Opérations spéciales.

### A terre mais en vie (10)

Tuer 4 ennemis d'affilée en étant à terre en mode Opérations spéciales.

### Je suis le Mastodonte... (10)

Tuer un Mastodonte en mode Opérations spéciales.

### Une dizaine de soldats (10)

Tuer au moins 10 ennemis avec un missile Predator en mode Solo ou Opérations spéciales.

### Brutalité gratuite (10)

Utiliser un bouclier antiémeute pour vaincre un ennemi en mode Solo ou Opérations spéciales.

### Toc ! Toc ! (10)

Tuer 4 ennemis avec 4 tirs durant une attaque au ralenti en mode Solo ou Opérations spéciales.

### Certains l'aiment chaud (10)

Tuer 6 ennemis d'affilée avec une arme à lunette thermique en mode Solo ou Opérations spéciales.

### D'une pierre deux coups (10)

Tuer 2 ennemis d'une seule balle en mode Solo ou Opérations spéciales.

### Chemins détournés (10)

Récupérer 22 éléments de renseignements ennemis.

### Une fouille en règle (10)

Récupérer 45 éléments de renseignements ennemis.

### Fusillade (10)

Tuer 20 ennemis d'affilée en pilotant un véhicule en mode Solo ou Opérations spéciales.

### Plus dure sera la chute (10)

Tuer 2 ennemis en train de faire du rappel d'affilée en mode Solo ou Opérations spéciales.

### Desperado (10)

Tuer 5 ennemis d'affilée avec 5 armes ou accessoires différents en Solo ou Opérations spéciales.

### Avec les deux mains (10)

Tuer 10 ennemis d'affilée en utilisant des armes Akimbo en mode Solo ou Opérations spéciales.

### Pas de repos pour les braves (10)

Poignarder un ennemi sans qu'il remarque votre présence en mode Solo ou Opérations spéciales.

### Plus on est de fous... (10)

Tuer au moins 3 ennemis avec un seul tir de lance-grenades en mode Solo ou Opérations spéciales.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Acte I

### Mission 1 : S.S.D.D

Les évènements du jeu commencent cinq ans après le premier opus. Vous êtes en Afghanistan et vous allez effectuer une démonstration pour les nouvelles recrues locales. Avancez vers la table et prenez le fusil d'assaut. Tournez-vous et tirez sur les cibles en mode visée normale. Suivez ensuite le reste du didacticiel en appliquant les ordres du sergent Foley.

Vous devez ensuite rejoindre la fosse où se trouve le général Shepherd. Suivez l'indicateur d'objectif pour trouver votre chemin. Avant d'entrer dans la fosse, allez à gauche vers le mirador et repérez le premier **élément de renseignement** puis prenez-le. Revenez ensuite à la fosse et descendez. Prenez le pistolet qui se trouve sur la table. Apprenez aussi que saisir un pistolet est plus rapide que de recharger l'arme dont vous disposez déjà en cas d'urgence.

Choisissez ensuite votre arme avant d'effectuer le parcours. Tirez sur les cibles en utilisant le viseur pour plus de précision et moins de gaspillage de munitions. Faites attention aux cibles civiles, si vous les toucher vous subirez des pénalités. Vérifiez que vous avez touché toutes les cibles hostiles du secteur avant d'avancer vers la zone suivante. Rechargez pendant l'intervalle qui se trouve après chaque secteur et sprintez pour atteindre ce dernier. Votre score vous permettra de jouer avec l'une des quatre difficultés du jeu. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez refaire le parcours autant de fois que vous le voulez pour atteindre le niveau que vous désirez.

### Mission 2 : Travail d'équipe

Vous devez protéger l'engin poseur de ponts qui se trouve à gauche. Dans cette pagaille, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Avancez et mettez-vous à couvert près de vos amis. Accroupissez-vous et commencez à tirer sur les soldats ennemis qui se trouvent sur l'autre rive du fleuve.

Utilisez le lance-grenades pour éliminer les ennemis qui tirent sur l'engin poseur de ponts. Regardez ensuite à gauche

sur le pont où un groupe d'ennemis essaye de ralentir le déploiement de ce dernier. Eliminez ceux équipés de lance-roquettes en premier puis neutralisez les autres.

Prenez ensuite l'escalier vers le pont et montez dans le véhicule pour prendre le contrôle de la tourelle. Soyez prudent et ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Evitez de toucher les civils et ne tirez que pour répondre au feu ennemi.

Après un laps de temps pendant lequel règne le calme, dès que vous pénétrez dans les ruelles, plusieurs ennemis passent à l'attaque. La plupart d'entre eux se trouve sur les balcons et les toits des immeubles qui vous entourent. Suivez les indications de vos amis pour les repérer. Eliminez aussi les ennemis qui contrôlent les tourelles des véhicules. Malgré votre vigilance, votre véhicule sera touché et vous serez contraint de continuer à pied.

Restez accroupi et entrez dans le bâtiment situé à droite. Approchez-vous de la fenêtre et tuez les deux ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Avancez ensuite vers l'escalier et éliminez ceux qui en descendent. Lancez ensuite une grenade flash à l'étage et montez pour neutraliser les soldats. Avancez vers la porte et, avant de sortir, éliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour. Suivez ensuite vos amis et entrez dans l'école. Neutralisez les hommes qui se trouvent en face de vous et entrez dans la salle de classe située à droite pour neutraliser un soldat.

Montez ensuite à l'étage en éliminant les ennemis et attaquez par derrière ceux qui se trouvent près des fenêtres pour aider vos amis. Avancez encore, tirez sur les ennemis qui se mettent à couvert derrière les bureaux et rappelez-vous que certains objets en bois (ou les caisses en carton laissent passer les balles donc vous pouvez toucher vos ennemis quand même. Nettoyez la zone et entrez dans la dernière salle où se trouve le stock de roquettes puis repérez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table.

Sortez ensuite de l'école et repérez un autre **élément de renseignement** situé sur la caisse qui se trouve à gauche du taxi. Avancez ensuite en suivant vos amis et mettez-vous à l'abri à la vue de la voiture verte. Eliminez les ennemis qui arrivent par le coté du véhicule et méfiez-vous de leurs grenades. Repliez-vous pour les éviter et neutralisez vos ennemis pour pouvoir avancer. Eliminez les soldats qui se trouvent dans le garage à gauche et avancez.

## Mission 3 : Périlleuse escalade

Avancez sur le rebord en suivant le capitaine Mac Tavish, le héros du premier opus. Attendez ensuite qu'il escalade la montagne pour en faire de même.

Une fois en haut, sautez comme le capitaine et grimpez ensuite pour éviter de tomber. Montez les dénivellations et sortez votre capteur cardiaque. Le point bleu est le capitaine tandis que les ennemis qui apparaissent en des points blancs. Vos premiers ennemis patrouillent à droite. Tandis que le capitaine vise celui de droite, occupez-vous de celui à gauche et tirez après le décompte du capitaine.

Avancez encore et répétez la même action avec les deux autres soldats. Suivez encore votre ami jusqu'à la séparation et l'ordre d'entrer dans la base.

Avancez vers l'entrée et laissez votre ami s'occuper du premier garde. Avant d'entrer, allez à droite vers le mirador et éliminez le soldat qui se trouve à gauche avant de monter. Prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve en haut du mirador ensuite descendez et allez vers la porte de l'abri. Eliminez le premier soldat d'un tir à la tête ensuite neutralisez le deuxième avant qu'il ne donne l'alerte.

Sortez de cet abri et allez à gauche derrière les tentes et le matériel. Laissez le capitaine éliminer le premier soldat et, quand le deuxième rapplique pour voir ce qu'il se passe, neutralisez-le avant qu'il ne donne l'alerte. Evitez les groupent d'ennemis et le véhicule qui patrouille et avancez vers la station de service. Placez votre C4 et attendez les nouveaux ordres. Vous devez rejoindre le hangar où se retrouve le satellite et retrouver MacTavish.

Avancez entre les avions et évitez les patrouilles puis approchez-vous du dernier hangar situé à gauche. Avancez ensuite dans l'allée qui se trouve entre les deux hangars et descendez la dénivellation. Allez à droite et brisez la vitre pour voir des techniciens travaillant sur des Mig et pour prendre l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le baril.

Allez ensuite de l'autre coté pour retrouver le capitaine.

Restez derrière lui et entrez dans le hangar. Montez ensuite à l'étage, avancez dans la salle et prenez le module ACS qui se trouve sur le bureau. Quand MacTavish se fait prendre, restez à couvert et attendez le compte à rebours du colonel ennemi. Explosez ensuite la charge avant la fin du décompte et allez vers votre capitaine. Eliminez le reste des ennemis et suivez votre ami. Avancez vers le Mig qui explose et éliminez les hommes qui se trouvent sur votre chemin. Suivez ensuite MacTavish et couvrez-le. Ne vous attardez pas dans la zone sinon les ennemis rappliquent en surnombre. Eliminez ceux sur la motoneige ou évitez leur chemin. Avancez ensuite vers la pente et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous immédiatement et abattez les ennemis qui essayent de vous rejoindre. Eliminez ensuite les occupants de la motoneige avant que votre ami ne vous en livre une.

Prenez le contrôle de ce dernier et foncez dans la neige. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche pour éviter qu'ils ne vous tirent dessus. A 1800 m du point de rendez-vous et quand le chemin se divise en deux, allez au milieu, dans la zone où il y a les arbres, et regardez à gauche pour trouver et prendre sans vous arrêter l'**élément de renseignement**.

Continuez ensuite votre chemin en canardant les ennemis qui vous pourchassent. Dans la descente rapide, évitez de heurter les arbres ou les rochers pour ne pas finir en viande hachée. Maintenez la manette à fond et essayez de rester au centre de la piste pour faire un grand saut et atteindre la rive d'en face sans finir dans le gouffre. Continuez ensuite jusqu'à l'hélicoptère.

## Mission 4 : Pas de russe

Vous êtes sous couverture et vous obéissez aux ordres de Makarov. Dès que vous sortez de l'ascenseur le massacre commence. Vous pouvez participer à ce massacre ou seulement assister et ne pas tirer sur les civils. Abattez néanmoins les membres de la sécurité de l'aéroport. Avancez en suivant vos amis jusqu'au tarmac.

Les unités spéciales F.S.B russes entrent en jeu et vous devez les neutraliser. Mettez-vous à l'abri derrière le train d'atterrissage de l'avion quand ils arrivent et utilisez votre lance-grenades pour décimer les ennemis équipés de boucliers. Soyez attentif aux indications de vos amis, ils vous indiquent des positions des ennemis.

Avancez ensuite à droite et repérez les F.S.B qui se trouvent derrière le chariot à bagages. Neutralisez-les et regardez ensuite en haut pour voir d'autres ennemis se trouvant dans les fenêtres. Utilisez votre lance-grenades pour les neutraliser tout en restant à l'abri.
Eliminez ensuite les hommes de la F.S.B qui descendent du van et ne suivez pas l'un de vos amis qui se fera tuer quand il avancera un peu trop. Assurez-vous que les ennemis sont morts avant d'y aller. Suivez ensuite Makarov vers le point de rendez-vous et allez avec votre unité vers l'ambulance où vous aurez une petite surprise.

## Mission 5 : Confrontation

Quand la voiture s'arrête, baissez-vous avant que votre cible ne vous tire dessus. Sortez ensuite du véhicule et prenez-le en chasse. Entrez dans la ruelle, visez les jambes du fuyard et tirez.

Après sa capture, avancez avec vos deux amis dans les rues de la favela. Descendez dans la cour et abritez-vous derrière les carcasses des voitures. Les ennemis arriveront par vagues. Eliminez ceux qui arrivent par les ruelles et ceux qui débarquent sur les toits. Surveillez vos flancs pour ne pas être attaqué par surprise et éloignez-vous des grenades ennemies. Avancez ensuite dans la ruelle située à gauche. Avancez toujours d'un abri à un autre pour ne pas vous retrouver entre plusieurs feux ennemis. Attendez que les attaques diminuent pour avancer. Repérez ensuite la moto stationnée devant une baraque. Entrez dans la maison qui se trouve à sa gauche et prenez l'**élément de renseignement**.

Avancez ensuite à droite et évitez de passer dans la ruelle mais avancez plutôt d'une maison à l'autre. Surveillez les toits avant de progresser et si des ennemis se cachent derrière les portes en bois, tirez-leurs dessus.

Une fois que vous avez l'ordre de poursuivre Rojas, avancez et montez les marches puis éliminez les ennemis qui se

trouvent sur le toit de la maison d'en face. Tuez ensuite le chien et son maitre et avancez. Avancez ensuite à droite pour attaquer les hommes armés par derrière. Montez les marches suivantes et avancez dans le coeur de la favela. Si plusieurs ennemis vous bloquent la route, balancez des grenades flash pour les aveugler et ainsi les éliminer plus facilement. Avancez à droite et tirez sur les deux ennemis qui se trouvent sur le plus haut toit. L'un d'eux utilise un lance-roquettes. A droite encore il ya plusieurs autre ennemis. A 75m de votre cible repérez l'échelle qui se trouve à droite. Montez et éliminez ceux qui sortent par la porte. Entrez, nettoyez la maison et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table de droite. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur de la maison et utilisez vos grenades. Sortez ensuite de la maison et allez vers celle en briques rouges, située à gauche. Eliminez les milices qui sortent de cette maison et entrez. Faites le ménage et allez vers les lits pour trouver un autre **élément de renseignement** posé sur la table basse.

Sortez de la maison et avancez en passant derrière cette dernière. Ne foncez pas directement mais attendez que les ennemis révèlent leurs positions. Vérifiez les fenêtres et surtout les toits où se trouvent plusieurs hommes et pour ce prenez le fusil FAL équipé d'un viseur. Plusieurs ennemis sont équipés de ce fusil et vous trouverez facilement des munitions. En haut de l'immeuble blanc, se trouvent plusieurs ennemis dont un qui vous tire dessus avec un lance-roquettes. Eliminez-le en premier et passez aux autres. Avancez encore pour rencontrer une grande résistance. Ne vous précipitez pas et éliminez les ennemis un par un. Passez ensuite sur les toits en taule et montez les marches. Lorsque vous apercevrez la voiture en flammes, allez à droite et sautez dans le balcon de la maison. Entrez ensuite et regardez entre les deux lits pour voir un **élément de renseignement**. Prenez-le et montez pour sortir de la maison. Eliminez les ennemis qui sont planqués derrière les briques, à droite, ensuite avancez jusqu'aux marches qui se trouvent à gauche. Montez et assistez à la capture spectaculaire de Rojas.

## Acte II

### Mission 1 : Wolverines

Dès que vous quittez le véhicule, courez vous mettre à l'abri à droite. Passez ensuite derrière la maison et suivez le sergent Foley. Evitez d'attaquer le véhicule BTR ennemi pour qu'il ne vous repère pas. Restez derrière lui et quand il vous repère lancez-lui une grenade fumigène pour couvrir votre fuite. Traversez ensuite l'allée, éliminez les soldats ennemis qui s'y trouvent et avancez.

Avancez et suivez les directives de vos amis qui vous indiquent les emplacements des ennemis. Restez à couvert pendant l'arrivée du camion et attendez que les ennemis avancent vers vous. Utilisez vos grenades pour exploser la voiture noire derrière laquelle plusieurs soldats russes sont planqués.

Avancez vers la station service et neutralisez les soldats qui se trouvent entre les pompes. Eliminez ceux qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la station. Allez vers le comptoir et prenez l'**élément de renseignement** Sortez et avancez vers le restaurant situé à gauche, où se trouvent vos amis. Vous devez monter sur le toit en passant par la cuisine et en utilisant l'échelle.

Avancez vers le bord du toit où se trouve la tourelle et prenez le fusil équipé d'une lunette thermique. Utilisez cette lunette pour repérer les ennemis qui couvrent leur avancée avec des fumigènes. Soyez attentif aux indications par radio, ils vous informeront de la présence des ennemis sur le même toit que vous. Tournez-vous alors et éliminez les soldats russes.

Allez ensuite vers l'autre coté du toit. Et neutralisez les soldats en utilisant le fusil à lunette thermique. Vérifiez vos arrières pour éliminer les ennemis qui montent sur le toit. Continuez ensuite à canarder les hommes situés en bas jusqu'à leur retraite. Quand le bombardement commence, quittez rapidement les lieux.

Une fois en bas, vous devez obtenir le dispositif de contrôle du drone Predator. Avant de commencer cette quête sortez par la porte droite pour vous retrouver près de la carcasse de l'hélico. Avancez vers la banque et entrez. Allez à gauche devant le guichet " Online banking " et prenez l'**élément de renseignement**. Allez ensuite de l'autre coté du restaurant vers le " Taco to go ". Entrez dans ce restaurant et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table de droite. Allez ensuite vers le " Burger Town " et fouillez la benne à ordures qui se trouve à gauche de la porte centrale

pour trouver un autre **élément de renseignement**.

Entrez ensuite dans le " Burger Town " et prenez le RPG qui se trouve dans la cuisine. Tirez sur l'un des RTB qui bloquent le chemin vers votre objectif. Sortez du restaurant et nettoyez la route devant vous. Mettez-vous à l'abri pendant le passage du BTR ennemi. Planquez-vous derrière un obstacle solide (comme les blocs de béton) qui ne laisse pas passer les balles du BTR. Avancez vers le restaurant et balancez des grenades à l'intérieur. Entrez ensuite et prenez le dispositif. Défendez votre position et neutralisez les ennemis qui arrivent par le coté de la station service.

Vous avez l'ordre ensuite de détruire le BTR-80. Utilisez le dispositif pour contrôler le drone. Ciblez alors le BTR et lancez le missile. Regroupez-vous ensuite avec le reste des unités dans le restaurant " Nate ". Un avion ennemi bombarde ce restaurant et vos plans changent. Dirigez-vous alors vers le " Burger Town " pour le sécuriser. Balancez plein de grenades dans le restaurant avant d'y entrer. N'oubliez pas de neutraliser les ennemis qui se trouvent dans la cuisine.

Sortez ensuite et mettez-vous à couvert en face du restaurant " Taco to go ". Protégez alors le transfert du VIP et éliminez les ennemis qui se trouvent devant le " Taco ". Après le transfert, sortez dans le parking du restaurant et suivez les directives de vos amis pour repousser les soldats ennemis. Mettez-vous ensuite à l'abri et utilisez le drone pour lancer les missiles contre les groupe d'ennemis qui arrivent. Lancez les missiles entre les ennemis pour toucher un max de soldats. Quand le drone est HS, montez sur le toit du resto et défendez votre position.

Lorsqu'un hélico ennemi arrive, descendez du toit et courez vers le fast-food où vous aviez trouvé le dispositif. Prenez le Stinger qui se trouve à gauche et sortez à l'approche de l'hélico. Visez et tirez rapidement ensuite mettez-vous à l'abri dans le fast-food. Courez ensuite avec votre unité vers le restaurant " Nate ". Montez sur le toit pour prendre un autre Stinger et attendez l'arrivée de l'hélicoptère. Explosez-le et repoussez les ennemis tout en restant sur le toit. Quand le convoi arrive, nettoyez la route qui mène à ce dernier et descendez du toit. Courez vers le convoi et montez dans le véhicule.

## Mission 2 : Un nid de frelons

Avancez en suivant vos amis et, au premier contact avec les ennemis, mettez-vous à l'abri derrière la maison en briques. Restez calme et avancez lentement mais prudemment même si vos amis n'arrêtent pas de crier dans la radio. N'avancez que si les ennemis sont vaincus. Plusieurs membres de la milice se trouvent sur le coté droit de la maison. D'autres se trouvent sur les toits des maisons d'en face. Avancez alors et prenez le sniper puis liquidez vos ennemis sans trop vous exposer. Restez derrière la clôture et éliminez ceux qui utilisent les tourelles des véhicules. Tirez sur les bombonnes de gaz pour les exploser et neutraliser les ennemis par la même occasion.

Avancez ensuite en compagnie de vos amis et entrez dans la première maison située à droite. Passez le garage et entrez dans la chambre pour trouver l'**élément de renseignement** sur la table. Prenez-le et sortez. Allez vous planquer à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas de la route. Descendez cette route et mettez-vous à l'abri du tireur d'élite. Eliminez-le quand il recharge et attendez l'arrivée de vos amis. Un groupe d'ennemis arrivera par la porte située à droite. Exterminez-les et avancez à gauche. Regardez dans le coin du bâtiment derrière le panier de basket pour trouver un **élément de renseignement** sur les barils. Prenez-le et montez les marches.

Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment d'en face avant d'avancer vers la rue située à droite. Nettoyez cette zone avant de continuer votre chemin et repérez la boutique de glace (en rose). Longez son mur et entrez dans la maison qui se trouve au dessus de la boutique. Montez à l'étage et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la table. Sortez et avancez vers vos amis. Débusquez les ennemis qui se cachent derrière les barils situés en face de vous. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes qui se trouvent dans le balcon de la maison située à gauche.

Avancez vers le marché qui est infesté de miliciens. Restez groupé avec vos amis en avançant pour qu'ils vous couvrent. Une fois le marché nettoyé, suivez vos amis dans les maisons et sortez dans le terrain de foot. L'hélico ne peut pas se poser à cause d'une présence hostile. Nettoyez alors ce terrain et avancez vers la cage du but d'en face. Approchez-vous de la fenêtre qui se trouve derrière la cage et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez, allez vers le capitaine et montez sur le toit. Avancez et sautez d'un toit à l'autre jusqu'au dernier. Tout le monde passe sauf vous, vous devez alors vous échapper de la horde d'adversaires qui vous pourchassent. Courez dans la maison et montez vers le toit. Avancez en suivant les indications de vos amis et évitez les ennemis. Repérez enfin l'hélicoptère et sautez vers l'échelle déployée par ce dernier pour vous y accrocher et vous éloigner de cet enfer.

## Mission 3 : Exode

Avancez en restant à droite du blindé " Honey Badger " équipé d'un  Stryker. Eliminez les ennemis qui arrivent par la rue et allez vers la maison de droite. Nettoyez son jardin ensuite planquez-vous dans sa véranda. Désignez la maison jaune avec votre laser pour indiquer les cibles au Stryker. Une fois que la zone est nettoyée par le Stryker, avancez et prenez place à couvert puis désignez la maison grise avec votre laser. Utilisez le laser contre le reste de l'infanterie ennemie. Avancez ensuite et allez près de la pancarte " Garden Villas " et désignez, avec le laser, les ennemis qui se trouve devant l'ensemble des bâtiments. Désignez ensuite le bureau de l'immeuble qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans ce même bureau et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez ensuite et désignez les fenêtres du bâtiment situé à droit où se trouvent des ennemis équipés de lance-roquettes. Avancez ensuite vers les tourelles ennemies et utilisez le laser pour donner les cibles au Stryker. Visez notamment les tourelles et les postes de contrôle puis avancez vers le poste de péage qui se trouve à droite. Entrez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le bureau. Sortez et suivez votre blindé.

Traversez le pont et utilisez votre laser pour cibler les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche de la route. Avancez ensuite vers la deuxième maison à droite, nettoyez-la et entrez. Montez à l'étage et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve sur le banc. Avancez vers la troisième maison à droite et désignez-la avec le laser. Entrez ensuite et nettoyez-la. Sortez par l'arrière et désignez avec votre laser les canons antiaériens. Allez ensuite vers votre nouvel objectif qui se trouve dans une maison dévastée par le crash d'un avion. Entrez, montez vers la salle sécurisée et ramassez la mallette.

## Mission 4 : La seule journée paisible était hier

Après le largage dans l'océan, nagez jusqu'à la surface de l'eau pour vous retrouver sous la plate-forme. Approchez-vous du garde et éliminez-le en silence. Montez ensuite les escaliers et après le feu vert de votre chef, éliminez le premier soldat ennemi. Approchez-vous ensuite de la porte et placez l'explosif. Entrez et éliminez les kidnappeurs sans toucher les otages.

Sortez ensuite et suivez votre groupe. Montez et, avant de sortir par la grande porte, regardez à  gauche vers l'étagère pour trouver un **élément de renseignement**. Attendez que l'hélico passe et sortez. Entrez dans une autre salle et éliminez les ennemis en épargnant les civils. Placez ensuite du C4 sur le cadavre d'un ennemi. Sortez de la salle et planquez-vous. Attendez que la patrouille entre dans la salle pour inspecter les corps et explosez la charge. Neutralisez ensuite les autres ennemis qui arrivent.

Une fois les ennemis repoussés, avancez et entrez dans la salle située à droite pour trouver un autre **élément de renseignement**. Sortez et montez vers les ponts supérieurs. Eliminez les ennemis en chemin et entrez dans la salle située à droite pour éviter les tirs de l'hélico. Ramassez le Stinger qui se trouve à gauche et détruisez cet hélico. Avancez ensuite en suivant votre capitaine. Descendez les escaliers et attaquez les ennemis par derrière. Avant de sortir, allez sous l'escalier et prenez l'**élément de renseignement**.

Continuez de monter jusqu'à l'écran de fumée créé par les ennemis. Sortez votre lunette thermique et mettez-vous à l'abri car vos adversaires possèdent aussi cet objet et peuvent vous voir. Neutralisez-les et focalisez-vous sur ceux qui se trouvent dans les balcons. Quand on vous donne l'ordre, avancez vers la porte et placez l'explosif. Entrez et neutralisez tous les ennemis sans toucher les otages. Rendez-vous ensuite au point d'extraction.

## Mission 5 : Le goulag

Pendant que vous êtes dans l'hélico et quand vous vous approchez des tours, visez les ennemis et retenez votre

respiration quand vous tirez. Visez les snipers en premier et tirez aussi sur les bombonnes de gaz pour éliminer plusieurs soldats à la fois.

Après l'atterrissage, prenez votre fusil-sniper et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la corniche. Abattez toujours les snipers en premier, ils sont reconnaissables à leurs viseurs qui brillent. Avancez en suivant votre capitaine et neutralisez les ennemis en chemin. Quand vous serez devant la porte de la prison, allez en arrière et montez l'escalier pour atteindre une des salles où se planquaient des soldats ennemis. Avancez jusqu'au fond et prenez l'**élément de renseignement**.

Sortez et allez vers la porte de la prison. Eliminez les gardes et avancez. Dirigez-vous vers la salle de contrôle et méfiez-vous des grenades. Allez derrière les écrans de contrôle pour trouver un autre **élément de renseignement**. Prenez-le et quittez la salle de contrôle.

Allez vers les cellules pour commencer la recherche du prisonnier. Ces dernières sont désertes et le prisonnier a été transféré. Passez ensuite par l'armurerie. Pendant l'assaut ennemi, prenez provisoirement le bouclier anti émeutes pour vous protéger et trouvez un coin pour vous mettre à l'abri. Après l'ouverture de la porte, avancez en suivant vos amis et éliminez les gardes. Vous pouvez ensuite reprendre votre arme et laisser le bouclier.

Avancez dans le couloir et entrez dans la première cellule ouverte située à droite. Prenez l'**élément de renseignement** et sortez. Avancez et descendez par la fenêtre en rappel.

Activez la vision nocturne et avancez dans le tunnel. Nettoyez le couloir avec des grenades avant d'avancer. Désactivez ensuite la vision nocturne et avancez dans le sous sol. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent derrière les tubes et avancez. Faites attentions aux flammes qui sortent des tubes suite aux tirs ennemis et abattez les gardes.

Avancez vers le mur et placez l'explosif. Eliminez ensuite et rapidement les ennemis qui sont presque alignés dans les vestiaires. Utilisez le lance-grenades contre ceux qui se trouvent au premier étage. Utilisez-le aussi contre le groupe d'ennemis équipés de boucliers. Courez ensuite vers le trou au sol situé près des douches.

Avancez dans le tunnel jusqu'au mur gauche qui vous sépare de votre objectif. Eliminez le garde sans toucher le prisonnier. Après la libération du capitaine Price, tournez-vous vers le trou dans le mur et repérez l'**élément de renseignement** qui se trouve à sa droite. Prenez-le et décampez en vitesse avant que le  bombardement ne vous tue. Accrochez-vous ensuite au câble de l'hélicoptère pour l'exfiltration.

## Mission 6 : Sans contrainte

Avancez vers la sortie de l'abri et suivez le sergent Foley. Dehors c'est le chaos total. Avancez dans les tranchés et attendez l'ordre du sergent pour entrer dans le bâtiment. Utilisez votre lance-grenades pour éliminer les soldats qui se trouvent dans le hall et dans les balcons. Restez à l'abri sous les caisses qui se trouvent à droite.

Avancez ensuite dans le couloir où se trouvent les ascenseurs. Entrez dans celui bloqué par le cadavre et prenez l' **élément de renseignement**. Continuez d'avancer en éliminant les soldats russes et nettoyez le bâtiment suivant. Montez ensuite à l'étage et neutralisez les ennemis postés dans les balcons.

Montez ensuite jusqu'au troisième étage où des soldats essayent de déployer des SAM. Eliminez ces ennemis et placez des C4 sur la batterie des missiles. Allez ensuite à gauche et entrez dans la salle située à gauche pour trouver et prendre l'**élément de renseignement**. Explosez ensuite les missiles et continuez votre ascension.

Une fois dans le quatrième étage, avancez en éliminant les soldats qui se trouvent dans les salles jusqu'à atteindre le nid de pie ennemi où se concentrent plusieurs soldats lourdement équipés. Surprenez-les par derrière et utilisez votre lance-grenades pour les exterminer avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter.

Prenez ensuite place derrière le fusil-sniper et descendez tous les soldats ennemis qui bombardent le site d'évacuation. Quand vos amis donnent l'alerte, abandonnez l'arme, tournez-vous et repoussez les ennemis qui essayent de reprendre

la position.

Prenez ensuite le lance-roquettes Javelin et visez les hélicoptères et les blindés ennemis. Mettez-vous à l'abri quand l'un des hélicos ennemis vous tire dessus. Vous devez ensuite vous frayer un chemin vers le toit du Capitole. Vous disposez de deux minutes pour atteindre le toit, ne trainez donc pas.

Une fois dans l'hélico, utilisez son minigun pour canarder les ennemis qui se trouvent dans la zone du mémorial de la deuxième guerre. Toutes les unités en couleur sombre sont vos ennemis. Donc rasez tout sur votre passage. Repérez les roquettes tirées pour localiser les tireurs et neutralisez-les. Arrosez ensuite toutes les fenêtres du palais de justice et tirez sur les batteries SAM qui se trouvent sur les toits.

Après le crash, tirez sur les ennemis qui arrivent vers votre positions jusqu'à la dernière cartouche.

## Acte III

### Mission 1 : Imprévu

Avancez en suivant le capitaine Price et suivez ses ordres à la lettre pour ne pas vous faire repérer. Eliminez ensuite l'un des soldats pour que votre ami s'occupe du deuxième. Avancez ensuite et repérez le chien et son maitre. Commencez par éliminer l'animal et abattez son maitre rapidement avant qu'il ne donne l'alerte. Avancez ensuite et traversez le pont.

Une fois que vous êtes repéré par le blindé ennemi, courez dans les bois en suivant Price. Laissez passer la première patrouille et avancez. Neutralisez la deuxième patrouille et regardez à gauche pour voir l'**élément de renseignement** qui se trouve sur une caisse. Continuez à suivre votre capitaine jusqu'à la grosse patrouille. Occupez-vous d'éliminer les deux ennemis qui se trouvent à droite tandis que votre ami se charge de ceux à gauche. Avancez encore prudemment jusqu'à la colline et prenez le contrôle du drone.

L'ennemi dispose de missiles SAM et tire sur votre drone. Glissez alors jusqu'en bas et prenez le M 240. Eliminez les premiers ennemis et ne tirez pas sur les soldats qui arrivent par la droite, il s'agit de vos alliés. Avancez vous mettre à l'abri derrière le char et commencez à canarder les ennemis. Allez ensuite derrière la maison située à droite et repoussez les assauts. Restez groupé avec vos amis et avancez d'un abri à l'autre pour neutraliser les renforts ennemis.

Avancez ensuite et prenez le contrôle du drone pour exploser l'une des cibles indiquées en rouge. Avancez ensuite jusqu'à l'activation du drone. Reprenez le contrôle, évitez les cibles clignotantes qui sont vos amis et ciblez le blindé ennemi. Nettoyez la zone devant vous et mettez-vous à couvert. Contrôlez ensuite le drone pour lancer plusieurs attaques sur les cibles avant d'avancer. Allez vers le bâtiment 33, entrez et prenez l'**élément de renseignement**. Sortez ensuite et allez à gauche vers l'héliport. Montez les marches et allez au coin droit pour trouver un autre **élément de renseignement**. Descendez ensuite et continuez votre avancée.

Utilisez le drone Prédator chaque fois que des renforts ou des véhicules ennemis arrivent. Avancez ensuite vers le sous-marin et, pendant que le capitaine avance, allez vers le poste de garde. Montez sur le toit, mettez-vous à l'abri et utilisez le fusil-sniper et les missiles du drone Prédator. Explosez les camions qui arrivent en renfort.

### Mission 2 : Deuxième soleil

Vous revenez au soldat Ramirez coincé dans l'hélico abattu. Tirez sur les ennemis jusqu'à la dernière cartouche. Quand vous incarnez l'astronaute, regardez à droite et à gauche du satellite pour voir le missile.

Après l'explosion nucléaire, avancez dans la rue en suivant le sergent Foley et courez vous mettre à l'abri dans le bâtiment. Continuez de suivre votre sergent et entrez dans le bâtiment suivant. Montez à l'étage et préparez-vous à affronter les soldats ennemis qui infestent les bureaux. Utilisez vos  grenades dans cet endroit restreint. Passez au bureau suivant et nettoyez-le.

Descendez ensuite dans la rue et liquidez les trois ennemis qui se trouvent sur le blindé. Avancez dans la rue et éliminez le groupe suivant. Entrez dans le bâtiment et descendez l'escalier jusqu'au bunker dévasté puis entrez.

## Mission 3 : Whiskey Hotel

Avancez jusqu'à sortir du bunker où la bataille fait rage. Avancez à gauche en passant d'un abri à un autre. Tirez sur les projecteurs qui illuminent la zone. Eliminez les ennemis en chemin et avancez avec prudence. Entrez dans la maison blanche et passez par la porte que votre ami vous ouvre.

Eliminez les ennemis qui occupent cette zone et avancez vers le canapé situé à gauche pour prendre l'**élément de renseignement**. Continuez d'avancer en éliminant les soldats qui contrôlent cette aile de la maison. Avancez lentement pour le moment et sortez pour tuer les hommes qui descendent en rappel du toit. Avancez encore et dépêchez-vous pour monter sur le toit et allumer des fusées vertes. Eliminez rapidement d'autres soldats et montez l'escalier qui se trouve à droite avant l'application du plan Hammer Town et le largage des bombes. En haut des escaliers, tournez à droite pour trouver un **élément de renseignement** posé sur une caisse. Prenez-le et continuez à monter jusqu'au toit. Allumez enfin la fusée verte pour annuler le largage des bombes.

## Mission 4 : Derniers détails

Votre objectif est de traquer et de  capturer Makarov. Avancez jusqu'à tomber dans une embuscade et plongez à plat ventre pour éviter la mine. Restez ensuite à l'abri ou dans la fumée que crée vos amis pour masquer votre position. Eliminez les soldats ennemis et avancez vers les panneaux solaires. Avancez ensuite vers les baraques et neutralisez ceux qui les gardent. Placez l'explosif sur l'une des trois entrées et éliminez les soldats qui se trouvent à l'intérieur. Sortez par la porte arrière de la maison et allez vers le lac où se trouve un hangar à bateaux, au Sud-ouest. Localisez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve à l'extérieur, sur une caisse.

Revenez à la maison et entrez par la porte qui mène au sous-sol. Nettoyez-le et plastiquez la première porte. Entrez ensuite en l'explosant et neutralisez l'ennemi qui se trouve en face et celui situé à gauche. Un arsenal complet se trouve dans cette salle. Prenez votre arme de choix et faites le plein de munitions avant de sortir. Prenez aussi l'**élément de renseignement** qui se trouve sur la caisse de droite.

Allez vers la pièce suivante et neutralisez les ennemis qui essayent de s'enfuir par derrière. Montez ensuite au premier étage et explosez la porte pour entrer dans la salle fermée. Tuez les soldats qui sont à l'intérieur et allez au fond de la pièce pour prendre un autre **élément de renseignement**.

Descendez et approchez-vous de l'ordinateur de Makarov pour le pirater. Vous devez ensuite protéger le MSD jusqu'à la fin du transfert. Placez des mines Claymor sur toutes les entrées et prenez ensuite le M240 avant de vous rendre à l'arrière de la maison pour rester près de la fenêtre et repousser les ennemis. Allez ensuite près de votre ami Ghost et de la porte. Vous pouvez aussi monter l'escalier et vous poster à l'étage pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Eliminez ceux qui essayent d'entrer et de s'approcher du MSD. Une fois que le transfert est terminé, prenez le MSD et quittez la maison. Ignorez les soldats qui l'entourent et courez vers le point d'exfiltration.

Des soldats ennemis vous barrent la route vers le point ZA. Restez sur le coté gauche et avancez en les neutralisant. Ne restez pas trop longtemps en planque sinon vous serez rejoint par les ennemis qui arrivent de la maison. Après l'explosion et quand Ghost vous traine, tirez sur les ennemis qui vous poursuivent jusqu'à retrouver le Général Shepherd qui vous réserve une surprise.

## Mission 5 : L'ennemi de mon ennemi

Après la trahison de Shepherd, vous combattez pour votre propre compte et pour vous venger de ce dernier qui a décimé votre unité. Votre priorité n'est plus Makarov mais Shepherd. Sortez de la carcasse de l'avion par la droite et avancez. Entrez dans la carlingue de l'avion situé à gauche, avancez jusqu'au fond et prenez l'**élément de renseignement**. Les deux factions, celle du Général Shepherd et celle de Makarov s'entretuent. Profitez de ce chaos pour avancer vers le point de ralliement. Attendez le passage des hélicos qui ratissent le terrain et avancez. Essayez de ne pas vous faire repérer, même si vous n'êtes pas la cible prioritaire pour les deux factions ennemies. Avancez entre

les carcasses des voitures et éliminez surtout les hommes de Shepherd qui sont en surnombre. Avancez jusqu'à la carlingue qui vous donne une vue sur la bataille qui se déroule entre les deux factions et nettoyez le terrain avant de descendre.

Eliminez les snipers qui se placent à gauche, près de la carcasse de l'avant de l'avion. Avancez pour assister à une rude bataille dans la zone. Attendez que les ennemis s'entretuent et avancez vers l'avant de l'avion. Entrez et prenez l'**élément de renseignement** qui se trouve à droite.

Eliminez ensuite les ennemis et courez vers le véhicule de Price. Neutralisez les soldats qui l'encerclent et montez à bord. Eliminez les tireurs dans les voitures et quand le chauffeur meure, prenez les commandes et dirigez le véhicule vers la soute de l'avion.

## Mission 6 : Comme au bon vieux temps

Avancez en suivant Price et arrêtez-vous à la vue de la patrouille. Attendez les ordres de Price pour tirer sur les ennemis situés à droite. Descendez ensuite vers leur position et allez à gauche. Choisissez l'un des ennemis et abattez-le pendant que votre ami élimine le deuxième. Accrochez-vous ensuite à la corniche et descendez lentement en rappel jusqu'aux deux gardes. Occupez-vous de celui qui se trouve sous vos pieds et descendez.

Avancez dans la grotte en suivant Price et cachez-vous à gauche pour laisser passer la patrouille. Eliminez ensuite le soldat qui fume une cigarette. Allez à sa droite pour trouver et prendre l'**élément de renseignement**. Revenez vers Price et avancez prudemment jusqu'à l'ordre d'abattre le couple d'ennemis équipés de torches.
Occupez-vous de celui qui est à gauche et avancez.

Quand les renforts ennemis arrivent, allez dans la grotte de gauche et éliminez les ennemis qui avancent vers vous. Avancez ensuite vers le trou qui mène à l'extérieur et, avant de sortir, allez à gauche pour trouver un autre **élément de renseignement**.

Suivez ensuite Price et prenez le bouclier. Passez devant votre ami pour le protéger. Avancez vers les ennemis avec votre bouclier pendant que votre allié les dégomme. Entrez dans la grotte suivante et pendant l'attaque ennemie, allez à gauche et surprenez-les par le flanc. Avancez vers la zone suivante où les ennemis balancent des grenades fumigènes. Prenez une arme équipée de lunette thermique et éliminez les soldats qui essayent de traverser le pont en bois. Traversez ensuite ce même pont et allez à droite vers une grotte où se trouve l'**élément de renseignement**.

Avancez vers la porte fermée et placez l'explosif pour la défoncer. Entrez et neutralisez les hommes qui placent l'explosif. Avancez à gauche vers la table pleine de canettes et récupérez l'**élément de renseignement**. Allez ensuite derrière les commandes situées à droite pour pirater la porte.

Sortez et mettez-vous ensuite à l'abri pendant le bombardement. Avancez vers l'Ouest en éliminant les ennemis en chemin. Allez ensuite dans le tunnel situé à gauche.

## Mission 7 : Echec et mat

Avancez sur la passerelle et, avant de monter dans le bateau, prenez le dernier **élément de renseignement** du jeu qui se trouve sur une caisse située à gauche. Montez ensuite dans l'embarcation à moteur et mettez les plein gaz. Vous pouvez tirer sur les ennemis ou bien vous concentrer sur la conduite. Zigzaguez pour éviter les tirs et en particulier les roquettes. Ne quittez pas le bateau ennemi des yeux pour anticiper sa trajectoire.

Traversez ensuite la grotte pour finir dans une zone ouverte. Passez derrière les rochers pour éviter les tirs de l'hélicoptère et zigzaguez quand il se positionne devant vous pour tirer. Passez ensuite à travers les rapides où vous devrez contrôler votre zodiac pour ne pas perdre votre ennemi. Stabilisez-vous quand Price vous en donne l'ordre pour qu'il cible l'hélico de Shepherd et le fasse exploser.

Après l'effondrement de l'engin dans les chutes d'eau. Avancez vers l'hélico à terre et éliminez l'ennemi qui essaye de vous tirer dessus. Allez ensuite vers Shepherd et essayez de le poignarder. Quand il vous met à terre, avancez vers le

flingue en rampant, mais il vous devancera une nouvelle fois. Après vous être fait poignarder, suivez les consignes qui s'affichent à l'écran pour enlever le couteau et le lancer dans l'oeil de Shepherd. Vous avez enfin réussi à éliminer ce traitre. Regardez ensuite le générique durant lequel défilent des images du musée qui accueille tous les protagonistes du jeu.

# Call of Duty : World at War

© Activision Blizzard / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Les Raiders de Carlson (10)

Terminez "Semper fi" dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement).

### Assaut de Peleliu (15)

Établissez une tête de pont sur l'île de Peleliu (n'importe quelle difficulté). (Solo uniquement)

### Dernier combat (20)

Survivez au conflit d'Okinawa dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement).

### Coup au coeur (20)

Terminez toutes les missions du front est dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement).

### Mains sales (30)

Terminez "Semper Fi" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Le soldat Ryan est sauvé (10)

Sauvez le soldat avant qu'il ne soit brûlé vif (Solo ou Coop).

### Peleliu à sang (30)

Terminez "Faible résistance" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Arme de destruction massive (15)

Tuez au moins 4 soldats japonais en demandant un bombardement naval par radio (Solo ou Coop).

### Épée brisée (30)

Terminez "Atterrissage forcé" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Aucun abri (15)

Tuez un ennemi dans un arbre du niveau "Atterrissage forcé" avec le lance-flammes. (Solo ou coop)

### Architecte (30)

Terminez "Vendetta" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Le professionnel (15)

Tuez tous les hommes d'Amsel et le chien sans recharger (Solo uniquement).

### Flingueur (15)

Assassinez le général Amsel d'un tir de pistolet. (Solo uniquement)

### Coup de marteau (30)

Terminez "Leur pays, leur sang" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Terre brûlée (30)

Terminez "Feu de guerre" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### La manière forte (15)

Terminez une mission au lance-flammes (corps à corps, grenades et explosifs autorisés). (Solo/Coop)

### Intrépide (30)

Terminez "Sans fin" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Cauchemar ambulant (30)

Terminez "En sang et en fer" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Main de fer (15)

Détruisez toutes les tours et les bunkers dans "En sang et en fer" (Solo ou Coop).

### Fatalité (30)

Terminez "Anneau d'acier" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Sans pitié (15)

Tuez 15 ennemis tout en étant à bord d'un char dans "L'anneau d'acier" (Solo ou Coop).

### Pluie de malheur (30)

Terminez "Expulsion" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Comme dans un four (10)

Tuez 10 ennemis avec les lumières éteintes dans le niveau "Expulsion" (Solo ou Coop).

### Chats échaudés (30)

Terminez "Chats noirs" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Zéro pointé (15)

Coulez 45 Zéros japonais dans le niveau "Chats noirs" (Solo uniquement).

### Extinction des feux ! (10)

Détruisez toutes les lumières du convoi japonais du niveau "Chats noirs". (Solo uniquement)

### Chalumeau et tire-bouchon (30)

Terminez "Chalumeau et tire-bouchon" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Coucher de soleil (30)

Terminez "Point de non-retour" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Mortier en main (10)

Tuez 8 Japonais avec un mortier dans la mission "Point de non-retour" (Solo ou Coop).

### Ange gardien (10)

Dans le dernier assaut d'Okinawa, sauvez le sergent Roebuck (Solo ou Coop).

### Pour la patrie (30)

Terminez "Le coeur du Reich" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Un lourd fardeau (30)

Terminez "Chute" en mode de difficulté Vétéran (Solo uniquement).

### Économies (15)

Tuez 3 ennemis avec une seule balle (Solo ou Coop).

### Chaud aux fesses (10)

Survivez à une attaque kamikaze. (Solo uniquement)

### Ennemi en herbe (15)

Éliminez un soldat japonais embusqué dans l'herbe (Solo ou Coop).

### Pilleur de tombe (15)

Récupérez toutes les cartes de la mort du jeu. (Solo uniquement)

### Kamikaze (15)

Terminez un niveau en 2nde classe ou plus difficile avec des grenades ou le corps à corps (Solo).

### Même pas mal (15)

Terminez un niveau sans mourir en mode de difficulté Commando ou Vétéran (Solo uniquement).

### Purple Heart (5)

Face à l'adversité, faites preuve de courage et persévérez.

### Héros de guerre (40)

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté (Solo uniquement).

### Guerrier endurci (100)

Terminez le jeu mode de difficulté Commando ou Vétéran (Solo uniquement).

### Début de la gloire (30)

En mode Campagne en coopération, terminez une partie sur Xbox LIVE (Coop en ligne uniquement).

### Première impression (30)

En Campagne classée, terminez une partie en coopération sur Xbox LIVE (Coop en ligne uniquement).

### Ruban bleu (25)

Terminez une partie en coopération classée à la première place. (Coop en ligne uniquement)

### Succès secret (0)

### Succès secret (0)

## MODES CACHÉS

### Mode Vétéran

Atteindre le niveau 32 pour débloquer ce nouveau mode coopératif plus difficile.

### Mode Zombie

Terminer le mode Campagne pour débloquer le mode Zombie jouable à 4 contre des ennemis en nombre illimité.

## BONUS DU MULTIJOUEUR

Atteignez un certain niveau en multijoueur online pour débloquer les bonus suivants.

| **Récompense** | **Niveau** |
|---|---|
| Colt M1911 | Niveau 3 |
| Arisaka | Niveau 4 |
| BAR | Niveau 4 |
| MP40 | Niveau 10 |
| Clan Tag | Niveau 11 |
| DP-28 | Niveau 13 |
| M1 Garand | Niveau 17 |

| | |
|---|---|
| Mosin-Nagant | Niveau 21 |
| Type 100 | Niveau 25 |
| Fusil à canon double | Niveau 29 |
| MG42 | Niveau 33 |
| STG-44 | Niveau 37 |
| Kar98k | Niveau 41 |
| FG42 | Niveau 45 |
| 357 Magnum | Niveau 49 |
| PPSh-41 | Niveau 53 |
| PTRS-41 | Niveau 57 |
| Browning M1919 | Niveau 61 |
| Carabine M1A1 | Niveau 65 |
| Classe perso. Slot 6 | Niveau de prestige 1 |
| Classe perso. Slot 7 | Niveau de prestige 2 |
| Classe perso. Slot 8 | Niveau de prestige 4 |
| Classe perso. Slot 9 | Niveau de prestige 7 |
| Classe perso. Slot 10 | Niveau de prestige 10 |

## SOLUTION COMPLÈTE

### Mission 1 : Semper fi

Cette mission est un tutorial qui vous permettra de mieux appréhender les bases du jeu. Vous incarnez Miller, votre mission débute dans un camp ennemi. Sortez de la cabane. A votre droite, vous trouverez deux armes un M1 Garand et un type 100. Optez pour celle qui vous convient le mieux et suivez le groupe d'assaut.

Vous êtes maintenant en face d'un bâtiment en feu, commencez par éliminer ennemis qui sont en bas. Pour liquider les ennemis planqués derrière les caisses, utilisez vos grenades, puis visez et tirez sur les ennemis en hauteur. Passez maintenant derrière le bâtiment en feu, une poignée d'ennemis vous y attendent. N'avancez qu'une fois que vous les aurez descendus. Continuez tout droit, prenez ensuite à gauche et continuez votre route vers la cabane. Eliminez les ennemis qui l'occupent. Une fois à l'intérieur, vous vous retrouvez nez à nez avec une mitrailleuse.

Avancer légèrement, prenez à gauche et planquez-vous dans l'angle pour que les tirs de la mitrailleuse ne puissent vous atteindre.  Accroupissez-vous, visez et éliminez les ennemis qui débarquent et descendez. Retournez-vous et dirigez-vous vers la cabane derrière le camion, éliminez les ennemis qui s'y cachent et prenez à droite. Continuez d'avancer, quelques ennemis sont encore présents, utilisez une grenade pour vous en débarrasser. Vous êtes maintenant à coté d'une cabane avec une mitrailleuse, lancez à nouveau une grenade pour la réduire en cendres.

*Objectif accompli*

Vous êtes maintenant derrière vos alliés, progressez dans la forêt, des ennemis vont apparaître en bas, éliminez-les jusqu'au dernier.

**Astuce : Pour attaquer plusieurs cibles le plus rapidement possible, visez la première cible, puis, une fois celle-ci descendue, relâchez la touche de visée et appuyez à nouveau dessus pour prendre la seconde automatiquement en cible, etc.**

Longez maintenant la rivière. Au bout de celle-ci à votre gauche, de nouvelles cibles vont apparaître progressivement, restez accroupi et descendez-les. Avancez ensuite tout en éliminant les ennemis qui apparaissent sur les côtés. Vous avez atteint désormais le camp ennemi, approchez-vous du camion. Plusieurs ennemis apparaîtront, élimine-les, et dirigez-vous vers le bunker sur votre gauche. Descendez et plantez des explosifs, courez ensuite et passez à droite du

bâtiment derrière le camion.

*Mission accomplie*

## Mission 2 : Faible résistance

Vous attaquez les ennemis depuis la plage. Dès que vous touchez le sol, visez la ligne des arbres en face de vous et envoyez des roquettes. Avancez maintenant tout en éliminant les ennemis qui apparaissent.

**Astuce : Profitez de vos alliés pour qu'ils vous aident, restez derrière eux pour vous protéger et essayez de viser les ennemis qu'ils ne parviennent pas à éliminer en utilisant votre type 100.**

Vous êtes maintenant devant un bunker, tirez une roquette pour le détruire. Continuez maintenant tout droit tout en éliminant les ennemis en chemin. Prenez ensuite à gauche pour entrer dans le tunnel et utilisez vos grenades pour anéantir l'ennemi. Une fois à l'extérieur du tunnel, éliminez les deux ennemis cachés dans l'herbe et lancez une grenade pour éliminer les ennemis avant même qu'ils n'attaquent.

Cachez-vous derrière le camion et demandez un tir de roquette pour détruire la mitrailleuse. Une fois la cible détruite, vous devrez prendre l'ennemi par derrière en passant par le bunker. Descendez et éliminez tous les ennemis tout en progressant. Restez sur vos gardes et attendez que l'ennemi avance pour l'éliminer. Sortez maintenant du bunker, à votre droite il y'a une mitrailleuse japonaise qui pénalisent l'avancée de vos allies, détruisez-la en demandant un tir de roquette. Vous devez maintenant entrer le bâtiment qui contient une mitrailleuse, prenez l'échelle à droite. Une fois en haut, demander un tir de roquette pour détruire les chars ennemis. Servez-vous ensuite de cette mitrailleuse pour éliminer les ennemis près du Mortar et devant le camion. Retournez-vous et allez près de vos camarades.

*Mission accomplie*

## Mission 3 : Atterrissage forcé

Vous êtes en plein milieu de la forêt, vous devez avancer lentement avec vos camarades pour atteindre les débris d'un avion détruit. C'est une embuscade de l'ennemi. Prenez position près de l'arbre à gauche et tirez avec votre " Bar " à gauche de l'avion pour descendre la première vague d'ennemis. Tirez à droite de l'avion pour tuer ceux encore en vie que vos camarades n'ont pas encore éliminés. Continuez votre chemin, à l'endroit où se termine la rivière, une seconde embuscade s'impose, gardez votre position et visez les cibles qui quittent leurs position pour vous attaquer. Vous devez maintenant franchir les défenses japonaises pour arriver aux bunkers.

Prenez le Type 100 et éliminez les ennemis à droite. Avancez et profitez des caisses ou même des arbres pour vous mettre à couvert des tirs ennemis. Choisissez le bon timing et jetez une grenade derrière le barrage qui couvre les soldats japonais. Une fois ces ennemis définitivement éliminés, vous êtes devant les bunkers.

**Astuce : Prenez le Type 100 à la place du Bar, il existe plusieurs Type 100 à terre qui vous permettant de recharge durant l'embuscade du bunker.**

Eliminez les mitrailleurs et ceux situés à leur droite. Sortez du bunker et avancez avec vos camarades. Passez par le bâtiment détruit à votre droite pour pouvoir vous approcher de l'infanterie japonaise et descendez-la pour aider vos amis à avancer.

A la sortie du bâtiment vous verrez des mitrailleuses en face de vous. Levez-vous et courez pour vous couvrir près de vos camarades à droite. Une fois que les tirs des mitrailleuses auront cessé, courez vers le lance-flammes à gauche et incendiez le bunker. Eliminez enfin, les deux derniers soldats qui sont encore dans ce bunker.

*Objectif accompli*

Vous devez maintenant aller en direction de la piste d'atterrissage. Une première embuscade s'impose, éliminez tous les ennemis sans oublier ceux qui se cachent dans les arbres.

Continuez votre route tout en éliminant les ennemis qui débarquent pour atteindre la piste d'atterrissage. Un combat de chars aura maintenant lieu. Collez-vous à vos camarades et avancez tout en éliminant quelques soldats japonais. Une fois les tunnels atteints, descendez-y, prenez à droite puis allez tout droit pour atteindre l'arme anti-chars. Prenez-la, équipez-vous en et visez trois des chars ennemis.

Avancez maintenant avec vos camarades en direction du bunker anti-aérien, servez-vous des camions comme couverture, ils vous permettront de progresser plus facilement. Eliminez les ennemis tout en progressant. Une fois que vous serez en bas des canons AA, prenez à droite, éliminez les deux ennemis en chemin et tournez à gauche. Avant d'avancer, éliminez le soldat à votre gauche et lancez une grenade sur la tourelle à droite. Continuez votre chemin lentement, éliminez les deux ennemis en bas et emparez-vous du premier canon AA. Visez maintenant les deux canons AA devant vous à droite et à gauche, détruisez-les. Descendez du canon AA et avancez vers le dernier. Cachez-vous derrière la caisse de gauche afin d'éliminer les ennemis qui vous barrent la route. Une fois à destination, tuez les deux derniers soldats sur le dernier canon. Des renforts vont arriver, repartis en deux groupes ainsi que des chars en plein milieu du combat. Prenez la mitrailleuse de gauche et tirez sur les ennemis qui débarquent par la gauche. Prenez ensuite celle de droite lorsque les deux camions arrivent et éliminez les soldats japonais avant même qu'ils ne prennent position.

**Astuce : Quand vous verrez les chars débarquer, pensez à profiter de la présence du canon AA à votre gauche pour les détruire avant même qu'ils ne puissent prendre position. Ainsi, vous éviterez les dégâts qu'ils pourraient vous infliger.**

*Mission accomplie*

## Mission 4 : Vendetta

Vous êtes un maintenant un soldat russe survivant. Rampez tout droit en direction du Sergent Reznov et suivez-le. Il vous donnera son fusil. Attendez que les avions passent pour couvrir le bruit des coups de feu et abattez tous les Allemands présents dans la rue.

Avancez maintenant et cachez-vous près du sergent Reznov, derrière le véhicule allemand. Attendez quelques secondes et suivez-le sans jamais le perdre de vue. Si vous vous en éloignez de trop,  vos ennemis vous découvriront et Reznov sera tué par votre faute.

Continuez de le suivre jusqu'au dernier building. Là, vous devez abattre le sniper qui vous a tiré dessus. Essayez de garder votre calme et de vous positionner dans des endroits sombres. Regardez avec attention le bâtiment en face depuis le coin gauche de la pièce où vous êtes. Ce bâtiment comporte un drapeau allemand à sa gauche. Le sniper ennemi changera de position et d'étage après chaque tir. Patientez pour le repérer. Une fois que vous l'aurez localisé, abattez-le ! Vous êtes maintenant repéré par l'ennemi, suivez Reznov et évitez de longer les murs ou d'y rester trop près. Continuez de le suivre jusqu'à ce que vos camarades viennent vous prêter main forte. Avancez un peu, et prenez l'échelle à votre droite, montez et suivez Reznov pour découvrir des ennemis en bas. Attendez le signal puis éliminez le maximum d'ennemis pour faciliter l'embuscade de vos camardes. Tuez ensuite les deux soldats qui viennent en renfort par le balcon de gauche et éliminez le soldat derrière la mitrailleuse en haut. Montez sur le toit en compagnie de Reznov et éliminez les ennemis qui s'opposent à votre progression. Servez-vous d'une grenade pour vous en débarrasser facilement. Une fois le devant le second bâtiment remplis d'ennemis face à vous, commencez par éliminer la mitrailleuse du véhicule en bas à droite passez ensuite à la mitrailleuse du haut. Ceci fait, débarrassez-vous des deux soldats en haut, sur le balcon de gauche. Eliminez maintenant le maximum d'ennemis pour faciliter la progression de vos camarades et laissez-les achever leur mission.

Continuez de suivre Reznov, vous devriez vous trouver devant un balcon détruit. Le Général ennemi passera en bas devant vous, vous devez le descendre. Il se cachera  derrière la carcasse du char, derrière le camion enflammé puis derrière la pièce d'artillerie pour finalement monter dans le véhicule dans lequel il tentera de fuir.

Suivez-le. Une fois qu'il sera sorti de l'une de ses cachettes et qu'il commencera à courir, abattez-le. Evitez maintenant de lancer des grenades, contentez-vous de courir et suivez Reznov pour atteindre le bout du building. Sautez alors dans la rivière.

*Mission accomplie*

## Mission 5 : Leur pays, leur sang

Vous êtes maintenant emprisonné, devant vous trois soldats ennemis. Reznov arrive et vous libère, suivez-le avec vos amis. Brûlez tout sur votre passage et prenez à droite tout en continuant de suivre Reznov. Vous arrivez devant une rivière et derrière elle des troupes ennemis s'opposent, prenez position et éliminez-en le maximum. Traversez maintenant la rivière, prenez à droite et continuez à progresser tout en laissant la rivière sur votre gauche. Eliminez toutes les cibles potentielles qui s'opposent à votre passage.

Vous allez découvrir un passage au milieu du chemin, prenez-le et montez avec vos camarades. Eliminez les soldats en chemin ainsi que ceux situés au-dessus de la route. Une fois arrivé en haut, éliminez les trois soldats qui vous font face et avancez légèrement pour vous placer juste avant les barrages, là ou vous pourrez voir les ennemis près de la mitrailleuse en hauteur. Brûlez tout maintenant avec vos cocktails Molotov. Ceci fait, continuez votre chemin en bas, sautez les barrages et rampez. Avancez lentement et éliminez les ennemis qui sont encore sur place. Vos camarades vous suivront. Dépassez maintenant la mitrailleuse et continuez tout droit. Suivez Reznov.

Eliminez l'infanterie allemande et continuez tout droit, vous ferez alors face à un champ très vaste. A votre droite, vous découvrirez une maison. Votre tâche sera alors d'éliminer trois chars. Juste devant la maison à votre droite, vous trouverez une arme anti-chars, prenez-la et avancez jusqu'au bout de la maison avant de tirer. Veuillez également à changer de position de façon à esquiver les tirs du char. Tirez une nouvelle fois sur lui pour le détruire. Utilisez cette technique pour éliminer le second char.

Avancez maintenant vers le troisième, suivez vos camarades,  le char est à côté d'un bâtiment remplis d'ennemis, prenez votre arme secondaire descendez le premier soldat qui vous fait face à la première entrée du bâtiment. Prenez son arme, entrez dans le bâtiment, liquidez tous les ennemis en vue. Revenez en arrière, récupérez votre arme anti-chars et détruisez le char.

Avant de rejoindre Reznov, revenez en arrière pour récupérer des munitions anti-chars. Dirigez-vous maintenant vers Reznov. Un autre char vous attaque, prenez votre arme anti-chars et finissez-le.

Continuez votre chemin, toujours en suivant Reznov, passez près des chars et avancez. Entrez dans le camp allemand et prenez les munitions pour l'arme anti-chars à votre gauche, détruisez les deux camions contenant des soldats avant qu'ils ne se déploient et éliminez le reste des soldats dans le camp. Allez maintenant en direction du coin gauche vers le poste de surveillance et descendez en bas.

Détruisez le camion, avancez entre les tentes et éliminez tous les ennemis alentour. Visez maintenant les deux postes de surveillance et liquidez les deux soldats qui les occupent. Continuez votre chemin, vous devriez voir une poignée d'ennemis sortir de la dernière tente. Eliminez-les avec vos grenades, continuez ensuite à suivre Reznov pour atteindre l'extrémité du camp.

*Mission accomplie*

## Mission 6 : Qu'ils brûlent !

Vous disposez maintenant d'un lance-flammes et de quelques camarades près de vous. Allez tout droit, prenez à droite et bougez rapidement pour éviter les mitrailleuses. Prenez maintenant à gauche, plusieurs ennemis vous bloquent la route, incendiez les tous et continuez tout droit. Des ennemis à couvert derrière des caisses et des barils vous tiennent la dragée haute, incendiez les tous et continuez tout droit pour vous présenter devant l'entrée d'un petit bunker. Brûlez les deux soldats à l'intérieur et revenez en arrière. Continuez tout droit et prenez à gauche. Continuez maintenant tout droit, des ennemis passeront au dessus de vous, incendiez-en au maximum. Prenez ensuite à gauche et tuez les deux ennemis en face ainsi qu'un autre situé à droite. Continuez tout droit, brûlez les ennemis qui essayeront de vous surprendre ainsi que ceux situés en hauteur. Prenez ensuite à gauche, continuez tout droit tout en faisant attention aux tirs ennemis. A votre droite, encore un bunker, entrez-y rapidement et enflammez tout ce qui s'y trouve. Ressortez et continuez votre chemin pour atteindre l'entrée du dernier bunker. Vous devez pour ce faire franchir un long chemin et

éliminez les ennemis qui interviennent. Prenez maintenant à droite, des soldats ennemis sont à couvert derrière les caisses et vous bloquent le passage. Utilisez vos grenades pour éliminer le plus d'ennemis possible. Ensuite prenez votre lance-flammes et tuez les ennemis qui pourraient être encore en vie. Vos camarades vous rejoignent, à votre droite : le dernier site de Mortar. Sortez et attaquez directement les soldats qui l'occupent pour achever cette mission.

**Astuce : Dans cette mission les soldats ennemis sont très nombreux et les tirs fusent de partout. Dans une dizaine de situations, vous pourrez même vous retrouverez au milieu d'un nuage de balles. La meilleure des solutions est alors de vous coller aux bordures du chemin pour éviter ces tirs L'ennemi situé en hauteur ne pourra alors pas vous voir et vous pourrez facilement en venir à bout avec votre lance-flammes.**

*Mission accomplie*

Le véhicule qui guide votre convoi est détruit par une arme anti-chars. Vous disposez d'un M1919 et d'un fusil Arisak alors que des soldats ennemis vous barrent la route. Ils se situent à droite et au centre dans les bois et à gauche dans la plaine. Avancez un peu vers la gauche et prenez position, Déployez votre M1919 et éliminez le maximum de soldats ennemis. Un de vos camarades sera toujours avec vous. Continuez d'avancer et servez-vous de votre Arisak pour éliminer les ennemis à longue distance. Une fois que vous serez à une vingtaine de mètres du premier site anti-chars, déployez votre M1919 et tuez tous les soldats qui l'occupent. Remettez ensuite votre Arisak et éliminez maintenant les ennemis qui sont derrière le site.

**Astuce : Juste derrière le canon anti-chars, vous découvrirez un bunker rempli d'armes et de munitions. Profitez-en pour prendre ce dont vous avez besoin.**

Une fois le premier site nettoyé, continuez tout droit, un passage vous mène vers une position ennemie fortifiée. Elle est juste devant vous. Avant de vous lancer à l'assaut, prenez le temps de vous mettre à gauche, dans la plaine, prenez votre fusil et éliminez le maximum d'ennemis possible. Descendez maintenant et avancez. Servez-vous des caisses pour vous mettre à couvert et pour lancer vos grenades vers la position ennemie. Reprenez votre fusil, éliminez les soldats aux abords du site ennemi et avancez. Dépassez ce site pour découvrir juste devant vous un poste avec deux soldats ennemis qui vous gênent grandement dans votre progression. Vos camarades comptent sur vous pour les en débarrasser. Prenez à droite et coupez à travers les arbres pour profiter de la couverture qu'ils vous offrent. Vous vous trouvez maintenant juste devant le poste ennemi, prenez votre fusil et attendez que les deux soldats se lèvent pour les abattre. Vos camarades peuvent désormais continuer leur progression. Suivez-les.

Vous êtes au site anti-chars, une baraque en feu est à votre droite, avancez un peu, déployez votre M1919 et éliminez tous les soldats qui vous foncent dessus. Prenez votre fusil et éliminez les ennemis encore en vie. Vos camarades avancent, suivez-les et montez sur le site, si des soldats sont encore vivants, éliminez-les pour remplir votre objectif.

*Objectif accompli*

Suivez maintenant votre escouade en courant rapidement. Arrivé au sommet de la colline, vous découvrirez en contrebas des lignes défensives ennemies, ne descendez pas tout en bas, prenez une position qui vous laisse un champ de vision clair, prenez votre fusil et éliminez tous les soldats qui apparaissent dans votre champ de vision.

En bas à droite du camion, plusieurs ennemis se rassembleront, envoyez une grenade pour vous en débarrasser, descendez ensuite et enfoncez les lignes ennemies. Un char lance-flammes allié débarquera alors. Eliminez maintenant le reste des soldats près du camion, avancez avec le char, tout en laissant une distance d'une dizaine de mètres. L'infanterie ennemie apparaîtra à droite et à gauche, vous pourrez les éliminer facilement. Suivez toujours le char allié, une poignée d'ennemis utilise des sacs de sable à votre gauche, pour se mettre à couvert. Eliminez les un par un. Allez ensuite à droite de votre char, éliminez le dernier soldat à l'entrée de la grotte et entrez.

Vous devez atteindre les pièces d'artillerie au bout de la grotte, pour se faire vous devrez traverser toute la grotte, mais attention le chemin est long et dangereux. Prenez votre fusil et n'en changez plus, avancez lentement lorsque vous apercevrez des tirs, arrêtez-vous, visez et éliminez vos ennemis. Vous atteindrez une première pièce où l'infanterie ennemie utilise des caisses pour se couvrir, éliminez les soldats que vous pouvez voir en vous servant de votre fusil et éliminez ceux qui sont à couvert avec vos grenades. Continuez maintenant votre chemin, vous êtes maintenant devant

un endroit qui contient des pièces d'artillerie, attendez que vos camarades lancent des fumigènes et courez. Mettez-vous à couvert derrière l'obstacle à votre droite. Balancez des grenades pour éliminer les ennemis qui occupent le milieu de la pièce et avancez. A votre droite les derniers soldats à proximité de la pièce d'artillerie, achevez-les.

*Mission accomplie*

## Mission 7 : Sang et fer

Vous contrôlez maintenant un char, votre mission consistera alors à éliminer l'artillerie ennemie. Avancez, plusieurs soldats ennemis sont en place, utilisez votre lance-flammes pour vous en débarrasser. Continuez d'avancer, sans vous arrêter afin d'éviter les tirs ennemis, un anti-tanks est à votre gauche, éliminez-le et continuez votre chemin. Un second anti-tanks vous fait face un peu plus loin, il est situé à gauche dans la plaine, détruisez-le également. Continuez maintenant votre chemin, des chars ennemis vous feront face, éliminez les un par un, commencez par celui au milieu ensuite celui à droite, puis celui de droite au fond pour finalement vous débarrasser du dernier qui vous fera face en direction des anti-tanks. Une fois les chars neutralisés, avancez vers les anti-tanks sans vous arrêter, passer à droite de l'anti-tank situé à droite et détruisez-le. Attaquez ensuite le second par derrière.

**Astuce : Quand votre char est endommagé, inutile de continuer à chercher à progresser, revenez plutôt à un endroit sécurisé et attendez quelques instants pour que votre char ne soit plus endommagé. Une fois en bon état, vous pourrez revenir sur le champ de bataille.**

*Objectif terminé*

Dirigez-vous maintenant vers la tourelle radio, sur votre chemin à gauche un anti-tank vous fera face, détruisez-le. Avancez et prenez à droite, deux chars seront présents. Commencez par le premier qui est devant vous. Attaquez ensuite le second, reculez et laissez-le avancer, Détruisez-le alors. Juste devant la tourelle radio trois autres chars seront présents. Eliminez le premier, progressez vers le second et détruisez-le également, visez la plaine à votre gauche où se trouve le troisième char et canardez-le. Finissez vos tâches en vous focalisant sur  la tourelle. Orientez vous au nord, trois autres chars et un anti-tanks vous attendent, contournez-les pour poursuivre votre objectif.

*Objectif accompli*

Vous devez maintenant percer les lignes ennemies, les chars qui vous feront face sont tellement nombreux qu'il est inutile de vouloir les compter, vouloir tous les détruire ne fera qu'empirer les choses, Continuez votre chemin et esquiver le plus de tirs possible. Vous devriez ainsi arriver à destination sans aucun problème.

*Mission accomplie*

## Mission 8 : Anneau d'acier

Cette nouvelle mission commence lorsque le véhicule qui transporte votre escouade arrive à destination. Descendez et allez rejoindre vos amis, attendez le tir du Katiuska et une fois que le bâtiment d'en face sera détruit, courez. Progressez maintenant tout en vous mettant à couvert derrière le char allié. Quand il s'arrête, entrez dans le building à sa droite, passez et éliminez tous les ennemis qui vous barrent la route. Suivez maintenant votre escouade, entrez dans l'immeuble en leur compagnie et suivez-les. Une fois dans l'impasse, attendez que le char débarque et détruise le mur pour vous laisser progresser.

Votre tâche maintenant et de pénétrer dans l'asile, continuez de progresser sur la route tout en repoussant les soldats ennemis, servez vous de votre fusil pour éliminer ceux qui essayent de se couvrir. Une fois au bout de la route, descendez en bas et allez aider vos camarades à éliminer les ennemis à proximité. Vous avez deux mitrailleuses devant vous, une à l'angle gauche au premier étage et l'autre en bas à votre gauche, courez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre, prenez vos cocktails Molotov et éliminez la première mitrailleuse ainsi que le reste des soldats qui avancent. Suivez maintenant vos camarades et entrez dans le bâtiment. Allez au premier étage et restez toujours derrière vos camarades, vous arrivez devant une pièce avec un mur détruit en son centre, une embuscade y aura lieu. Dirigez-vous légèrement à droite et lancez des cocktails Molotov au centre de la pièce et près de la porte en face de

vous.

Une fois que vous en aurez fini avec ces soldats, continuez votre chemin, prenez la mitrailleuse et éliminez les ennemis en face. Allez à l'avant à droite prenez le bazooka et tuez les deux soldats en face sur le toit. Continuez maintenant votre chemin, une mitrailleuse bloque la progression de l'escouade, courez vite et glissez-vous sous les caisses, lancez une grenade pour vous débarrasser du soldat. Entrez maintenant dans la pièce, lancez une grenade à travers la fenêtre devant vous, puis une deuxième au fond pour éliminer le dernier mitrailleur. Suivez maintenant votre escouade et éliminez les derniers soldats à la sortie du bâtiment. Vos chars sont là, poursuivez le plus d'ennemis possible, avancez avec vos camarades et éliminez tout ce qui bouge.

*Mission accomplie*

## Mission 9 : Expulsion

Dès le début de cette mission, vous devrez nettoyer le bâtiment. Suivez votre escouade, passez par le toit et entrez dans le bâtiment suivant. Eliminez les ennemis qui vous font face, puis ceux qui vous barrent la route. Utilisez les grenades et lancez-les sur les murs afin de liquider les ennemis qui essayent de se mettre à couvert. Une fois sorti de cette pièce, continuez tout droit puis à gauche toujours en suivant votre escouade. Balancez une grenade pour éliminer les deux ennemis au fond du hall. Avant d'avancer, lancez une grenade à droite de façon à ce qu'elle tombe en bas pour éliminer le soldat qui vous attend dans l'espoir de vous surprendre.

Avancez, prenez à droite pour descendre. Deux ennemis sont en face de vous à droite, surprenez-les et tirez tant qu'ils ne regardent pas dans votre direction. Allez maintenant à l'endroit où se trouvaient les deux soldats. En face de vous, plusieurs soldats ennemis sont à couvert derrière des murs et des sacs de sable. Balancez trois grenades, une à droite, une au milieu, une à gauche et éliminez le reste des survivants.

Suivez maintenant votre escouade, face à vous, de l'autre côté de l'étage plusieurs soldats ennemis sont présents, prenez à droite. Eliminez les deux soldats qui sont devant la porte où se trouve un drapeau. Lancez ensuite une grenade en direction du passage d'en face, avancez un peu plus, tournez à gauche, éliminez les deux ennemis, prenez à droite, un dernier ennemi se cache derrière les débris, tuez-le. Prenez maintenant à gauche, à droite et descendez. Suivez vos camarades. Progressez ensuite tout en éliminant l'ennemi qui vous fait face, pour atteindre la sortie, faites attention aux grenades qui vous seront jetées. Lorsque ce flot de grenade s'arrête, rampez et sortez. Prenez votre fusil et éliminez le plus de soldats ennemis possible. Descendez, dirigez-vous vers les chars alliés, servez-vous en comme couverture et progressez avec vos camarades.

Après les tirs de Mortar, vous devrez emprunter les souterrains pour trouver une vous de sortie. Dirigez-vous tout droit, prenez à droite, continuez tout droit jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant une poignée d'ennemis à côté des wagons qui progressent lentement. Eliminez ici toute sorte de résistance tout en faisant attention aux tirs de la mitrailleuse. Essayer de descendre le mitrailleur avec votre fusil. Ceci fait, entrez dans la pièce sur votre droite et ressortez par la gauche. Eliminez les ennemis puis progressez pour enfin descendre après le dernier wagon.  Couvrez le Sergent Reznov le temps qu'il ouvre la porte.

*Mission accomplie*

## Mission 10 : Allumette et chalumeau

Vous commencez votre mission avec un lance-flammes à la main ainsi que quelques explosifs. Dès le début, essayez de ne pas trop apparaître, avancez lentement afin d'éviter les surprises et incendiez tous les ennemis qui essayent d'engager un combat corps à corps. Allez maintenant tout droit puis à droite. Une mitrailleuse vous barre la route, jetez un premier fumigène devant vous vers la gauche, avancez et mettez-vous à couvert derrière. Lancez un second fumigène et continuez d'avancer. Lancez maintenant un troisième fumigène sous la mitrailleuse. Continuez maintenant votre route avec vos camarades, dirigez-vous vers le premier bunker, lancez des grenades qui brûleront tous les ennemis puis une charge dans le bunker pour le faire sauter. Faites de même pour le deuxième bunker.

Pour le troisième, approchez-vous des soldats, lancez une grenade afin de carboniser tous les ennemis qui seront

montés sur la colline. Incendiez les ennemis encore en vie en haut et faites exploser le bunker. Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis, traversez, continuez d'avancer pour trouver un char allié.

Avancez maintenant avec le char allié. En face, vous trouverez un bunker, passez à sa droite, équipez-vous de votre lance-flammes et éliminez l'ennemi. Restez coller au bunker pour éviter les mitrailleuses tout en incendiant les ennemis qui débarquent sur votre gauche. Continuez de progresser pour trouver l'entrée du bunker. Continuez d'avancer jusqu'au camions, vous la trouverez. Entrez et incendiez tous les ennemis en chemin.

Poursuivez votre route afin de suivre votre camarade. Montez la première échelle, tuez tout le monde. Sur votre gauche, empruntez la seconde échelle, incendiez tout le monde et continuez d'avancer. Dirigez-vous à droite, laissez votre camarade à votre gauche puis nettoyez le bunker. Monter maintenant la troisième échelle et incendiez les soldats qui occupent le site.

**Astuce : Pour cette mission, utiliser des fusils et tuer tous les ennemis n'est pas une mince affaire, essayez alors de ne tuer que les ennemis qui vous barrent la route et courez le plus souvent possible pour éviter de faire face aux centaines de soldats ennemis. Le lance-flammes est la meilleure arme pour ce genre d'embuscades.**

*Mission accomplie*

## Mission 11 : Point de rupture

La mission débute alors que les ravitaillements débarquent, courez avec vos camarades et prenez le fusil sniper. Ces ennemis vous attaquent, reculez et descendez tout ce qui bouge, n'oubliez pas de liquider également le sniper dans l'arbre. Une fois que vos camarades commencent à courir suivez-les et dirigez-vous vers le tunnel, descendez et continuez votre chemin. Des soldats ennemis seront devant vous, choisissez le bon moment et tuez-les un par un puis sortez du bunker et rejoignez vos camarades.

Vous devrez maintenant attaquer le château. Restez derrière vos amis, attendez que l'ennemi attaque puis tuez les soldats ennemis qui ont avancé. Suivez ensuite vos camarades, allez à droite et prenez votre fusil. Avancez lentement et tuez tous les ennemis. Lorsque la majorité d'entre eux sont à terre, vos amis vont avancer. Suivez-les et prenez à droite en direction du château. Tuez les ennemis sur le toit ainsi que tous ceux que vous voyez. Entrez ensuite dans le château. Balancez une grenade pour vous débarrasser du reste des soldats. Prenez ensuite à gauche et montez à l'escalier. Suivez vos camarades, vous devez maintenant éliminer les artilleurs de mortiers. Continuez de suivre vos camarades. Une fois devant un bâtiment dans lequel se trouvent des ennemis, allez à droite prenez votre fusil et tuez le plus d'ennemis possible. Visez maintenant les artilleurs de mortiers qui sont devant le bâtiment à droite et à gauche et passez ensuite l'escalier. Suivez vos camarades.

A votre gauche, juste devant le bâtiment est se trouve le dernier mortier, débarrassez-vous en et traversez ce bâtiment. Eliminez tous les ennemis sur votre passage. Pénétrez ensuite dans le bâtiment suivant, suivez vos camarades, utilisez la mitrailleuse pour éliminer les ennemis qui gênent l'avancée de vos amis. Suivez votre escouade et descendez dans les tunnels, avancez légèrement, lancez une grande pour faire exploser les barils et éliminez les ennemis. Ceci fait, continuez votre progression.

Restez toujours avec vos camarades, progressez avec eux et éliminez les ennemis qui vous font face. Une fois arrivé au dernier bâtiment, il vous fera demander des frappes aériennes pour détruire les bâtiments sud et est. Positionnez-vous à l'angle nord-ouest, demandez la première frappe aérienne, reprenez votre arme et défendez-vous jusqu'à ce que le compte a rebours prenne fin. Demandez à nouveau une frappe aérienne pour détruire le dernier bâtiment.

*Mission accomplie*

Vous êtes à nouveau Dimitri, un soldat soviétique. Votre mission commence en sortant du tunnel souterrain. Suivez votre troupe, allez au fond à gauche, puis prenez à droite. En face de vous vous trouverez une première ligne de résistance allemande, utilisez des grenades pour éliminer un maximum d'ennemis. Prenez maintenant votre fusil et

éliminez ceux qui sont encore en vie. Continuez ensuite à gauche et prenez à droite, vous allez entrer dans le bâtiment en face de vous, passez lentement et éliminez tous les soldats ennemis à droite. Levez maintenant la tête et visez les soldats qui sont au dessus de vous. Continuez maintenant votre chemin, sortez du bâtiment et rapprochez-vous de la construction suivante. Deux soldats ennemis sont à l'entrée, chassez-les. Avancez ensuite et éliminez les ennemis au fond de la salle, prenez maintenant à droite et lancez une grenade pour liquider les ennemis qui se cachent derrière les caisses. Avancez, prenez à droite puis à gauche pour faire face aux des ennemis présent, ceux la même qui étaient planqués derrière les caisses. Eliminez-les et sortez du bâtiment. Suivez vos camarades. Vous devez maintenant détruire les blindés qui barrent la route à vos chars. Il y en a quatre, un à droite, un à gauche, un au fond à gauche et un au fond à droite. Commencez par aller voir celui de gauche. Eliminez tous les soldats qui vous font face, plantez des explosifs et faites sauter l'anti-char. Faites de même pour celui à droite.

Allez maintenant au centre, passez à la seconde partie de la place et faites de même. Eliminez le maximum de soldats, allez rapidement planter vos explosifs et faites sauter l'anti-chars.

Continuez maintenant en direction du Reichstag, collez-vous à droite et progressez. Eliminez les ennemis derrière les sacs de sable en utilisant vos grenades et d'autres avec votre fusil. Une fois devant la bâtisse ou un soldat s'est positionné tout en haut à la fenêtre, éliminez le soldat en bas, montez à l'échelle, éliminez le second et montez la dernière échelle. Tuez le dernier soldat qui empêche la progression de vos camarades. Redescendez en bas et continuez votre chemin vers le Reichstag, prenez position près des sacs de sable pour vous mettre à couvert et éliminez le maximum d'ennemis.

*Mission accomplie*

## Mission 12 : Chute

Vous êtes maintenant dans le Reichstag, votre mission est de le prendre d'assaut. Suivez  vos camarades jusqu'à ce que vous arriviez dans un grand hall ou l'ennemi s'est déjà positionné en face de vous. Allez à gauche et cachez-vous, prenez votre fusil et éliminez l'ennemi au dessus de vous. Lancez maintenant quelques grenades pour vous débarrasser de plus d'ennemis. A votre gauche, un passage mène à une autre pièce, prenez-le et éliminez les deux soldats en face de vous puis reprenez à droite. Vous êtes maintenant au milieu du hall, éliminez tous les ennemis en face avant de monter les escaliers. Une fois les ennemis en bas anéanti, montez les escaliers et lancez une grenade pour éliminer les ennemis rassemblés puis supprimez ceux qui sont encore en vie. Suivez vos camarades, vous devez aider les troupes en bas à progresser, prenez à droite et aller au bout du balcon. Prenez le sniper, rampez et abattez le maximum d'ennemis jusqu'à ce que Rasnov vous ordonne de descendre en bas soutenir les soldats qui essayent de contrôler la salle du parlement. Descendez alors, avancez légèrement, positionnez-vous derrière un des bancs et éliminez l'ennemi. Dirigez-vous maintenant à la dernière rangé de bancs, éliminez tous les ennemis qui vous font face, avancez, prenez le Panzerchreck et revenez derrière le banc. Prenez position et visez les mitrailleuses. Ceci fait, reprenez votre avancement, rampez et avancez tout en éliminant les ennemis pour atteindre le fond de la salle. Prenez maintenant des cocktails Molotov et éliminez les derniers soldats à gauche et à droite. Montez les escaliers et suivez vos camarades qui se chargeront d'ouvrir la porte. Poursuivez maintenant votre chemin, un dernier attroupement d'ennemis vous empêche de sortir vers le drapeau, rampez alors et tuez les deux premiers soldats juste devant vous à droite. Courez et dirigez-vous près des murs détruits vers les soldats pour leur faire face, surprenez-les et tuez-les. Reprenez maintenant à droite et lancez quelques grenades pour repousser la contre-attaque allemande. Une fois cette contre-attaque calmée, courez à droite  et éliminez le dernier ennemi. Sortez maintenant vers le drapeau avec vos camarades. Bravo vous venez d'accomplir votre dernière mission.

*Mission accomplie*

## CLAN TAG (V 1.04)

Ces codes doivent être saisis dans les barraquements pour modifier l'apparence du Clan Tag.

| | |
|---|---|
| `blue` | Clan Tag bleu |
| `Cyan` | Clan Tag cyan |
| `Grn` | Clan Tag vert |
| `Red` | Clan Tag rouge |
| `YELW` | Clan Tag jaune |

## IMAGES DE JOUEUR

### Sergent Roebuck

Atteindre le 1er rang de prestige.

### Sergent Reznov

Atteindre le 10ème rang de prestige.

# Call of Duty Classic

© Activision / Infinity Ward 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Petit nouveau (10)

Terminer l'entraînement.

### Gloire d'antan (20)

Terminer les missions américaines.

### Union Jack (20)

Terminer les missions britanniques.

### Bannière de la victoire (20)

Terminer les missions russes.

### Ennemi des chars (15)

Terminer Hurtgen.

### Lumière sur Rocket (15)

Terminer Rocket.

### Le Reichstag est à nous ! (15)

Terminer Berlin.

### Héros de guerre (30)

Terminer le jeu à la difficulté la plus haute.

### Cowboy (10)

Éliminer vos ennemis avec un pistolet, un fusil, une mitrailleuse et une grenade sans mourir.

### Lance-pierres (20)

Termine une mission en utilisant uniquement un pistolet.

### Question de survie (15)

Terminer une mission sans mourir.

## Victoire ! (10)

Terminer le jeu.

# Call of Juarez

© Focus / Techland 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE TRÈS DIFFICILE

Récoltez 30 affiches "Wanted" pour débloquer le mode difficile.

## SUCCÈS

### Le voleur (10)

Dans l'épisode I, volez le pistolet de Jones sans qu'il le remarque.

### Le feu d'enfer (10)

Dans le rôle du défourailleur, réussissez à tuer 4 ennemis en moins de 10 secondes en tir rapide.

### Le tueur aveugle (10)

Dans le rôle du sniper, tuez 5 ennemis avec le fusil de tireur d'élite sans utiliser la lunette.

### Le pistolero (15)

Dans l'épisode III, tuez 10 ennemis en mode Concentration.

### Le boxeur (20)

Dans l'épisode II, utilisez correctement 5 combos contre les pillards.

### L'archer (20)

Dans l'épisode IV, tuer 10 ennemis à l'arc.

### Le chasseur de têtes (20)

Dans le rôle du sniper, faites 5 tirs à la tête de suite.

### L'économe (20)

Dans le rôle du tireur au fusil, réussissez à tuer 5 ennemis sans recharger votre arme.

### L'expert au fusil (20)

Dans le rôle du tireur au fusil, réussissez 100 % de touche sur 10 tirs.

### La comptine de Lucy (20)

Dans le rôle du mineur, tuez 3 ennemis avec un seul coup du fusil à canon scié.

### Le tueur (20)

Dans l'épisode VII, battez 6 ennemis avec le fouet.

### Le cavalier (20)

Dans l'épisode X, tuez 7 ennemis en étant en selle.

### Le chasseur d'araignées (20)

Dans l'épisode XII, tuez 10 araignées avec le fouet.

### Le chapelier (25)

Dans l'épisode VI, faites voler 6 chapeaux de la tête de vos ennemis.

### Le tireur d'élite (25)

Dans l'épisode VIII, tuer les freres Mac Lyde de seulement deux balles.

### L'incendiaire (25)

Dans l'épisode XIII, tuez 3 ennemis en utilisant le feu.

### L'archéologue (25)

Terminer l'épisode XI en moins de 10 minutes.

### Démolition (25)

Dans le rôle du défourailleur, obtenez 100 % de coups mortels sur X lancers de dynamite.

### Le conducteur (30)

Dans l'épisode V, tuez 5 ennemis tout en conduisant le wagonnet de charbon.

### L'oeil de lynx (30)

Dans l'épisode XIV, tuez 10 ennemis avec le fusil de précision en visant la tête.

### L'expert à l'arc (30)

Dans l'épisode XV, tuez 10 ennemis à l'arc en visant la tête.

### Le tremblement de terre (30)

Dans le rôle du mineur, tuez 4 ennemis avec un seul bâton de dynamite.

### L'intouchable (40)

Terminez l'épisode IX sans une égratignure.

### Niveaux bonus terminés (15)

Terminez tous les niveaux bonus.

### Longue distance (20)

Une distance de 10 miles a été parcourue.

### Homme de l'ouest (20)

Jouez pendant plus de 24 heures.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Challenge duel terminé (20)

Challenge duel terminé.

### Jeune dieu (25)

Evitez 6 balles lors de duels.

### Artificier (25)

Shootez 10 dynamites en l'air.

### Chasseur de prime (40)

Trouvez toutes les affiches Wanted.

### Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Machine tueuse (50)

Tuez 20 ennemis en multijoueur sans mourir.

### Légende de l'ouest (50)

Tuez 300 ennemis en multijoueur.

### Mode Histoire terminé (60)

Mode Histoire terminé.

### Mode Très difficile terminé (100)

Mode Histoire terminé en difficulté Très difficile.

# Call of Juarez : Bound in Blood

© Ubisoft / Techland 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ARGENT FACILE

Depuis le menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et entrez le code **735S653J** pour empocher de l'argent. Vous pourrez l'utiliser pour obtenir de meilleures armes dès le début du jeu.

## MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu en solo pour débloquer le mode Très Difficile.

## SUCCÈS

### Coq frit de l'Arkansas (10)

Faites exploser 10 poulets à la dynamite.

### Les treize mercenaires (30)

Déverrouillez toutes les classes (avec classement uniquement).

### Plein midi (5)

Tuez 4 ennemis entre 12 h 00 et 12 h 15 (heure locale, les parties avec classement comptent).

### Bien investi (10)

Achetez 20 mises à jour de niveau 2 et 10 de niveau 3 (avec classement uniquement).

### Carnage (15)

Tuez 5 ennemis en étant à cheval (les parties avec classement comptent).

### Jamais pardonné (15)

Tuez 10 ennemis en étant Wanted et invincible (avec classement uniquement).

### Bienvenue à la frontière (10)

Terminez une partie Légendes du Far West (avec classement uniquement).

### Le crime paie (10)

Remportez 5 manches en tant que Bandit (avec classement uniquement).

### Étoile d'alu (10)

Remportez 5 manches en tant que Shérif (avec classement uniquement).

### Et tutti quanti (15)

Terminez Légende du Far-West dans chaque niveau (partie et revanche comptent ; class. uniquement).

### 99 scalps (25)

Effectuez 99 tirs à la tête (les parties avec classement comptent).

### Jack le polyvalent (30)

Terminez une partie avec chaque classe (avec classement uniquement).

### Ruée vers l'or ! (50)

Obtenez 1 000 000 $ (parties avec classement comptent) pour libérer les armes d'or en multijoueur.

### En pâture aux corbeaux (40)

Terminez le jeu en Facile au minimum.

### Entre l'herbe et le foin (40)

Terminez le jeu en Normal au minimum.

### Loup dément (40)

Terminez le jeu en Difficile au minimum.

### Acte I (30)

Terminez l'acte I.

### Acte II (30)

Terminez l'acte II.

### Acte III (30)

Terminez l'acte III.

### Acte IV (30)

Terminez l'acte IV.

### Histoire de Ray (30)

Terminez chaque chapitre en incarnant Ray.

### Histoire de Thomas (30)

Terminez chaque chapitre en incarnant Thomas.

### Jour-J (15)

Dans le chapitre I, détruisez tous les radeaux avant qu'ils n'accostent.

### Chaos (15)

Dans le chapitre III, tuez 20 ennemis armés tout en conduisant la diligence.

### Une sacrée balade (15)

Dans le chapitre IX, sur le monte-charge, détruisez tout ce qu'on vous jette dessus.

### Robin des bois (15)

Dans le chapitre XII, incarnez Thomas et n'utilisez que des flèches pendant tout le niveau.

### Sus à l'ennemi (40)

Rassemblez tous les secrets.

### Boy scout (5)

Terminez une mission annexe.

### Bouclier d'espoir (20)

Terminez toutes les missions annexes.

### Mains agiles (10)

Tuez 7 personnes dans le laps du mode Concentration.

### L'arnaque aux frags (10)

Tuez tous les ennemis en Coop dans le laps du mode Concentration.

### Intouchable (20)

Finissez n'importe quel chapitre, à l'exception des VI et VIII, sans être gravement blessé.

### Feux d'artifice (10)

Tirez dans 2 bâtons de dynamite ennemis en plein vol.

### Nul n'y échappera (5)

Tirez sur un ennemi à travers un mur.

### Menuisier (5)

Tuez 5 ennemi(s) avec une chaise.

### Expert pistolet (25)

Tuez 250 personnes au pistolet (les parties avec classement comptent).

### Expert fusil (25)

Tuez 250 personnes au fusil (les parties avec classement comptent).

### Expert fusil de chasse (25)

Tuez 250 personnes au fusil barillet x2 (les parties avec classement comptent).

### Seigneur, ayez pitié (50)

Tuez 2000 ennemis (les parties avec classement comptent).

### Le tricheur à la rame (10)

Dans le chapitre XI, tuez tous les indiens pendant la course-poursuite en canoë.

### Tireur d'élite distrait (15)

Dans le chapitre IV, incarnez Ray et tuez les tireurs d'élite sans l'aide de Thomas.

### Tireur d'élite : destruction (15)

Dans le chapitre IV, incarnez Thomas et tuez les tireurs d'élite en 10 secondes.

### L'attrape-seigle (15)

Dans le chapitre II, tuez les soldats ennemis à l'arme blanche sans vous faire repérer.

### Vache yankee (15)

Dans le chapitre II, ne tuez pas la vache.

### Justificateur (15)

Tuez 30 ennemis avec la Gatling.

### En bonne voie (30)

Obtenez 200 000 $ (parties avec classement comptent) pour libérer les armes d'argent en multijoueur.

### Légende de l'Ouest (40)

Terminez le jeu en Très difficile au minimum.

## SOLUTION COMPLÈTE

# Acte I : Une histoire de famille

## Chapitre I : Les tranchées

### *Repoussez les attaques ennemies sur le flanc droit*

Vous allez commencer votre aventure en incarnat Ray McCall pendant la guerre de sécession au coté des confédérés. Commencez par choisir vos armes, prenez les deux revolvers et avancez dans les tranchées. Suivez ensuite le soldat et mettez-vous derrière la barrière pour repousser les ennemis. Votre objectif sera toujours indiqué par une étoile sur l'écran. Suivez donc cette étoile si vous vous perdez. Tirez en premier sur les ennemis qui se rapprochent de votre position et chargez votre arme pendant qu'ils sont encore loin. Vous devez ensuite vous déplacer vers le flanc droit pour repousser les nordistes qui essayent de forcer vos défenses. Prenez les munitions qui se trouvent dans la caisse, placez-vous derrière la barrière et repoussez encore une fois les ennemis.

### *Trouvez et éliminez les soldats ennemis dans le camp*

Vous devez ensuite éliminer les soldats qui ont réussi à traverser vos défenses. Avancez et défoncez la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez le **secret** et continuez votre route jusqu'aux tentes. Il y aura plusieurs autres secrets à trouver dans les recoins des prochains niveaux, éliminez les ennemis qui les entourent pour y accéder. Allez ensuite dans la grande tente et tuez l'ennemi qui s'y trouve. Prenez son fusil et sortez. Allez vers le drapeau central puis à gauche pour trouver une caisse refermant un autre **secret**.

### *Trouvez et éliminez tout les tireurs d'élite*

Revenez à la forêt et repérez le premier sniper. Courez en vous abritant derrière les arbres jusqu'à avoir une vue dégagée sur l'ennemi. Eliminez-le et cherchez le deuxième. Ce dernier se trouve à l'opposée du premier. Tournez-vous à gauche et avancez derrière les arbres pour le repérer et le neutraliser.

### *Allez à la Tente des Officiers*

Revenez vers les tentes et suivez l'étoile pour atteindre la tente des officiers. Après le débriefing, sortez et suivez le caporal.

### *Secourez Thomas*

Avancez et traversez le ruisseau. Avant de parler à l'officier, allez à droite et fouillez  la caisse qui se trouve à droite pour prendre un autre **secret**. Parlez à l'officier puis suivez le soldat et avancez jusqu'à arriver derrière la colonne d'ennemis.

### *Semez la confusion dans les rangs ennemis*

Vous allez apprendre à utiliser le mode concentration, très utiles contres plusieurs ennemis. Ce mode se recharge en tirant sur vos ennemis. Enclenchez alors ce mode et ciblez chaque ennemi avec deux tirs. Eliminez ensuite les soldats qui vous attaquent par le coté droit. Avancez et parlez à l'officier.

### *Suivez l'escouade jusqu'au tranchées*

Avancez en suivant les soldats et commencez par éliminer les hommes postés près de la rivière avant d'entrer dans les tranchées.

### *Eliminez les soldats ennemis réfugiés dans les tranchées*

Prenez le fusil qui se trouve dans la caisse située à gauche ensuite avancez vers le chemin bloqué. A gauche, il y a une caisse d'explosifs, prenez-en, reculez et lancez-les sur les débris qui bloquent le passage. Eliminez les ennemis en chemin et placez-vous sur la marque rouge pour apprendre à vous mettre à l'abri. Neutralisez les ennemis qui se trouvent à gauche. Avancez, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui se trouvent en haut des tranchées. Avancez encore, tournez à gauche et tirez sur le baril rouge pour le faire exploser et tuer les ennemis. Avancez ensuite et mettez-vous à couvert pour affronter les ennemis qui se trouvent à droite. Vous pouvez utiliser le mode " concentration " pour les éliminer plus aisément. Allez vers la caisse de munitions qui se trouve à gauche et faites le plein. Continuez ensuite votre chemin et arrêtez-vous avant d'atteindre la pancarte " explosive ". Après l'explosion, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui rappliquent. Avancez ensuite à gauche jusqu'au bout du tranchée pour trouver le coffre contenant un autre **secret**. Rebroussez chemin et avancez jusqu'à rencontrer votre frère.

### *Défendez votre position et forcez l'ennemi à battre en retraite*

Avancez, montez à l'échelle et prenez place derrière la Gatling. Tirez sur les soldats qui lancent l'assaut sur votre position. Occupez-vous en priorité des soldats qui sont proches de vous.

### *Repoussez les attaques de la tranchée droite et récupérez les canons*

Avancez dans les tranchées et mettez-vous toujours à couvert derrière les caisses pour éliminer vos ennemis. Tournez à gauche et restez derrière les paniers pour ne pas subir des dégâts. Accroupissez-vous et avancez. Faites le plein de munitions avec la caisse et avancez vers l'échelle située à gauche. Eliminez les soldats qui se trouvent en bas avant de descendre. Avancez vers l'échelle suivante et tirez sur le baril explosif qui se trouve entre les deux ennemis situés en haut de la tranchée. Montez ensuite à l'échelle et ramassez les munitions. Escaladez l'échelle de droite avec prudence et repérez les ennemis. Tuez-les et si nécessaire, descendez pour vous mettre à l'abri pendant quelques secondes avant de remonter pour les finir. Avancez et éliminez les ennemis en chemin en restant à l'abri derrière les caisses. Nettoyez ensuite la zone des canons.

### *Empêchez les forces ennemies d'accoster*

Prenez place derrière le canon et localisez les radeaux ennemis qui essayent de traverser la rivière. Visez un peu plus haut que les radeaux pour que la boule à canon touche sa cible. Surveillez les deux cotés pour exploser tous les radeaux. Ignorez les quelques ennemis qui atteignent la rive et qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur les radeaux en chemin. Une fois l'ennemi repoussé, abandonnez le canon.

### *Placez des explosifs sur le pont*

Avancez et cachez-vous derrière le rocher. Eliminez les ennemis qui gardent les bases du pont. Allez ensuite à gauche vers le haut du pont et utilisez le mode " concentration " pour éliminer les ennemis qui attaquent la position de votre frère. Descendez ensuite sous le pont et placez les explosifs sur les marques qui se trouvent sur les piliers. Éliminez les ennemis qui arrivent par l'autre rive et avancez vers le rocher (dans l'eau) pour trouver un autre **secret**. Rebroussez chemin et allez à gauche, vers le rocher. Utilisez le détonateur pour exploser le pont.

## Chapitre II : La ferme familiale

### *Accompagnez votre frère à la demeure familiale*

Vous allez, cette fois, incarner Thomas. Suivez votre frère et, après la démonstration, passez en mode " concentration " pour tirer sur les vautours. Avancez et utilisez encore une fois le ce mode pour éliminer les trois prochains soldats. Ramassez le fusil de l'un d'eux et avancez vers la maison en feu. Eliminez les hommes armés qui se trouvent devant la demeure et allez sauver Jackson.

### *Secourez Jackson*

Allez vers la porte d'entrée et prenez le seau situé près du puits . Eteignez-le feu sur la porte et essayez de l'ouvrir. Ecartez-vous ensuite et laissez votre frère faire son boulot.

### *Inspectez l'étable*

Après le sauvetage de Jackson, allez avec votre frère à l'étable. Placez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération ". Ne tirez pas sur le taureau qui se trouve dans l'étable mais laissez-le sortir. Entrez, allez à droite et fouillez la caisse pour prendre le **secret**. Allez ensuite à gauche et montez vers la marque rouge. Aidez ensuite votre frère à grimper et suivez-le pour sortir par derrière. Tuez le soldat qui essaye de buter Jackson, courez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les soldats nordistes. Allez ensuite derrière la maison de gauche et montez sur le toit. Avancez pour couvrir votre frère et éliminez les ennemis qui se trouvent à droite et à gauche des maisons. Descendez ensuite et entrez dans la deuxième maison pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Avancez encore et éliminez les soldats puis entrez dans l'avant dernière maison. Montez au grenier et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Sortez ensuite et suivez votre frère jusqu'à retrouver Jackson inanimé. Enjambez la barrière (à gauche) et avancez dans le champ de maïs. Accroupissez-vous ensuite quand les ennemis vous encerclent.

### *Tuez tous les soldats présents dans le champ*

Sortez vos couteaux et partez à la chasse. Vous devez vous lever un instant pour repérer les soldats ensuite vous accroupir pour vous approcher d'eux en silence. Tirez quand le réticule devient plus grand et rouge. Avancez ensuite vers les cadavres pour récupérer votre couteau. Revenez ensuite voir votre frère.

### *Montez sur l'arbre et éliminez l'opérateur de la mitrailleuse*

Avancez vers l'arbre et ramassez le lasso. Suivez les indications pour lancer le lasso sur la branche d'arbre et grimper. Prenez ensuite votre arme et visez le soldat qui possède l'étoile jaune au dessus de la tête. Attendez qu'il avance un peu et tirez-lui dessus. Descendez ensuite et suivez votre frère jusqu'à la Gatling. Utilisez-la pour éliminer les ennemis qui arrivent par le coté gauche.

### *Accompagnez votre frère à la demeure familiale*

Montez ensuite à cheval et suivez le chemin vers votre ferme. Arrêtez-vous près du mur et cachez-vous derrière l'arbre. Eliminez les soldats qui gardent l'entrée puis entrez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre. Eliminez les soldats tout en avant d'un arbre à l'autre jusqu'à atteindre la demeure.

### *Pénétrez dans le bâtiment*

Restez derrière la statue et attendez le signal de votre frère pour avancer. Planquez-vous derrière la fontaine puis derrière la statue de gauche. Commencez par éliminer le canonnier. Eliminez ensuite les ennemis qui entourent le canon et ceux qui sont postés sur le toit. N'oubliez pas ceux qui tirent depuis les fenêtres. N'avancez vers les portes que lorsque votre frère vous l'ordonne. Allez du coté gauche de la porte et préparez-vous pour une attaque en mode " concentration-coopération ". Après l'élimination des ennemis qui se trouvent sur les escaliers, montez à l'étage.

***Trouvez un moyen d'atteindre le balcon***

Entrez dans la chambre située à droite et allez à la fenêtre. Utilisez le lasso pour vous accrocher au balcon. Hissez-vous sur le balcon et placez-vous dans la marque rouge pour effectuer une attaque " concentration-coopération " avec votre frère.

***Rendez-vous au bateau***

Sortez de la chambre et allez vers la fenêtre située à droite. Sortez par cette dernière et allez à droite pour prendre le **secret**. Revenez à l'intérieur et regardez à gauche pour voir le coffre contenant un autre **secret**.  Suivez ensuite vos frères jusqu'à la rive. Planquez-vous derrière le muret et éliminez en premier l'ennemi qui tire avec un canon. Neutralisez ses amis et allez en direction du canon.

***Utilisez le canon et empêcher l'arrivée des renforts***

Avancez vers le canon qui se trouve à gauche et bombardez le bateau pour le faire couler. Allez ensuite derrière les sacs de sable et éliminez les rescapés qui essayent d'atteindre la rive. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la Gatling qui se trouve à droite et canarder vos ennemis.

## Chapitre III : Fort Smith

***Sortez vainqueur du duel contre le shérif***

Commencez par choisir votre personnage, ensuite vous devez effectuer un duel contre le shérif. Déplacez-vous pour laisser le shérif toujours au centre de l'écran. Laissez votre main proche de votre révolver et attendez le son de la cloche pour dégainer et tirer sur votre adversaire.

***Réfugiez-vous dans le saloon***

Courez ensuite vers le saloon où se trouve votre frère et entrez. Placez-vous derrière le piano situé à gauche et tirez sur les ennemis par les fenêtres. Quand le rez-de-chaussée est en feu, montez à l'étage.

***Echappez-vous du saloon***

Avancez dans le couloir et prenez le **secret** qui se trouve dans l'étagère. Entrez ensuite dans la chambre. Défoncez la porte si vous incarnez Ray sinon attendez qu'il le fasse pour vous. Sortez alors dans le balcon et descendez les escaliers. Avancez vers l'armurerie et longez la clôture de droite puis ouvrez le coffre qui contient un **secret**. Prenez-le et faites vos achats dans le magasin d'armes si vous le désirez. Rejoignez ensuite vos frères et montez sur le balcon. Entrez dans la chambre et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre le **secret**. Sortez ensuite par la fenêtre et avancez dans le balcon.

***Volez la diligence de l'hôtel***

Descendez du balcon et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche. Avancez vers la diligence et montez. Protégez vos frères quand ils montent et dégagez le chemin jusqu'au barrage ennemi. Descendez alors et éliminez les hommes armés. Essayez de pousser le chariot si vous incarnez Ray. Allez ensuite jusqu'à la clôture (à gauche) et cherchez le coffre qui contient un **secret**. Entrez ensuite dans la grange et fouillez sous la baignoire du coté gauche pour trouver un **secret**.

***Quittez la ville***

Revenez à la diligence pour passer par le centre de la ville. Eliminez les ennemis en chemin puis exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Quand vous êtes bloqué par le troupeau de vaches, tirez en l'air pour les disperser. Effectuez ensuite des attaques en mode " concentration ". Eliminez vos ennemis dans ce mode pour ne pas subir leurs tirs et ainsi mourir. Installez-vous ensuite dans la diligence et éliminez les hommes qui arrivent par la droite et la gauche. Assurez-vous d'avoir toujours le chargeur plein pour ne pas avoir à recharger pendant la fusillade.

## Acte II : On aurait dis un ange

### Chapitre IV : San Lorenzo

Depuis votre planque, tirez sur les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment. N'oubliez pas de tuer ceux qui se trouvent dans les balcons de l'étage. Une fois le bâtiment nettoyé, avancez vers la porte et passez en mode " concentration-coopération " et tuez un maximum de ceux qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vous abriter derrière le chariot et éliminez les ennemis qui vous font face.

***Secourez la fille des mains des bandits***

Allez ensuite à gauche et avancez dans les ruelles en vous mettant à couvert derrière les différents objets. Eliminez les bandits qui essayent de vous couper la route. Vérifiez toujours les toits avant d'avancer. Avancez ensuite vers les escaliers et montez. Montez encore jusqu'à atteindre le toit en bois. Sautez ensuite vers les escaliers et descendez. Avancez vers d'autres escaliers et éliminez les bandits qui se trouvent dans cette zone. Avancez vers les sacs de sable et tournez à gauche avant de passer sous l'arcade pour trouver un coffre contenant un **secret**. Prenez ensuite à droite jusqu'à atteindre votre frère.

***Eliminez le tireur d'élite ou couvrez votre frère***

Allez ensuite à gauche et mettez-vous à couvert derrière la caisse pour éliminer les snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Fouillez ensuite derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un **secret**. Avancez encore à gauche et éliminez les ennemis que se trouvent sur votre chemin. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " et éliminez un maximum d'ennemis. Mettez-vous ensuite à couvert derrière les caisses et éliminez les derniers survivants.

Avancez jusqu'à déclencher un duel avec un bandit. Essayez de l'orienter vers le centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne, dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

Continuez ensuite votre chemin et éliminez vos adversaires tout en restant à couvert. Avancez ensuite vers la pompe à eau et ouvrez le coffre qui se trouve à proximité pour prendre un **secret**. Entrez ensuite dans le magasin d'armes et faites vos achats. Sortez et suivez votre frère en dégommant les bandits en chemin. Une fois devant les marches, montez et prenez le **secret** qui se trouve sur le banc situé à gauche.

***Entrez dans l'église***

Une fois au centre de la ville, éliminez les deux ennemis qui se trouvent près du chariot. Suivez ensuite la fille et montez les marches pour atteindre l'église. Entrez et allez à la salle de droite pour trouver un coffre contenant un **secret**. Revenez à la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis tuez les ennemis qui se trouvent à l'extérieur. Mettez-vous ensuite à couvert derrière l'un des piliers et neutralisez les bandits qui arrivent en masse jusqu'à l'arrivée de votre nouvel allié.

## Chapitre V : Delvin

Si vous avez choisi Thomas, et c'est le meilleur choix, utilisez son fusil pour éliminer les ennemis de loin avant de descendre la pente, sinon foncez en vous mettant à l'abri derrière les rochers. Descendez jusqu'aux chariots et fouillez entre ces derniers pour trouver un coffre contenant un **secret** puis suivez votre frère. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone minière tout en vous cachant derrière les caisses et les abris. Avancez à droite pour trouver un coffre contenant un **secret**, entre les ruines. Une fois la zone nettoyée, allez en haut de la pente (à droite) pour trouver un vendeur d'armes. Faits vos achats et montez la pente, à gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur le chemin et sur l'échafaudage. Avancez ensuite jusqu'au bâtiment où se trouve Delvin.

### *Poursuivez Delvin*

Après la rencontre avec Delvin, planquez-vous derrière le chariot situé à gauche et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le bâtiment, sur le porche et sur les toits. Avancez ensuite vers la porte. Mettez-vous sur la marque rouge pour déclencher le mode " concentration-coopération " pour tuer tous les ennemis qui se trouvent dans le hall. Eliminez les survivants et montez aux escaliers. Entrez dans la chambre située à droite et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Sortez sur le balcon et éliminez les deux ennemis qui se trouve sur le château d'eau et celui qui est en bas.

### *Utilisez votre lasso pour ouvrir le portail.*

Utilisez ensuite le lasso pour vous accrocher à la poutre et sautez vers la rive d'en face. Descendez et restez loin du château d'eau pour qu'il ne s'effondre pas sur vous. Avancez vers les décombres pour vous apercevoir que le chemin est bloqué.

### *Trouvez Delvin dans le canyon*

Avancez et planquez-vous derrière la cabane située à gauche. Sortez votre fusil et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur la rive gauche du canyon et sur l'échafaudage. Descendez ensuite les marches et utilisez votre lasso pour atteindre l'autre bout du pont. Avancez et mettez-vous à couvert derrière la planche. Eliminez les ennemis qui se trouvent à gauche. Utilisez encore une fois votre lasso pour franchir le pont en ruine qui est à gauche. Descendez la pente et éliminez les bandits qui se trouvent tout en bas. Descendez ensuite les escaliers jusqu'à retrouver votre frère.

### *Trouvez un moyen pour éliminer le tireur*

Avancez avec votre frère et planquez-vous derrière le rocher pour éviter les tirs du sniper. Montez à la pente à droite et restez toujours à couvert derrière les rochers. Vous arrivez derrière le sniper qui se trouve dans la tour. Soyez rapide et descendez-le avant qu'il ne vous tue. Descendez ensuite les escaliers pour rejoindre votre frère qui est entrain de nettoyer la cour. Montez ensuite les marches et atteignez le dernier échafaudage, allez à gauche pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Montez et avancez tout en éliminant les ennemis qui se cachent derrière les rochers.

Avancez ensuite dans le tunnel et, à la sortie, occupez-vous en premier des ennemis qui se trouvent sur les ponts et les passerelles, ils vous lanceront des dynamites sur la tête. Nettoyez ensuite la zone et suivez votre frère. Montez les escaliers en éliminant les bandits en chemin. Traversez le pont suspendu et tournez à droite pour éliminer d'autres

ennemis. Avancez et descendez les escaliers. Allez à gauche pour passer sous ces derniers et trouver un coffre contenant un **secret**. Montez ensuite l'escalier situé à droite et avancez jusqu'à déclencher un duel avec le garde du corps de Devlin.

Le garde du corps est plus rapide que vos précédents adversaires. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi avant qu'il ne vous touche.

## Chapitre VI : Rendez-vous avec Mendoza

Commencez par aller vers la maison qui se trouve à droite. Cherchez derrière les barils pour trouver un coffre contenant un **secret**. Passez ensuite derrière l'armurerie et allez vers l'arbre près duquel dort un gringo. Prenez le **secret** qui se trouve à sa droite et revenez à l'armurerie pour effectuer vos achats.

Avant d'aller parler à votre frère, vous avez trois quêtes annexes à accomplir pour récupérer le reste des secrets. Allez à la première affiche qui se trouve à droite de la porte de l'armurerie et acceptez le job.

### *Retrouvez les biens volés*

Avancez vers l'étoile de l'objectif et, à l'intersection, allez à la maison située au fond à droite. Passez derrière et montez à l'échelle pour trouver un coffre contenant un **secret**. Faites face ensuite à la montagne qui se trouve derrière la maison et allez à gauche jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Cherchez dans le chariot pour trouver un autre **secret**. Reprenez alors votre route vers votre objectif.

Commencez par éliminer par surprise le premier groupe de bandits qui se trouvent autour du feu. Avancez à droite et éliminez les ennemis en commençant par ceux qui se trouvent en haut du canyon. Avancez ensuite en vous mettant toujours à couvert derrière les rochers. Eliminez les bandits jusqu'à atteindre la zone avec un grand rocher entouré de trésors. Fouillez les coffres pour trouver un **secret**. Tirez sur le dernier ennemi ensuite approchez-vous de lui pour déclencher un duel. Gagnez ce duel pour terminer la mission. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.Sortez de l'abri des bandits et tuez les quatre hommes qui vous attendent à la sortie.

Montez à cheval et longez la montagne en la laissant à votre droite jusqu'à atteindre une exploitation minière abandonnée. Avec Ray, montez et utilisez la dynamite puis avec Thomas utilisez le lasso pour monter et prendre le **secret**.

Continuez à longer la montagne, tournez à droite et suivez le chemin jusqu'à la maison. Allez dans la cour pour prendre le **secret**. Revenez ensuite à l'armurerie pour une autre mission.

### *Eliminez Ramos et son gang*

Avancez vers le nouvel objectif et traversez la montagne pour trouver un chariot et des caisses situées en face de l'hacienda de Ramos. Ouvrez ensuite le coffre et prenez le **secret**. Reprenez votre route et utilisez les dynamites pour détruire le portail si vous incarnez Ray. Avec Thomas, utilisez le lasso pour atteindre le château d'eau. Restez à l'abri et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et nettoyez l'arrière de la zone. Avec Ray, montez et défoncez la porte. Incarnez Thomas à nouveau et utilisez le lasso pour atteindre le balcon. Entrez et nettoyez l'étage puis pénétrez dans la chambre de Ramos et tuez ses gardes. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez le **secret**.

### *Empêchez Ramos de s'échapper*

Suivez Ramos à l'extérieur et tuez les ennemis qui se trouvent en bas. Prenez votre cheval et poursuivez votre ennemi en ignorant les bandits qui vous tirent dessus. Descendez de votre monture et allez près d'une fenêtre pour dégommer les ennemis qui s'y trouvent. Vous devez ensuite battre Ramos en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer Ramos.

Allez ensuite à gauche du bâtiment et avancez jusqu'au cimetière. Eliminez les ennemis et allez voir le cercueil qui se trouve à droite pour prendre le **secret**. Revenez au lieu du duel et repérez le château d'eau. Approchez-vous du château et allez sur la colline qui se trouve à sa gauche. Repérez la planche de pendaison et prenez le **secret** qui se trouve en dessous de cette dernière. Revenez ensuite à l'armurerie.

***Récupérez le bétail volé***

Avancez jusqu'au canyon et tournez à droite. Descendez du cheval à la vue des deux arbres situés à gauche, au bord de la falaise. Suivez le chemin et prenez le dernier **secret** de la zone. Avancez vers le campement des bandits et éliminez-les. Avancez ensuite à droite pour retrouver leur chef. Cachez-vous derrière le rocher central et ne sortez que lorsqu'il commence à parler. Tirez-lui dessus pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

***Allez au rendez-vous avec Mendoza***

Revenez ensuite à l'armurerie pour reprendre vos missions principales. Parlez à votre frère pour rejoindre Mendoza.

## Acte III : J'ai l'impression de ne plus vous connaître...

### Chapitre VII : Tucson

***Libérez le prisonnier***

Montez à cheval et descendez la route jusqu'à la ville. Evitez de tirer sur les civils puis montez sur le toit et aidez votre frère. Descendez de l'autre coté et avancez un peu jusqu'à l'apparition des ennemis sur les toits. Reculez et planquez-vous derrière les barils. Une fois que tout le monde est mort, avancez vers la prison. Examinez les barreaux de la fenêtre ensuite allez à droite pour chercher un cheval. Approchez le cheval des barreaux et utilisez-le pour les défoncer. Entrez par la fenêtre et exécutez le mode " concentration-coopération " pour éliminer les ennemis qui se trouvent derrière la porte. Entrez et fouillez le coffre qui se trouve à droite pour prendre le **secret**. Ouvrez ensuite la porte de gauche et tuez les deux autres ennemis.

Montez à l'étage et tuez le premier homme se trouve en haut des escaliers. Entrez dans la salle et éliminez le prochain ennemi. Passez dans la chambre et tuez les deux gardes qui possèdent les clés. Prenez alors ces clés (elles sont sur la table) et descendez vers la cellule.

***Trouvez le prisonnier***

Le prisonnier ne se trouve pas dans la cellule. Prenez la route de la sortie et éliminez les ennemis en chemin. Suivez votre frère et sortez par la fenêtre. Allez à l'arrière de la prison et planquez-vous puis descendez les gardes qui arrivent dans la cour.

***Escaladez le château d'eau et examinez les environs***

Allez ensuite à gauche et montez sur le toit. Descendez de l'autre coté et suivez votre frère jusqu'au portail fermé.

***Traversez la maison et ouvrez le portail depuis l'autre coté***

Utilisez le lasso de Thomas pour atteindre le balcon de la maison. Entrez par la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent sur les toits, à gauche. Avancez vers la deuxième fenêtre et éliminez l'homme qui monte sur le toit. Sortez ensuite par cette fenêtre et tuez ceux qui se trouvent en bas. Descendez et ouvrez le portail pour votre frère. Suivez ce dernier jusqu'à l'abri bourré d'explosif. Faites sauter cet abri et avancez toujours en compagnie de votre frère. Mettez-vous à couvert derrière les caisses pour mieux voir et tuer les tireurs qui se trouvent en haut de la grange. Allez ensuite à sa gauche pour trouver le coffre qui contient un **secret**. Approchez-vous ensuite du portail et exécutez une attaque en mode " concentration-coopération ". Nettoyez la zone et utilisez votre lasso pour monter en haut du château d'eau si vous incarnez Thomas sinon avec Ray occupez-vous de couvrir votre frère.

***Allez au Saloon***

Nettoyez la cour et entrez dans le bâtiment. Traversez-le et restez près des fenêtres pendant que vous éliminez l'utilisateur de la Gatling et les ennemis qui l'entourent.

***Montez à bord du chariot et utilisez la mitrailleuse***

Sortez de la fenêtre et prenez place derrière la Gatling. Canardez ensuite les ennemis qui arrivent du coté du saloon. Repérez et éliminez aussi ceux qui se trouvent sur les balcons d'en face. Avancez vers le saloon une fois la zone nettoyée. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route et ceux qui sont postés sur les toits tout en vous mettant à couvert derrière les caisses qui se trouvent en chemin. Une fois devant le saloon, vous tomberez dans une embuscade. Courez vous abriter derrière les caisses situées près du bâtiment qui se trouve en face du Saloon. Eliminez les ennemis qui apparaissent sur les toits des bâtiments. Après l'explosion du chariot, les ennemis sortiront par la porte du saloon et vous attaquent. Eliminez-les, entrez et allez derrière le bar pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Montez ensuite à l'étage et éliminez les gardes. Entrez dans la chambre et parlez au contrebandier.

***Allez à la grange ou les armes ont été entreposées***

Suivez ce dernier et sortez du saloon pour affronter le shérif de la ville. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

Suivez votre frère et éliminez les ennemis en chemin. Montez ensuite sur le balcon et tuez les hommes qui vous barrent la route. Avancez encore jusqu'à ce que votre frère et le contrebandier s'arrêtent. Tournez alors à droite et repérez le coffre marron qui contient un **secret**. Allez ensuite vers les escaliers mais avant de monter aller à gauche près des chevaux pour trouver un coffre et un **secret**. Montez l'escalier et entrez dans la chambre à gauche. Restez près des fenêtres et éliminez les ennemis qui trouvent dans les balcons d'en face. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent en bas avant de descendre et d'aller vers la grange.

## Chapitre VIII : rendez-vous avec Barnsby

Vous avez le temps de faire quelques missions secondaires pour récolter les secrets avant d'attaquer le reste de l'aventure. Commencez par prendre le premier **secret** qui se trouve près des caisses de fruits, à gauche de l'armurerie. Allez ensuite derrière le magasin et avancez puis descendez la colline et allez à droite vers la maison. Prenez le **secret** qui se trouve sur la caisse située contre la maison. Revenez au magasin d'armes et choisissez la mission de protection.

***Protégez les ouvriers du chemin de fer***

Suivez l'étoile de l'objectif et avancez jusqu'à atteindre le chemin de fer. Entrez dans la grange qui se trouve à droite et prenez le **secret** qui se trouve sur une caisse, à droite. Allez voir le chef des ouvriers et planquez-vous derrière les planches de bois. Eliminez les indiens qui arrivent en vagues et surveillez le coté de la grange pour ne pas être pris par surprise.

### *Protégez les ouvriers du chemin de fer de l'autre coté du pont*

Traversez le pont tout en tirant sur les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Avancez et attaquez les indiens qui arrivent par la droite. Planquez-vous ensuite derrière une caisse et repoussez les vagues d'ennemis.

Après la réussite de la mission, repérez l'abri qui se trouve à gauche du feu de camp et allez derrière les caisses pour prendre le **secret** qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite au magasin d'armes.

### *Eliminez Jim Peters et les membres de son gang*

Avancez vers l'objectif et vous serez attaqué, en chemin, par quatre bandits. Eliminez-les et montez vers leur position, des rochers. Prenez le **secret** et reprenez votre chemin. Une fois le QG des bandits en vue, allez à gauche vers la fumée. Regardez en bas pour trouver un mort et un **secret** à ses cotés. Prenez-le et allez vers le repère. Avant d'entrer, restez sur votre cheval et éliminez l'ennemi qui se trouve près de l'éolienne. Allez à la partie la plus basse de la clôture et repérez les ennemis ensuite éliminez-les. Entrez en utilisant le lasso ou les dynamites. Avancez vers la grange qui se trouve au fond, à droite, et éliminez les bandits sur votre chemin. Entrez, nettoyez-la et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre situé à droite. Sortez ensuite et affrontez Jim en duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi. Revenez ensuite au magasin d'armes.

### *Allez à la ferme des Freeman*

Choisissez la dernière mission dans le magasin d'armes et allez vers la ferme. Repérez la ferme qui se trouve à gauche et éliminez les bandits qui la gardent. Allez ensuite derrière la grange pour trouver un **secret** sur une caisse. Reprenez votre route et éliminez les deux ennemis qui vous tirent dessus depuis les rochers situés à gauche. Montez ensuite vers leur position et prenez le **secret** qui se trouve par terre. Continuez votre chemin jusqu'à votre destination et parlez à Freeman.

### *Allez sur le balcon de la maison des Freeman*

Montez les escaliers, ramassez les munitions et sortez dans le balcon. Repoussez les ennemis qui arrivent des trois cotés en vous planquant derrière la corniche. Descendez ensuite et reparlez à Freeman.

### *Allez à la ferme des Snipes et sauvez la fille*

Sortez de la maison et allez vers le coin gauche de la ferme. Cherchez derrière la baraque pour trouver un coffre contenant un **secret**. Prenez ensuite la direction de la ferme de Snipes. Planquez-vous derrière le rocher et débarrassez-vous du comité d'accueil. Avancez ensuite et entrez dans le bâtiment situé à gauche. Approchez-vous des fenêtres et éliminez les bandits qui se trouvent de l'autre coté. Entrez dans le bâtiment suivant et nettoyez-le. Montez à l'étage pour déclencher un duel. Maintenez votre ennemi au centre et approchez votre main le plus près possible de votre arme. Au son de la cloche, dégainez, visez et tirez pour éliminer votre ennemi.

### *Allez au rendez-vous avec Mendoza*

Après le duel, allez à la maison qui se trouve à droite de l'entrée et montez à l'étage. Ouvrez le coffre situé près du lit et prenez le **secret**. Quittez ensuite la ferme et allez vers la montagne. Contournez-la par la droite jusqu'à la maison et la tente des bandits. Eliminez-les et prenez le **secret** situé sur la caisse. Suivez ensuite l'icône de vos frères pour les rejoindre. Suivez-les ensuite jusqu'à la planque de Mendoza.

## Chapitre IX : Fuyards

### *Attaquez l'ennemi avec une chaise*

Lorsque votre petit frère vous libère, prenez la chaise et attendez que le soldat entre pour le frapper avec. Prenez ensuite vos armes et sortez.

### *Descendez et trouvez un moyen de vous échapper*

Descendez les escaliers et traversez le pont. Allez ensuite à gauche et ouvrez la caisse pour prendre le **secret**. Continuez votre chemin en éliminant les soldats qui vous tombent dessus. Une fois devant la porte, passez en mode " concentration-coopération " pour liquider les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez ensuite et éliminez les reste des soldats. Avancez dans le tunnel en repoussant les hommes armés jusqu'à la sortie. Descendez encore d'autres escaliers et combattez les soldats.

### *Rendez-vous en haut et abaissez le pont à bascule*

Allez, avant tout, à gauche et regardez entre les deux barils pour trouver un **secret**. Remontez ensuite les marches et traversez les planches, à gauche. Utilisez votre lasso pour atteindre l'autre rive. Descendez les marches et tirez le levier pour abaisser le pont. Continuez à descendre jusqu'à la porte de la mine. Allez à droite et fouillez le chariot de la mine pour trouver un **secret**. Approchez-vous ensuite de la porte et passez en mode " concentration-coopération " puis dégommez tous les soldats qui se trouvent dans la mine. Entrez et allez à gauche pour monter la dénivellation. Avancez en éliminant les soldats et sortez de la mine. Cherchez derrière les caisses situées à droite pour trouver un **secret**. Descendez ensuite les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face.

Rendez-vous en haut et activez le mécanisme

Si vous incarnez Ray, contentez-vous de couvrir votre frère en tuant les ennemis qui rappliquent. Avec Thomas, traversez les planches vers la rive d'en face, sortez votre lasso et utilisez-le pour monter jusqu'au monte charge. Montez dans ce dernier et tirez le levier pour le faire descendre.

### *Faites exploser la dynamite*

Choisissez le revolver rapide et regardez vers le haut. Tirez ensuite sur les barils explosifs jetés par les ennemis avant qu'ils n'atteignent le monte-charge. Il suffit que deux barils vous touchent pour que vous perdiez. Tirez donc sur les barils jusqu'à déclencher un éboulement. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les échafaudages.

### *Quittez la mine à cheval*

Une fois en bas, allez à droite vers le coffre devant lequel votre frère se cache. Prenez le **secret** et continuez votre route. Eliminez le soldat équipé d'une mitrailleuse Gatling tout en restant à couvert. Neutralisez le reste des hommes et descendez jusqu'à la porte. Passez en mode " concentration-coopération " pour neutraliser les soldats qui se trouvent à l'extérieur. Allez ensuite vers les chevaux situés à droite et sauvez-vous.

# Acte IV : toujours plus loin dans l'inexploré

## Chapitre X : En territoire indien

### *Accompagnez votre frère au sommet*

Avancez dans la montagne et montez la dénivellation. Continuez jusqu'au bout du chemin pour repérer votre prochaine destination. Rebroussez chemin et allez voir Juarez.

### *Escortez le convoi*

Avancez avec le convoi jusqu'à ce qu'un homme de Juarez aperçoive un indien.

### *Explorez la forêt*

Descendez du cheval et allez dans la forêt. Ce qu'a vu le gringo était un aigle. Revenez alors au convoi et continuez votre chemin. Dès que vous aurez vu l'indien qui se tient en haut de l'arche, avancez sous cette dernière et restez du coté gauche. Repérez le chariot détruit, à gauche, et fouillez le coffre pour prendre un **secret**. Suivez ensuite le convoi jusqu'à ce que le chariot se bloque dans l'eau.

### *Poussez le chariot hors du fleuve*

Descendez du cheval et allez pousser le chariot. Vous serez alors attaqué par les indiens. Eliminez celui que se trouve à gauche puis mettez-vous à couvert derrière les rochers pour accueillir vos ennemis.

### *Escaladez la corniche et tuez les snipers*

Allez à gauche de la colline et montez vers la position des snipers. Attaquez-les par derrière puis allez à gauche pour trouver un **secret** au dessus d'un panier. Revenez ensuite voir Juarez. Avant de reprendre le chemin, allez à gauche de la cascade pour trouver une tente et un coffre contenant un **secret**.

### *Rattraper le chariot de William et Marisa*

Remontez à cheval et chevauchez jusqu'à rejoindre le chariot qui est a été détourné par les indiens. William se sauve par le coté gauche et Marisa par la droite.

### *Trouvez Marisa et William et protégez-les*

La procédure est la même pour les deux cas. Avancez en suivant l'étoile de l'objectif. Eliminez les indiens qui vous barrent la route. Utilisez les rochers pour vous cacher et nettoyez la zone avant d'avancer pour ne pas vous faire surprendre par derrière. Continuez à éliminer les Comanches jusqu'à atteindre votre objectif.

### *Retrouvez Ray et Thomas au chariot. Protégez Marisa et William*

Revenez ensuite voir votre frère tout en escortant votre compagnon. Après les retrouvailles, revenez voir Juarez

(éliminez les indiens en chemin).

***Retrouvez le chariot contenant les cent fusils restants***

Avancez jusqu'au fleuve. Eliminez les indiens qui se trouvent à gauche et repérez ceux qui se cachent derrière les herbes et dans l'eau. Avancez dans le fleuve (à gauche) tout en éliminant les Comanches. Approchez-vous du canoë et prenez le **secret** qui se trouve au dessus. Sortez du fleuve par le coté droit, là où se trouvent les chevaux. Avancez jusqu'au tunnel sombre. Repérez les rayons du soleil qui traversent le plafond et cherchez à droite pour trouver un cadavre avec un **secret** près de lui.

***Escaladez le rocher et couvrez votre frère ou attaquez les Comanches***

Avec Ray, avancez en suivant les indications de Juarez. Eliminez les indiens et restez toujours à couvert. Approchez-vous du chariot et prenez place derrière la Gatling. Avec Thomas, allez à gauche et utilisez votre lasso pour franchir le gouffre. Traversez le petit pont et éliminez les ennemis qui vous interceptent. Avancez ensuite jusqu'au bord de la falaise et commencez à neutraliser les Comanches qui se trouvent autour du chariot. Utilisez ensuite le lasso avec l'arbre pour descendre et aller voir votre frère. Prenez place ensuite derrière la Gatling du chariot qui arrive et tirez sur les Comanches qui arrivent avec les chevaux. Si vous n'arrivez pas à tuer les cavaliers, tirez sur les chevaux même si cela n'est pas très juste.

## Chapitre XI : Le lac Navajo

***Trouvez le médaillon caché et protégez Œil clairvoyant***

Vous serez à bord d'un canoë accompagné du jeune Œil clairvoyant qui vous indiquera la route vers le médaillon.

***Tuez tous les guetteurs avant qu'ils n'alertent le village***

Suivez les conseils du jeune indien et surveillez le coté gauche de la rivière. Lorsque vous apercevrez les ennemis, éliminez-les en vous assurant de ne pas laisser aucun survivant (sinon ils alerteront le village). Une fois à terre, suivez votre frère jusqu'au sommet de la colline.

***Traversez le village sans vous faire repérer***

Avancez à gauche et montez sur la dénivellation. Descendez de l'autre côté et allez à droite de la tente. Prenez le **secret** qui se trouve sur le panier et continuez votre chemin.

***Quittez le village et courez le long du sentier***

Lorsque vous vous ferez repérer, tuez les ennemis qui vous font face et avancez dans le sentier. Eliminez les indiens qui vous poursuivent ensuite couvrez votre frère pendant qu'il dynamite le rocher pour bloquer le passage derrière vous. Restez loin de la dynamite pour ne pas subir de dégâts.

***Suivez les totems jusqu'au cimetière***

Avancez dans le chemin montant et éliminez les ennemis qui apparaissent sur les collines qui vous entourent. Reculez,

mettez-vous à couvert et neutralisez-les avant d'avancer. Approchez-vous de la zone du pont et montez via l'échelle sur la plateforme en bois qui se trouve à gauche pour prendre le **secret**.

***Trouvez un autre moyen de traverser le canyon***

Suivez votre frère et poussez l'arbre pour créer un pont. Avancez jusqu'à la rivière puis allez à gauche, sur l'herbe, pour trouver un canoë, un cadavre et un **secret**. Prenez ce dernier et suivez la rivière en allant du coté droit. Cachez-vous derrière les rochers et éliminez les indiens qui vous barrent la route. Avancez ensuite et montez la dénivellation.

***Eliminez les renforts provenant des tribus Navajo proches***

Descendez les ennemis qui arrivent en masse. Tous ces indiens sont équipés d'armes à feu, donc avancez en restant à l'abri derrière les arbres.

***Suivez la rive jusqu'à atteindre le barrage***

Avancez en suivant votre frère et continuez à éliminer les ennemis qui vous bloquent la route. Placez-vous derrière la pile de bois et neutralisez les indiens. Avancez ensuite vers l'abri où se trouve un coffre. Ouvrez-le et prenez le **secret**. Allez ensuite vers l'abri suivant, fouillez un autre coffre et prenez un autre **secret**. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Eliminez les indiens qui arrivent par la gauche.

***Couvrez votre frère***

Prenez place derrière un rocher et éliminez les ennemis qui arrivent pendant que votre frère place les explosifs. Eliminez surtout les ennemis qui se trouvent en haut des falaises. Quand votre frère place les charge, frayez-vous un chemin en suivant les totems et en éliminant les indiens.

***Allez au tertre funéraire***

Une fois que le niveau de l'eau baisse, avancez vers le tertre et déclenchez le mode " concentration ". Abattez les indiens et avancez vers la dénivellation.

***Trouvez le médaillon caché***

Laissez votre ami indien chercher le médaillon et allez vous mettre à couvert derrière un totem. Repoussez les ennemis qui arrivent en masse.

***Quittez le territoire indien***

Courez entre les totems et éliminez les ennemis qui ralentissent votre fuite. Courez ensuite vers le canoë et embarquez. Eliminez les indiens qui vous poursuivent à bord des canoës. Les premiers arrivent par la gauche et la deuxième paire se pointe par l'arrière. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent sur les roches de la rive gauche.

## Chapitre XII : Le retour de Barnsby

***Repoussez l'attaque des hommes de Barnsby***

Courez et planquez-vous derrière une tente ou un totem. Eliminez les ennemis qui arrivent par l'avant du village indien. Allez à droite vers la tente entourée de quatre paniers circulaires. Dans l'un d'eux se trouve un **secret**. Allez ensuite à gauche vers la tente entourée de deux paniers circulaires et d'un rectangulaire. Le **secret** se trouve dans le rectangulaire. Allez ensuite vers la tente qui se trouve près du totem situé sur la pente. Fouillez le panier pour trouver un autre **secret**. Allez ensuite à gauche et mettez-vous derrière les rochers. Commencez par éliminer les soldats qui sont postés sur la colline. Eliminez aussi les ennemis qui arrivent par le chemin d'en bas. Il y a d'autres soldats qui arrivent par la droite. Éliminez-les avant qu'ils ne vous encerclent. Les soldats sont nombreux, donc soyez patient et restez à l'abri le temps de récupérer suite aux tirs ennemis.

***Détruisez la mitrailleuse Gatling ennemie***

Quand la mitrailleuse entre en jeu, allez derrière le dernier rocher à gauche. Tuez les soldats qui escortent la mitrailleuse puis tirez une balle dans la tête du tireur sans trop vous exposer.

***Servez-vous de la mitrailleuse Gatling pour éliminer l'infanterie***

Courez vers la mitrailleuse et prenez les commandes. Canardez les soldats qui arrivent et méfiez-vous de ceux qui sortent derrière les rochers les plus proches. Abattez tous les ennemis avant de recevoir un tir de canon.

***Retirez-vous dans les hauteurs de la colline avec votre frère***

Après l'explosion, suivez votre frère et restez derrière lui pour ne pas être la cible d'un tir de canon. Arrêtez-vous à chaque fois qu'il s'arrête et avancez jusqu'à la dénivellation. Montez et mettez-vous à couvert derrière les rochers situés à droite. Repoussez les ennemis qui essayent d'atteindre votre position.

***Retirez-vous dans les hauteurs***

Les ennemis sont trop nombreux et vous devez encore une fois battre en retraite. Suivez votre frère et escaladez la dénivellation puis repoussez les ennemis. Parlez ensuite à votre frère.

***Rapprochez-vous des canons en remontant le flanc de montagne***

Avancez en suivant votre frère et repérez le panier qui se trouve à droite de la tente. Avancez vers lui et prenez le **secret**. Avancez vers le totem et allez à sa gauche. Cherchez sous l'abri qui se trouve le plus à gauche pour trouver un panier contenant un **secret**. Prenez-le et reprenez votre route.

***Placez les dynamites ou couvrez votre frère***

Restez près de votre frère et éliminez les ennemis qui vous canardent. Baissez-vous pour ne pas subir les tirs des soldats. Quand il ne vous reste plus que dix secondes, courez loin de la zone de l'explosion à toute vitesse.

## Chapitre XIII : la ville fantôme

***Trouvez le colonel Barnsby et Œil clairvoyant***

Descendez la colline à cheval et faites vos achats chez le vendeur qui se trouve à gauche de l'entrée de la ville.

Avancez et descendez de votre monture pour vous déplacer à pied.

***Fouillez la maison d'où provenait la voix d'O'Donnell***

Allez vers la gauche et tirez sur le soldat qui se trouve en haut du balcon. Allez ensuite à droite de la banque et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre ouvert. Enfoncez tout simplement la porte si vous incarnez Ray et nettoyez la maison. Utilisez le lasso si vous êtes dans la peau de Thomas pour atteindre le balcon et entrez dans la maison. Tuez les deux soldats qui se trouvent à l'étage. Descendez les marches et préparez-vous à éliminer rapidement les ennemis qui vous attendent. Sortez ensuite de la maison et rejoignez votre frère.

***Fouillez une autre maison***

Suivez votre frère et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les soldats qui arrivent et ceux qui se trouvent sur les balcons des maisons d'en face. Avant d'entrer dans la maison, allez à sa gauche et regardez contre le mur pour trouver un coffre contenant un **secret**. Entrez dans la maison indiquée et nettoyez-la. Montez à l'étage et neutralisez les soldats. Avant de descendre et de sortir, allez au balcon pour tirer sur les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite et finissez ceux qui sont encore en vie.

***Trouvez Barnsby***

Après la cinématique, éliminez les soldats qui se trouvent sur le toit d'en face avant de passer à ceux qui se trouvent sur celui de droite. Planquez-vous derrière les caisses et éliminez les soldats qui sortent dans les balcons de droite et de gauche. Eliminez les ennemis qui vous tirent dessus depuis les fenêtres.

***Montez à l'étage et éliminez les lanceurs de dynamite***

Quand les ennemis situés sur le toit commencent à balancer des explosifs, allez à droite de la maison qui est derrière vous. Utilisez votre lasso pour monter à l'étage puis planquez-vous près des fenêtres et neutralisez les lanceurs de dynamite. Descendez ensuite et planquez-vous derrière les caisses (là où se trouve votre frère). Pendant qu'il avance, visez le manieur de la Gatling et éliminez-le. Avancez ensuite près de la porte pour déclencher l'attaque " concentration-coopération ". Tuez un maximum d'ennemis ensuite entrez et nettoyez le saloon. Allez au fond, à droite, pour trouver un coffre contenant un **secret**. Avancez ensuite vers l'escalier pour déclencher un duel.

***Sortez vainqueur du duel contre O'Donnell***

O'Donnell n'est pas trop rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.

***Trouvez Œil clairvoyant***

Revenez au saloon et montez les escaliers pour trouver Œil clairvoyant mort. Laissez son père À ses cotés et allez à la recherche de Barnsby.

***Trouvez Barnsby***

Avancez vers votre objectif et éliminez vos ennemis en chemin. Abattez les soldats qui se trouvent dans la grange et entrez dans cette dernière. Allez vers la porte de derrière et ouvrez le coffre pour prendre le **secret** avant de reprenez votre route.

Une fois dans le cimetière, mettez-vous à l'abri derrière le chariot et snipez le manieur de la Gatling. Avancez ensuite en éliminant les soldats qui la gardent puis allez à sa droite et prenez le **secret** qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite le contrôle de Gatling et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'église. Tirez sur la cloche pour la faire tomber et démolir la structure dans laquelle se cache Barnsby.

## Acte V : Ma foi est mon bouclier

### Chapitre XIV : Fort de Juarez

#### *Allez au fort*

Vous débutez dans tous les cas de figure avec Thomas. Avancez et commencez par éliminer les gardes qui se trouvent sur la muraille du fort. Utilisez votre lasso pour monter et abritez-vous derrière les caisses.

#### *Trouvez un endroit sûr près de l'entrée du fort*

Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur du fort tout en vous déplaçant à droite sur la muraille. Ouvrez le coffre et prenez le **secret** puis descendez dans la cour en passant par le toit. Longez le mur de gauche jusqu'à la porte. Vous pouvez sortir et acheter des munitions chez le marchand. Avancez ensuite vers la cachette.

#### *Amenez trois chevaux à la cachette*

Continuez à longer le mur gauche et passez les tentes avant d'entrer dans la dernière maison. Allez au fond, à gauche, pour trouver un coffre contenant un **secret**. Continuez à gauche en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre le premier cheval. Ramenez-le ensuite à la cachette avant que vos ennemis ne le tuent. Regardez à droite de la grange pour trouver un **secret**. Allez ensuite du coté droit du mur et fouillez les maisons pour trouver un coffre contenant un **secret** entre deux maisons. Continuez d'avancer à droite jusqu'au deuxième cheval. Avant de le conduire à la cachette, ouvrez le coffre qui se trouve à sa droite pour prendre **secret**.  Allez vers le troisième cheval et ramenez-le à la grange.

#### *Eteignez l'incendie et abattez tous les ennemis*

Quand les ennemis mettent le feu à la grange, courez vers les seaux et utilisez-les pour éteindre les flammes. Ouvrez ensuite la porte et éliminez les ennemis qui vous attendent à l'extérieur. N'hésitez pas à rentrer dans la grange pour vous abriter des balles. Quand tous les ennemis seront morts, sortez, allez à gauche pour déclencher un duel. Mettez votre adversaire toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Ray prend la relève et entre en jeu.

#### *Rendez-vous à l'entrée principale du fort*

Allez à la porte et enfoncez-la. Tuez l'ennemi et poursuivez Juarez. Sortez par la porte et éliminez trois bandits. Allez à droite et regardez derrière les caisses pour trouver un coffre contenant un **secret**. Allez à la pièce suivante et éliminez d'autres bandits. Suivez le couloir, neutralisez les ennemis situés en face puis tournez à droite pour affronter les autres. Avancez et allez à gauche pour trouver un coffre devant la porte. Ouvrez-le et prenez le **secret**. Avancez et éliminez d'autres ennemis avant de monter les escaliers. Tuez le bandit qui se trouve en haut des escaliers puis enfoncez la porte et nettoyez la salle suivante. Allez ensuite sous les arcades (à droite) pour trouver un coffre contenant un **secret**. Entrez par la porte et allez à droite de l'escalier pour trouver un autre coffre contenant un **secret**. Ouvrez la porte de sortie pour trouver tout un bataillon de bandit vous attendant dehors.

### *Trouvez le conduit dans les donjons du fort*

Suivez le conseil de votre frère et laissez-le vous conduire jusqu'au conduit. Eliminez les ennemis en chemin et assurez-vous que votre frère va bien.

### *Faites sauter la grille et pénétrez dans le conduit*

Une fois dans la cellule, placez un bâton de dynamite sur la grille et éloignez-vous. Descendez ensuite par le conduit.

### *Trouvez la sortie*

Tournez à gauche et allez vers le coffre pour prendre le dernier **secret** du jeu. Avancez dans la cave et éliminez les hommes armés jusqu'à atteindre le tunnel. Avancez avec prudence et abattez tous les ennemis en chemin. Une fois dans la grande grotte, vous devez éliminer Juarez.

### *Venez à bout de Juarez*

Mettez-vous à couvert derrière le rocher situé à gauche. Commencez par éliminer les hommes de Juarez qui vous lancent des explosifs. Eliminez-en un à la fois pour ne pas encaisser de dégâts et restez loin des impacts de dynamite. Quand Juarez sort de sa cachette, tirez-lui dessus en restant à l'abri derrière le rocher. Canardez-le jusqu'à ce qu'il se sauve et déclenche un duel.

Votre ennemi est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Quand la musique s'arrête préparez-vous et, au son de la cloche, dégainez. Attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer. Montez ensuite la dénivellation et suivez l'étoile jaune jusqu'à la sortie.

## Chapitre XV : L'or maudit

### *Tuez Barnsby et ses hommes*

Incarnez Ray parce que ses dynamites seront très utiles. Eliminez les ennemis et planquez-vous derrière les statues. Quand le niveau du sable monte, éliminez les soldats et suivez votre frère qui monte les escaliers. Une fois en haut, restez derrière le pilier central pour éviter les tirs des hommes qui gardent Marisa. Si vous incarnez Ray, lancez des dynamites sur vos ennemis. Tirez ensuite sur Barnsby et cachez-vous rapidement pour ne pas subir la riposte de ce dernier. Le colonel demandera un duel à la loyale. Ray se présente volontiers.

Le colonel Barnsby est très rapide. Mettez-le toujours au centre de l'écran et laissez votre main près de votre révolver. Surveillez aussi ses mains. Quand la cloche sonne dégainez, attendez que le réticule le cible et tirez pour le tuer.Bravo ! Vous venez de venger la mort de votre ami et de débarrasser la ville de ces vermines !

# Carcassonne

© Vivendi Universal Games / Sierra 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Grande ville (5)

Remportez une ville avec plus de 3 tuiles en mode joueur unique.

### Roi de la route (5)

Remportez une route avec 5 tuiles ou plus en mode joueur unique.

### Fermier (10)

Remportez une ferme approvisionnant 4 villes ou plus en mode joueur unique.

### Marquez des points (10)

Marquez 50 points ou plus en mode joueur unique.

### Roi d'un jour (15)

Gagnez 1 partie classée.

### Meilleur score (15)

Marquez un total de 2 000 points ou plus sur l'ensemble de vos jeux Carcassonne.

### Sommet de la pile (20)

Gagnez un Matchmaking d'amis contre 3 adversaires ou plus.

### Comte de Carcassonne (20)

Marquez 150 points ou plus dans une partie à joueur unique.

### Métropole (25)

Remportez une ville avec 9 tuiles ou plus dans un Matchmaking d'amis contre 2 adversaires ou plus.

### Moine du miroir (25)

Remportez 2 abbayes adjacentes en mode joueur unique.

### Seigneur de Carcassonne (25)

Battez un adversaire dans un Matchmaking d'amis avec 50 points ou plus.

## Score ultime (25)

Marquez un total de 5 000 points ou plus sur l'ensemble de vos parties Carcassonne.

# Cars

© THQ / Rainbow Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu des cheats :

| | |
|---|---|
| CONC3PT | Tous les artworks |
| IF900HP | Tous les circuits et les mini-jeux |
| IMSPEED | Départ rapide |
| MATTL66 | Toutes les courses |
| R4MONE | toutes les skins |
| TRGTEXC | Master's Speedy Circuit et Countdown |
| VROOOOM | Boost illimité |
| WATCHIT | Toutes les vidéos |
| YAYCARS | Toutes les voitures |

## SUCCÈS

### Le circuit auto du Sud (50)

Termine la course en 1e position.

### Le Shérif aux trousses (50)

Termine tous les niveaux Le Shérif aux trousses.

### La course du Seau Rouillé (50)

Termine la course en 1e position.

### Monster Trucks en pagaille (50)

Termine la course en 1e position.

### Grand prix de Radiator Springs (50)

Termine la course en 1e position.

### GP du Col de Tailfin (50)

Termine la course en 1e position.

### GP d'Ornament Valley (50)

Termine la course en 1e position.

### Renverser les tracteurs (75)

Termine tous les niveaux Renverser les tracteurs.

### Circuit de Palm Mile (75)

Termine la course en 1e position.

### Circuit de Sun Valley (75)

Termine la course en 1e position.

### Circuit de Smasherville (75)

Termine la course en 1e position.

### Col de Tailfin (75)

Termine les activités nécessaires pour débloquer le Col de Tailfin.

### Ornament Valley (75)

Termine les activités nécessaires pour débloquer Ornament Valley.

### Cartes de Lizzie (100)

Récupère toutes les cartes postales !

### Circuit International de L.A. (100)

Termine la course en 1e position.

# Cars : La Coupe Internationale de Martin

© THQ / Rainbow Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ASTUCES DIVERSES

| | |
|---|---|
| 0TO200X | Accélération max |
| BUYTALL | Galerie complète |
| MATTEL07 | Tous les véhicules |
| NCEDUDZ | Peintures de Flash McQueen |
| PAINTIT | Toutes les peintures |
| PLAYALL | Toutes les courses et mini-jeux |
| VRYFAST | Difficulté Expert |
| ZZOOOOM | Boost infini |

## SUCCÈS

### Débloquer le col de Tailfin

Terminer les 3 courses de Ornament Valley (+ relais), puis monter sur le podium du 2è circuit.

### Créer le monstre McQueen (25)

Trouver deux pièces de Monster Truck et un klaxon pour que Luigi transforme Flash en monstre.

### Trouver les peint. de McQueen. (25)

Trouver les huit nouvelles peintures pour Flash McQueen.

### Allez Flash ! (25)

Terminer les 3 courses de Radiator Springs (+ relais), puis monter sur le podium du 1er circuit.

### Trouver les roues de McQueen (35)

Trouver les huit nouveaux lots de roues pour Flash McQueen.

### Créer le monstre Martin (40)

Trouve 6 pièces de M. Truck dans Radiator Springs pour que Luigi puisse construire Monster Martin.

### Remporter les circuits (50)

Finir à la première place dans les quatre courses organisées sur le nouveau circuit de Flash McQueen

### Dieu de la danse (75)

Réussir un bon score pour chacun des sept niveaux du Duel rythmique de Ramone.

### Buste rouillé (75)

Se qualifier dans les trois premières courses du Seau Rouillé et remporter la finale.

### Remporter les courses sur route (75)

Remporter les 3 courses dans Radiator Springs, Ornament Valley et le Col de Tailfin.

### Frappe de Frank (75)

Renverser tous les tracteurs dans les six niveaux du mini-jeu Renverser les tracteurs.

### Bidon d'or (75)

Terminer chacun des neuf niveaux du mini-jeu Frénésie d'essence de Fillmore.

### Vainqueur de la course poursuite (75)

Atteindre l'arrivée le premier dans chacun des neuf niveaux du mini-jeu Course poursuite.

### Coupe Jacques Sullivent (75)

Se qualifier dans les deux premières courses de Monster Truck et remporter la finale.

### Lumière fantôme (100)

Effrayer Martin jusqu'à chez lui dans chacun des sept niveaux du jeu Martin fantôme.

### Terminer le jeu ! (150)

Récolter tous les éclairs et tous les autocollants du jeu.

# Cars Race-O-Rama

© THQ / Disney Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Triche du menu Options.

| | |
|---|---|
| CARSHOW | Toutes les peintures |
| EVRYBDY | Tous les amis de Lightning McQueen |
| GOLDKEY | Tous les défis du mode Story |
| GR8MODS | Tous les kits de Lightning McQueen |
| SLVRKEY | Tous les défis du mode Arcade |

## LISTE DES SUCCÈS

### ACCRO AUX BOUGIES ! (25)

Toutes les bougies ramassées dans toutes les courses.

### Mini-maître ! (25)

Gagne chaque épreuve de mini-jeu.

### JOUEUR COLLECTIF ! (25)

Remporte chaque défi de l'Académie.

### Souris, tu es photographié ! (25)

Termine chaque opportunité de photo

### Médaillé du circuit de Mack ! (25)

Marque 4000 points dans l'épreuve Défi sur circuit de Mack.

### Casse-cou ! (50)

Marque 5500 points dans l'épreuve Martin le Grand.

### Olé ! (50)

Marque 25000 points dans l'épreuve Martin le Matador.

### Triomphe de Tokyo ! (50)

Marque 25000 points dans l'épreuve Martin de Tokyo.

### Maître du dérapage ! (25)

Marque 4500 points avec un seul dérapage.

### Pilote de kart couronné ! (25)

Gagne chaque épreuve de Kart de Guido.

### Meilleur ami de Luigi ! (25)

Gagne chaque épreuve de Trouve les pneus.

### Un vrai battant ! (25)

Gagne chaque épreuve de Transporteur.

### Perfection podium ! (25)

Gagne chaque épreuve de course sur circuit.

### Perfectionniste ! (25)

Gagne chaque épreuve de Cross auto.

### On se 'meuh' ! (25)

Gagne chaque épreuve de La fuite aux tracteurs.

### La loi ! (25)

Gagne chaque épreuve de Cours après moi, Shérif.

### Sprinter ! (25)

Gagne chaque épreuve de course de point à point.

### Champion de Santa Carburera ! (100)

Bats Candice.

### Grande ville ! (100)

Bats Boulonneur !

### Vengeur d'Autovia ! (100)

Bats El Machismo.

### Le champion ! (100)

Bats Chick Hicks pour le titre.

### SURDOUÉ ! (100)

Remporte chaque succès.

# Castle Crashers

© The Behemoth 2008

+ D'INFOS FORUM

## PERSONNAGES BONUS

### Alien Hominid

Il vous faut le jeu complet d'Alien Hominid HD sur le disque dur de votre console, avec en plus au moins un succès déverrouillé pour ce jeu.

### Barbarian

Terminez la King's Arena.

### Bear

Terminez le jeu avec Skeleton.

### Beekeeper

Terminez le jeu avec The Barbarian.

### Black Knight

Terminez le jeu avec Grey Knight.

### Brute

Terminez le jeu avec The Eskimo.

### Civilian

Terminez le jeu avec Peasant.

### Commoner

Terminez le jeu avec Peasant Knight.

### Eskimo

Terminez la Icy Arena en mode offline.

### Fencer

Terminez le jeu avec Mechanic.

### Forest Knight

Terminez le jeu avec The Thief.

### Grey Knight

Battez le bos Barbarian.

### Mechanic (Gear Knight)

Terminez le jeu avec Blue Knight.

### Ninja

Terminez le jeu avec The Red Dragon Knight.

### Peasant

Terminez la Peasant Arena.

### Periwinkle Knight

Terminez la Volcano Arena.

### Red Dragon Knight

Terminez le jeu avec Orange Knight

### Royal Guard

Terminez le jeu avec Green Knight.

### Skeleton

Terminez le jeu avec Red Knight.

### Thief

Terminez la Thieve's Arena.

## SUCCÈS

### Puissance de feu maximale (10)

En utilisant une catapulte, lancez un chevalier avec une puissance maximale.

### Doc ! (10)

En jeu 4 joueurs, ressuscitez chacun de vos camarades tombés au moins une fois.

### Glork (15)

Gagnez 20 matchs "Tout ce que vous pouvez manger" classés.

### La mêlée, c'est le mieux (15)

Vainquez l'un des chefs de fin sans utiliser vos pouvoirs magiques.

### Maître de l'arène (15)

Gagnez 40 matchs d'arène classés.

### Bé Ih Es Oh Uh (15)

Recueillez les bisous des 4 princesses en jeu mulitjoueur.

### Traditionnel (20)

Complétez le jeu en utilisant l'un des personnages.

### Le traître (20)

Vainquez l'un des chefs en jouant avec l'un des ses propres sous-fifres.

### Dresseur de cerfs (20)

Faites le tour du moulin abandonné sans vous heurter aux obstacles.

### Objecteur de conscience (20)

Complétez les zones du château-maison et du chef barbare sans attaquer aucun ennemi.

### Dresseur d'animaux (20)

Ramassez tous les orbes d'animaux.

### Chasseur de trésor (20)

Trouvez et déterrez dix objets enterrés.

## MODE INSANE

Terminer le jeu une fois avec n'importe quel personnage pour débloquer un nouveau passage après les crédits.

## EMPLACEMENT DES OBJETS À TROUVER

### Jumelles

Obtenez cet objet après avoir battu le boss du château industriel.

### Boomerang

Equipez l'orbe animal et allez à la forêt des voleurs pour localiser le hibou dans un arbre.

### Arc et flèches

Trouvez-les dans la forêt des voleurs.

### Boussole

A gauche du forgeron.

### Corne

Un paysan vous la donne lorsque vous avez tué le boss.

### Arme clé

Equipez l'orbe animal et allez au niveau de la Pleine Lune. Suivez le chemin montagneux jusqu'à la seconde hutte.

### Bêche

A gauche du château de sable, dans le premier niveau du désert.

### Direction

Allez jusqu'au bout du niveau de lave après avoir battu les dragons.

### Carte au trésor

Vous la recevrez après avoir vaincu une équipe adverse durant une mission au château de sable dans une partie de volleyball.

# Castle of Shikigami III

© Arc System Works / Alfa System

+ D'INFOS FORUM

## OPTIONS EXTRA

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode dans le menu des Options. Vous pourrez altérer différents paramètres comme la vitesse du jeu.

## CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

A chaque heure de jeu que vous accumulez, vous gagnez un Continue supplémentaire.

# Castlevania : Symphony Of The Night

© Konami / Digital Eclipse 2007

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en guise de nom. Vous devez auparavant avoir terminé le jeu à 180% et avoir un espace de sauvegarde libre.

| | |
|---|---|
| `AXEARMOR` | Débuter avec Alucard et l'armure Axelord. |
| `RICHTER` | Débuter avec Richter Belmont. |
| `X-X!V''Q` | Débuter avec Alucard avec de petites stats mais une chance maximale. |

## SUCCÈS

### Fureur (5)

Battre 10 ennemis à la suite en ayant recours aux armes de base et sans se faire toucher.

### Apprenti (5)

Battre 10 ennemis à la suite n'en ayant recours qu'à la magie et sans se faire toucher.

### Maître d'armes (10)

Battre 10 ennemis à la suite en ayant recours aux armes spéciales et sans se faire toucher.

### Changeling (10)

Obtenir les transformations Chauve-souris, Loup et Brume.

### Familier (10)

Récupérer les cinq démons familiers du jeu.

### Tueur de démon (10)

Battre Gainbon et Slogra.

### Lignée (10)

Battre Dracula au niveau Lignée sans se faire toucher.

### Sorcier (15)

Débloquer/lancer les huit sorts d'Alucard.

### Inversé (20)

Débloquer le château inversé.

### Porte-monnaie (25)

Récupérer un chèque de 100 000$.

### Chercheur (35)

Explorer 200.6% du jeu.

### La revanche de Belmont (45)

Complétez le jeu, y compris le château inversé, en jouant avec Richter.

# Catan

© Microsoft / Big Huge Games 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Colon de Catan (10)

Construisez un village au cours d'une partie de Catane.

### Erudit de Catan (10)

Gagnez une partie solo contre trois joueurs IA de niveau moyen.

### Villageois de Catan (10)

Gagnez 25 points de victoire dans Catan ; les points sont pris en compte pour chaque partie.

### Ambassadeur de Catane (10)

Invitez quelqu'un à jouer à Catan.

### Bâtisseur de Catan (20)

Terminez 10 parties de Catan avec la carte de la route la plus longue.

### Chevalier de Catan (20)

Terminez 10 parties de Catan avec la carte de la plus grande armée.

### Marchand de Catan (20)

Gagnez 100 cartes de ressource grâce aux échanges dans une partie de Catane.

### Professeur de Catan (20)

Gagnez une partie solo contre trois joueurs IA de niveau difficile.

### Citoyen de Catan (20)

Gagnez 100 points de victoire dans Catane ; les points sont pris en compte pour chaque partie.

### Doyen de Catan (20)

Gagnez 250 points de victoire dans Catan ; les points sont pris en compte pour chaque partie.

### Homme d'état de Catan (20)

Gagnez 500 points de victoire dans une partie avec classement.

## Chancelier de Catan (20)

Gagnez 1000 points de victoire dans une partie avec classement.

# CellFactor : Psychokinetic Wars

© Ubisoft / Immersion Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Marathon (35)

Marquer 1 000 000 points.

### Collection complète (30)

Débloquer toutes les récompenses.

### Tueur en série (20)

Tuer un total de 100 ennemis dans des parties avec classement sur Xbox LIVE.

### Maître de l'arène (20)

Faire 5 victimes sans se faire tuer lors d'une partie avec classement.

### Campagne Guardian (20)

Terminer tous les défis de la campagne Guardian.

### Campagne Bishop (20)

Terminer tous les défis de la campagne Bishop.

### Maître des compétences (10)

Faire 10 victimes de suite en utilisant uniquement les compétences en mode Défi.

### Campagne Black Op (20)

Terminer tous les défis de la campagne Black Op.

### Compétences fatales (5)

Tuer un ennemi pour la première fois en utilisant les compétences en mode Défi.

### Maître des défis (10)

Remporter un Deathmatch sans se faire tuer, au cours d'un défi.

### Mort subite (5)

Faire la première victime d'une partie en mode Défi.

## Expert (5)

Terminer l'initiation de chaque personnage.

# Cérébral Challenge

© Gameloft 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Premier toucher (5)

Finissez un TEST QUOTIDIEN !

### Combo (10)

Faites 30 combos dans n'importe quel mode !

### A+ (10)

Obtenez un A + dans les modes ENTRAINEMENT !

### En ligne! (10)

Remportez un match en ligne !

### 20 % utilisation cerveau (15)

Utilisation cerveau: atteignez 20 % !

### 40 % utilisation cerveau (15)

Utilisation cerveau: atteignez 40 % !

### 60 % utilisation cerveau (15)

Utilisation cerveau: atteignez 60 % !

### 80 % utilisation cerveau (20)

Utilisation cerveau: atteignez 80 % !

### 100 % utilisation cerveau (20)

Utilisation cerveau: atteignez 100 % !

### Chef cérébral! (20)

Remportez 10 matchs de suite en ligne !

### Maître cérébral (30)

Obtenez un A + à tous les mini-jeux !

## Le seul et unique! (30)

Remportez 100 matchs de suite en ligne !

# Chaotic : Shadow Warriors

© Activision

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Fin du jeu (125)

Termine le mode Histoire du jeu.

### Chasseur de Créatures amateur (25)

Ajoute 10 nouvelles Créatures différentes à la réserve.

### Chasseur de Créatures pro (50)

Ajoute 25 nouvelles Créatures différentes à la réserve.

### Maître chasseur (125)

Ajoute toutes les Créatures différentes du jeu à la réserve.

### Apprenti de Mommark (50)

Perfectionne au moins 25 Créatures.

### Chasseur d'Équipements amateur (50)

Trouve 10 Équipements différents.

### Maître d'armes (125)

Trouve tous les différents Équipements du jeu.

### Chasseur de Mugic amateur (25)

Trouve 15 Mugic différentes.

### Maître de la chasse aux Mugic (75)

Trouve toutes les différentes Mugic du jeu.

### Apprenti de Chaotic en ligne (20)

Remporte 20 parties avec classement.

### Maître de Chaotic en ligne (50)

Remporte 50 parties avec classement.

### Maître de l'Attaque (25)

Réalise 25 Attaques bonus complètes en combat Mode Histoire.

### Maître de la parade (25)

Réalise 25 parades complètes en combat Mode Histoire.

### Maître du scanner de Créatures (20)

Scanne 20 Créatures en combat.

### Apprenti scanneur de Créatures (10)

Scanne 5 Créatures en combat.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Chessmaster Live

© Ubisoft 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Apprenti (5)

Gagner 1 partie (Solo).

### Annihilateur (10)

Prendre toutes les pièces de l'adversaire aux échecs classiques (Solo).

### Joueur standard (10)

Jouer 20 parties en ligne.

### Glorieux (15)

Obtenir un classement en ligne de 1200 dans n'importe quel type d'échecs.

### Polyvalent (15)

Gagner 1 partie en ligne dans tous les variantes d'échecs.

### Étoile montante (15)

Gagner en ligne contre un joueur mieux classé.

### Vétéran (15)

Jouer 100 parties (Solo).

### Blitzkrieg (20)

Gagner 1 partie (Solo) en moins de 5 minutes (temps personnel).

### Grand stratège (20)

Réussir 30 problèmes.

### Champion (25)

Battre une personnalité ayant un classement ELO supérieur ou égal à 1000.

### Maître (25)

Gagner 20 parties (Solo).

## Joueur pro (25)

Gagner 10 parties en ligne avec classement.

# Chime

© OneBigGame / Zoë Mode 2010

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### La bonne fée (50)

Le monde est un peu meilleur grâce à vous. Voilà un petit cadeau pour vous remercier.

### L'explorateur (5)

Jouer tous les niveaux en mode Chrono et en mode Libre.

### Le compositeur (5)

Recouvrir entièrement la grille en mode Libre.

### Le jongleur (5)

Avoir 3 blocs actifs sur la grille en même temps.

### Le destructeur (10)

Créer un bloc avant que la ligne de rythme ne soit passée une première fois sur la grille.

### Le monstre (10)

Créer un bloc d'au moins 80 cases.

### Le maître (15)

Marquer 50 millions de points.

### Le musicien (15)

Trouver 6 sons de blocs différents dans un niveau (blocs carrés, larges ou hauts, petits ou grands).

### Le fantôme (15)

Créer 7 blocs sur la grille pendant un seul passage de la ligne de rythme.

### Le jongleur professionnel (15)

Atteindre un multiplicateur d'au moins 25.

### Le serpent (20)

Créer un bloc unique recouvrant toute la largeur de la grille à chaque niveau.

## Le champion des champions (35)

Recouvrir entièrement la grille à chaque niveau en mode 3 minutes.

# Chrome Hounds

© Sega / From Software 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Touriste (20)

Vous avez joué sur chaque champ de bataille.

### Eclaireur Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Eclaireur'.

### Eclaireur Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

### Soldat Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Soldat'.

### Soldat Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

### Sniper Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Sniper'.

### Sniper Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

### Cannonier Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Cannonier'.

### Cannonier Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

### Défenseur Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Défenseur'.

### Défenseur Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

### Commandant Accompli (20)

Vous avez terminé le scénario 'Commandant'.

### Commandant Héroïque (20)

Vous avez atteint le niveau maximal d'expérience.

### Savoir Absolu (20)

Vous avez terminé chaque mission.

### Service de Démolition (20)

Vous avez détruit l'arme secrète ennemie.

### Instructeur Tactique (20)

Vous avez obtenu le meilleur score en mode Histoire/Mission.

### Expert Hovercraft (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis hovercraft.

### Expert en Roues(20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis roulant.

### Expert Bipède (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis bipède.

### Expert Inversé (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis inversé.

### Expert Chenille (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis chenille.

### Expert Multipède (20)

Vous avez déployé 50 fois un châssis multipède.

### Expert Hound (20)

Vous possedez un Hound de chaque partie du jeu.

### Décoration Elimination (20)

Vous avez éliminé plus de 100 ennemis.

### Décoration d'Assaut (20)

Vous avez été 30 fois le premier à attaquer l'ennemis.

### Décoration de Survie (20)

Vous avez survécu à 10 batailles consécutives.

### Décoration de Non-Violence (20)

Vous avez gagné 5 fois sans attaquer l'ennemi.

### Décoration d'Humanité (20)

Vous avez gagné 5 fois de suite sans tuer l'ennemi.

### Décoration de Combat (20)

Vous avez gagné 10 fois en infériorité numérique face à des humains.

### Troupe Mobile (20)

Vous avez parcouru 1000000.

### Service Militaire (20)

Vous avez accumulé 300 déploiements.

### Capitale Occupée (20)

Une nation alliée en a conquis une autre.

### Résurrection Pays (20)

Vous avez rétabliune nation affiliée.

### Drapeau Rouge (20)

Vous avez remporté 100 victoires.

### Aile de Bronze (20)

Vous avez détruit 50 hounds ennemis.

### Drapeau de Bronze (20)

Vous avez contrôlé les COMBAS 100 fois.

### Marteau de Bronze (20)

Vous avez gagné 50 fois en détruisant le QG ennemi.

### Patriote de Bronze (20)

Vous êtes resté avec un pays pendant 3 saisons.

### Patriote d'Argent (20)

Vous avez fait un don à la nation affiliée.

### Aile d'Argent(20)

Vous avez détruit 100 hounds ennemis.

### Drapeau d'Argent (20)

Vous avez contrôlé les COMBAS 100 fois.

### Marteau d'Argent (20)

Vous avez gagné 100 fois en détruisant le QG ennemi.

### Aile d'Or (20)

Vous avez la meilleur moyenne périodique de réputation.

### Hexagone d'Or (20)

Vous avez la meilleure moyenne saisonnière finale de réputation.

### Aigle d'Or (20)

Vous avez la meilleure réputation de la période.

### Croix d'or (20)

Vous avez la meilleure réputation de la saison.

### Croix d'Epée Dorée (20)

Vous avez le meilleur total périodique de points de conquête.

### Lion d'Or (20)

Vous avez le meilleur total saisonnier de points de conquête.

### Médaille Neroimus (40)

Vos pays affiliés sont victorieux, et vous en avez conquis deux autre.

# Civilization Revolution

© 2K Games / Firaxis 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Napalm du matin... (3)

Vaincre une unité ennemie.

### Première rencontre (3)

Prendre contact avec une autre civilisation.

### Première technologie (3)

Terminer le développement d'une technologie.

### Premier bâtiment (3)

Construire un bâtiment spécial.

### A la sueur de mon front (5)

Construire une deuxième ville dans la même partie.

### Course à l'armement (5)

Gagner au combat une compétence spéciale d'unité.

### Une fois de plus sur la brèche (5)

Combiner trois unités identiques pour créer une armée.

### Premier Personnage illustre (5)

Accumuler des unités de culture pour débloquer un Personnage illustre.

### Bien le bonjour, docteur Jones ! (9)

Découvrir un artefact ancien.

### La culture vaut quelques risques (9)

Construire une merveille du monde.

### Veni vidi vici (15)

Gagner avec une civilisation romaine.

### Personne ne me vaincra ! (15)

Gagner avec une civilisation égyptienne.

### Victoire grecque (15)

Gagner avec une civilisation grecque.

### Victoire espagnole (15)

Gagner avec une civilisation espagnole.

### Victoire allemande (15)

Gagner avec une civilisation allemande.

### Victoire russe (15)

Gagner avec une civilisation russe.

### Que cent fleurs éclosent (15)

Gagner avec une civilisation chinoise.

### Le peuple avant tout (15)

Gagner avec une civilisation américaine.

### Une grande victoire (15)

Gagner avec une civilisation japonaise.

### L'imagination est reine ! (15)

Gagner avec une civilisation française.

### Une volonté indomptable (15)

Gagner avec une civilisation indienne.

### Sans peur et sans reproche (15)

Gagner avec une civilisation arabe.

### Victoire aztèque (15)

Gagner avec une civilisation aztèque.

### C'est un monde âpre et rude ! (15)

Gagner avec une civilisation africaine.

### Tous les autres doivent échouer (15)

Gagner avec une civilisation mongole.

### Victoire britannique (15)

Gagner avec une civilisation britannique.

### Tous sur le château ! (20)

Remporter une Victoire territoriale.

### Les idées contrôlent le monde (20)

Remporter une victoire technologique.

### Victoire culturelle (20)

Remporter une victoire culturelle.

### Un sou est un sou (20)

Remporter une Victoire économique.

### Vivre en paix (25)

Remportez la partie avant l'an 1000 au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

### Le pouvoir absolu ? Sympa ! (25)

Gagner sans changer de gouvernement au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

### 20 victoires pour une unité (25)

Remporter 20 batailles avec une unité.

### Les puissants ne reculent pas ! (25)

Gagner avec une seule ville au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

### L'importance des modèles (25)

Faire atteindre la taille 20 à votre ville.

### Connaissance structurée (25)

Développer une ville pour produire 200 points de science par tour.

### Origine de tous les maux (25)

Développer une ville pour produire 200 or par tour.

### Au boulot ! (25)

Développer une ville pour produire 200 ressources par tour.

### Fraternité universelle (25)

Développer une ville pour produire 200 unités de culture par tour.

### Le Destructeur des mondes (30)

Remporter tous les types de victoires (territoriale, technologique, culturelle et économique).

### Trop facile ! (30)

Remporter une victoire avec chacune des civilisations.

### Vi Victa Vis (30)

Remporter une Victoire territoriale au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

### Jamais assez (30)

Remporter une victoire technologique au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

### Même le plus petit des hommes (30)

Remporter une victoire culturelle au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

### Où est le chéquier ? (30)

Remporter une Victoire économique au niveau de difficulté Roi ou supérieur.

### L'importance des modèles (45)

Débloquer tous les Personnages Illustres.

### Le bonheur de l'ambitieux (45)

Remporter une Victoire territoriale au niveau de difficulté Divinité.

### C'est de la magie ! (45)

Remporter une victoire technologique au niveau de difficulté Divinité.

### Citoyen du monde (45)

Remporter une victoire culturelle au niveau de difficulté Divinité.

### Jouer le jeu (45)

Remporter une Victoire économique au niveau de difficulté Divinité.

# Clannad

© Prototype

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### CLANNAD (1000)

Débloquez et terminez tous les scénarios du jeu.

# Clive Barker's Jericho

© Codemasters / MercurySteam Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Dossier de Devin Ross (décédé) (5)

Terminer Toujours parmi nous en difficile.

### Dossier du lieutenant A. Black (10)

Génie du tir - Tuer 50 ennemis avec la Balle fantôme.

### Dossier du sergent Frank Delgado (10)

Génie de la décapitation - Dégommer 50 têtes !

### Dossier du fidèle explosif (10)

Génie de l'explosion - Désintégrer 50 ennemis !

### Dossier du psycho-commandeur (10)

Terminer la Deuxième Guerre Mondiale - Finir la Deuxième Guerre Mondiale en facile ou normal.

### Dossier du capitaine Devin Ross (15)

Génie du massacre - Tuer 50 ennemis avec des attaques au corps à corps.

### Dossier de Maltheus Saint Claire (15)

Terminer les Croisades - Finir les Croisades en facile ou normal.

### Dossier du sergent Billie Church (20)

Terminer Al Khali en difficile.

### Dossier du capitaine Jones (20)

Terminer Un homme à terre! en difficile.

### Dossier du caporal Simone Cole (20)

Terminer Le Tombeau en difficile.

### Dossier du père Paul Rawlings (20)

Maître de la décapitation - Dégommer 100 têtes !

### Dossier d'Arnold Leach (20)

Terminer Al Khali - Finir Al Khali en facile ou normal.

### Dossier du béhémoth de cadavres (20)

Terminer Rivières de sang en difficile.

### Dossier de Sir Richard de Grey (20)

Terminer De mal en pis... en difficile.

### Dossier de Guillaume d'Auxerre (20)

Terminer Equipée sauvage en difficile.

### Dossier du guerrier croisé (20)

Terminer Egouts en difficile.

### Dossier de l'archer croisé (20)

Terminer Ames torturées en difficile.

### Dossier de Cassus Vicus (20)

Terminer Rome - Finir Rome en facile ou normal.

### Dossier du légionnaire (20)

Terminer Voie souterraine en difficile.

### Dossier du gladiateur (20)

Terminer Temple de la souffrance en difficile.

### Dossier d'Antadurunnu (20)

Terminer Le sceau divin en difficile.

### Dossier du démon sumérien Enlil (20)

Terminer Guide spirituel en difficile.

### Dossier du démon sumérien Inanna (20)

Terminer Peau en difficile.

### Dossier du démon sumérien Ki (20)

Terminer Chair en difficile.

### Dossier du démon sumérien Nanna (20)

Terminer Sang en difficile.

### L'Opération Sceau de Dieu (20)

Terminer Exorcisme en Difficile.

### Dossier de l'agent Muriel Green (25)

Terminer Le sentier des âmes en difficile.

### Dossier du lance-flammes (25)

Maître de l'explosion - Désintégrer 100 ennemis !

### Dossier du grenadier (25)

Maître du tir - Tuer 100 ennemis avec la Balle fantôme.

### Dossier du Pyxis Prima (25)

Terminer Sumer - Finir Sumer en facile ou normal.

### Dossier du fidèle (30)

Maître du massacre - Tuer 100 ennemis avec des attaques au corps à corps.

### Dossier de l'enfant croisé (30)

Terminer Imperium en difficile sans aucune perte.

### Dossier de Tertius Longinus (30)

Terminer Décadence en difficile sans aucune perte.

### Dossier du béhémoth aveugle (30)

Terminer Morituri te salutant en difficile sans aucune perte.

### Dossier du démon sumérien Ninlil (30)

Terminer Peau en difficile sans aucune perte.

### Dossier du démon sumérien Utu (30)

Terminer Sang en difficile sans aucune perte.

### Dossier de la marionnette (30)

Terminer Chair en difficile sans aucune perte.

### Dossier de la section Jericho (30)

Terminer Rivières de sang en difficile sans aucune perte.

### Dossier du fidèle volant (50)

Dieu de la décapitation - Dégommer 250 têtes !

## Dossier des commandos DSS (50)

Dieu de l'explosion - Désintégrer 250 ennemis !

## Dossier du mitrailleur (50)

Dieu du tir - Tuer 250 ennemis avec la Balle fantôme.

## Dossier du Premier Né (55)

Dieu du massacre - Tuer 250 ennemis avec des attaques au corps à corps.

# Cloning Clyde

© NinjaBee 2006

+ D'INFOS FORUM

## BONUS

### Chicken Gamerpic

Terminez les niveaux d'entraînement.

### Clyde Gamerpic

Terminez tous les niveaux, y compris les niveaux bonus.

### Mutant Clyde

Terminez tous les niveaux dans le temps imparti.

## SUCCÈS

### Born to be bêêêêd (8)

Devenez Clyde-mouton.

### Amphibien mais on fit plus (10)

Devenez Clyde-grenouille.

### Accro au combat (12)

Jouez en mode Versus.

### Basse-cour en folie (12)

Devenez Clyde-poulet.

### Monnaie de singe (14)

Devenez Clyde-singe.

### Collection de Kenn (15)

Récupérez 50 clones de la figurine Killer Kenn.

### ADN, évidemment (16)

Devenez Clyde-mutant.

### Course à Dupliclone (18)

Terminez les niveau 1-24 et 10 défis au-dessous du temps moyen.

### King Clyde (20)

Terminez tous les défis.

### Liberté illusoire (20)

Faites sortir 75 clones par les conduits d'aération.

### Killer Kudos (25)

Récupérez 100 clones de la figurine Killer Kenn.

### Grand maître clydissime (30)

Terminez le jeu !

# Coffeetime Crosswords

© Konami / Penny Press 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### C'est du gâteau (5)

Complétez 20 mots croisés en niveau "très facile".

### Admirable (5)

Complétez le niveau "très facile" sans faire d'erreur.

### Bon départ ! (10)

Complétez votre première grille de mots croisés en mode normal ou contre la montre.

### Exceptionnel (10)

Complétez le niveau "facile" sans faire d'erreur.

### Magistral (15)

Complétez le niveau "moyen" sans faire d'erreur.

### Cruciverbiste en herbe (15)

Complétez 20 mots croisés en niveau "moyen".

### Amateur de lettres (20)

Complétez 20 mots croisés en niveau "facile".

### Le roi des cruciverbistes (20)

Complétez 20 mots croisés en niveau "difficile".

### Suprême (20)

Complétez le niveau "difficile" sans faire d'erreur.

### 180 (30)

Complétez 180 puzzles.

### Un cerveau peut en cacher un au (30)

Obtenez un score de 30 000 ou plus en coopération.

## 100,000 ! (30)

Obtenez un score de 100 000 ou plus !

# Colin McRae : DIRT

© Codemasters 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## COLIN MCRAE R4 ET VIDÉOS BONUS

Obtenez 100% en mode Carrière en arrivant premier sur chacun des 66 événements du mode Dirt.

## SUCCÈS

### Parcouru plus de 804.7 km (5)

Félicitations ! Vous avez parcouru plus de 804.7 km.

### Parcouru plus de 1609.3 km (10)

Félicitations ! Vous avez parcouru plus de 1609.3 km.

### Pts de carrière max. au niv. 2 (10)

Le joueur doit obtenir le maximum de points de carrière dans tout le niveau 2, en mode Carrière.

### Pts de carrière max. au niv. 4 (10)

Le joueur doit obtenir le maximum de points de carrière dans tout le niveau 4, en mode Carrière.

### 5 victoires (10)

Le joueur doit gagner un total de 5 courses dans n'importe quel mode de jeu.

### Transmission manuelle (10)

Le joueur doit gagner une course en utilisant une transmission manuelle dans n'importe quel mode.

### Vitesse maximale (10)

Le joueur doit atteindre une vitesse d'au moins 218 km/h dans une course sur n'importe quel mode.

### Premier saut de 20m (15)

Félicitations ! Vous avez fait un saut de 20 mètres.

### Première victoire (15)

Félicitations ! Vous avez obtenu votre première victoire.

### Première course sans accrocs (15)

Le joueur doit terminer une course sans toucher un seul obstacle dans n'importe quel mode de jeu.

### Posséder 15 voitures (15)

Le joueur doit posséder 15 voitures en mode Carrière.

### 3 victoires d'affilée (15)

Le joueur doit remporter 3 victoires d'affilée dans n'importe quel mode de jeu.

### Premier podium (15)

Félicitations ! Vous avez décroché votre premier podium.

### 10 victoires (15)

Le joueur doit gagner un total de 10 courses dans n'importe quel mode de jeu.

### 20 victoires (20)

Le joueur doit gagner un total de 20 courses dans n'importe quel mode de jeu.

### Pts de carrière max. au niv. 6 (20)

Le joueur doit obtenir le maximum de points de carrière dans tout le niveau 6, en mode Carrière.

### Pts de carrière max. au niv. 8 (20)

Le joueur doit obtenir le maximum de points de carrière dans tout le niveau 8, en mode Carrière.

### Parcouru plus de 3218.7 km (20)

Félicitations ! Vous avez parcouru plus de 3218.7 km.

### Vétéran tractions (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye pour tractions en mode Carrière.

### Vétéran 4x4 (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye pour 4x4 en mode Carrière.

### Vétéran rallye classique (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye classique en mode Carrière.

### Vétéran propulsions (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye pour propulsions en mode Carrière.

### Vétéran rallye cross (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye cross en mode Carrière.

### Vétéran rallye raid T1 (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye raid T1 en mode Carrière.

### Vétéran rallye raid T4 camion (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye raid T4 camion en mode Carrière.

### Vétéran CORR super buggy (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de CORR super buggy en mode Carrière.

### Vétéran CORR Pro pick-up (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de CORR Pro 4 pick-up en mode Carrière.

### Vétéran course de côte (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de course de côte en mode Carrière.

### Vétéran course de côte camion (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de course de côte camion en mode Carrière.

### Vétéran super spéciale (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de super spéciale en mode Carrière.

### Champion des Champions (20)

Le joueur doit gagner l'épreuve Champion des Champions en mode Carrière.

### Vétéran rallye national (20)

Le joueur doit gagner toutes les épreuves de rallye national en mode Carrière.

### Tous les circuits (20)

Le joueur doit courir sur tous les circuits (hors essais) dans n'importe quel mode de jeu.

### 1ère victoire rallye Xbox Live (20)

Le joueur doit gagner une course de rallye avec classement sur le Xbox Live.

### 1ère victoire de côte Xbox Live (20)

Le joueur doit gagner une course de côte avec classement sur le Xbox Live.

### Course sans accrocs Xbox Live (20)

Le joueur doit terminer une course classée sur le Xbox Live sans toucher un seul obstacle.

### Victoire Shell Rally Australia (20)

Le joueur doit gagner le Shell Rally Australia dans n'importe quel mode de jeu.

### Victoire Sparco Rally España (20)

Le joueur doit gagner le Sparco Rally España dans n'importe quel mode de jeu.

### Victoire Brembo Rally Italia (20)

Le joueur doit gagner le Brembo Rally Italia dans n'importe quel mode de jeu.

### Victoire Rally Deutschland (20)

Le joueur doit gagner le Rally Deutschland dans n'importe quel mode de jeu.

### Victoire BP Ultimate Rally UK (20)

Le joueur doit gagner leBP Ultimate Rally UK dans n'importe quel mode de jeu.

### Vict. Arai Japanese Alpine Rally (20)

Le joueur doit gagner le Arai Japanese Alpine Rally dans n'importe quel mode de jeu.

### Champion rallye européen (25)

Le joueur doit gagner le championnat européen des rallyes.

### Parcouru plus de 8046.7 km (25)

Félicitations ! Vous avez parcouru plus de 8046.7 km.

### Posséder 30 voitures (30)

Le joueur doit posséder 30 voitures en mode Carrière.

### Champion rallye international (40)

Le joueur doit gagner le championnat international des rallyes.

### Points de carrière maximum (45)

Le joueur doit obtenir le maximum de points possible jusqu'à la fin du niveau 11 en mode Carrière.

### Posséder toutes les voitures (45)

Le joueur doit posséder toutes les voitures en mode Carrière.

### Champion grand rallye (60)

Le joueur doit gagner le grand championnat des rallyes.

# Colin McRae : DiRT 2

© Codemasters 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VÉHICULES À DÉBLOQUER

### Colin McRae R4 (X-Games)

Remporter les X-Games d'Europe

### Dallenbach Special

Remporter le Trailblazer World Tour

### Ford Escort MKII

Remporter tous les défis X-Games

### Ford RS200 Evolution

Remporter le Rally Cross World Tour

### MG Metro 6R4

Remporter tous les défis X-Games

### Mitsubishi Lancer Evolution X (X-Games)

Remporter les X-Games d'Asie

### Mitsubishi Pajero Dakar

Remporter le Raid World Tour

### Subaru Impreza WRX STi

Remporter le challenge Colin McRae

### Subaru Impreza WRX STi (X-Games)

Remporter les X-Games d'Amérique

### Toyota Stadium Truck

Remporter le Landrush World Tour

## SUCCÈS

### Gros Sous ! (25)

Gagnez le pactole.

### Dévouement (80)

Gagnez toutes les épreuves du DiRT Tour.

### La Totale (30)

Pilotez tous les véhicules du jeu.

### À l'Arraché (10)

Remportez une épreuve du DiRT Tour sans gagner de course.

### Par-dessus Tête (10)

Faites un tonneau puis gagnez la course.

### Figure De Style (15)

Finissez en beauté ! Passez la ligne d'arrivée avec juste deux roues au sol.

### Propre Sur Lui (20)

Gagnez une course DiRT Tour sans accident.

### Définitif (15)

Infligez des dégâts extrêmes à votre véhicule à plus de 140 mph (225 km/h).

### Premières Armes (10)

Gagnez une épreuve.

### Imbattable (20)

Gagnez une course sur chaque circuit du jeu (dans n'importe quel mode de jeu).

### É-CRA-SÉS ! (15)

Gagnez une épreuve Domination en marquant le maximum de points possible.

### C'est Tout C'que T'as ? (15)

Gagnez un Défi chrono.

### À La Force Du Poignet (15)

Gagnez une épreuve Survivant en passant chaque point d'élimination à la seconde place, ou pire.

### Porte-à-porte (10)

Touchez toutes les portes dans une épreuve Slalom.

### Amis Pour La Vie (10)

Devenez super pote avec une superstar.

### Le Début De La Gloire (15)

Devenez super pote avec 4 superstars.

### Meilleurs Potes (30)

Devenez super pote avec toutes les superstars.

### Pilote En Herbe (10)

Courez votre première course sur le DiRT Tour.

### Pro (15)

Gagnez une épreuve en division Pro.

### All-Star (25)

Gagnez une épreuve en division All-Star.

### Du Gâteau (10)

Gagnez un Défi.

### Fi Des Défis (20)

Gagnez 12 Défis.

### Se Faire Un Nom (15)

Atteignez le niveau 15 sur le DiRT Tour.

### Tout En Haut (30)

Atteignez le niveau 30 sur le DiRT Tour.

### Votre Territoire (15)

Battez Travis Pastrana sur un Défi.

### Block Party (15)

Battez Ken Block sur un Défi.

### Jet Setter (15)

Courez dans chaque lieu.

### Le Monde Est À Vous (50)

Gagnez tous les Tours du monde.

### Champion X Games (50)

Gagnez tous les X Games.

### Votre Top 5 (15)

Gagnez 5 courses Pro Tour sur Xbox LIVE.

### Tournois À Gogo (20)

Participez à quatre tournois.

### Célèbre (20)

Atteignez une réputation en ligne de 15.

### Illustre (40)

Atteignez une réputation en ligne de 30.

### Heure De Pointe (10)

Gagnez une course Pro Tour sur Xbox LIVE contre 7 adversaires.

### Mélange Des Genres (15)

Jouez dans toutes les disciplines sur Xbox LIVE (Pro Tour ou Jam Session).

### Sur Ses Traces (25)

Gagnez 25 rallyes sur le DiRT Tour.

### Avec Les Honneurs (15)

Obtenez un taux d'impact « prudent » dans les courses multijoueur (Pro Tour ou Jam Session).

### Mirra-plapla (15)

Battez Dave Mirra sur un Défi.

### Pas Peur Des Fantômes (10)

Téléchargez et battez un fantôme.

### Ma Bidouille (5)

Gagnez une course avec un véhicule dont vous avez personnalisé les réglages.

### Allez Les Filles ! (10)

Gagnez deux épreuves par équipe avec la même coéquipière.

### Champion X Games Europe. (20)

Gagnez X Games Europe.

### Champion X Games Asie. (25)

Gagnez X Games Asie.

### Champion X Games U.S.A. (30)

Gagnez X Games U.S.A.

### Frime (20)

Profitez de votre réussite aux X Games U.S.A.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (75)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Comix Zone

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Jeu terminé (25)

Sauvez Alissa et terminez le jeu.

### C'est le bon choix ! (25)

Obtenez les 2 fins du jeu possible.

### Points III (25)

Obtenez 50 000 points.

### Avion en papier (15)

Utilisez un avion en papier.

### Points II (15)

Obtenez 30 000 points.

### Héros accéléré (25)

Terminez l'épisode 3.

### Bouddha dit ça (15)

Terminez l'épisode 2.

### Territoire inconnu (15)

Terminez la première page.

### Des rats ! (10)

Ramassez et sauvez Roadkill.

### Points I (10)

Obtenez 10 000 points.

### Slurp (10)

Servez-vous d'un thé glacé pour regagner de la santé.

## Et boum ! (10)

Servez-vous de la dynamite.

# Command & Conquer 3 : La Fureur de Kane

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BONUS DIVERS

### Menu principal alternatif.

Terminer la campagne solo.

### Accès à toutes les cinématiques de la campagne solo.

Terminer la campagne solo.

### Cinématiques du Défi de Kane.

Finir le Défi de Kane.

## SUCCÈS

### Bien joué, Commandant (10)

Jouer une partie rapide avec le GDI.

### Vieille école (10)

Jouer une partie rapide avec les Griffes d'acier.

### Suppression sonique (10)

Jouer une partie rapide avec le ZOCOM.

### Pour Kane (10)

Jouer une partie rapide avec le Nod.

### Les hérétiques sous les flammes (10)

Jouer une partie rapide avec la Main Noire.

### Conquête cybernétique (10)

Jouer une partie rapide avec les Marqués de Kane.

### Les oppresseurs de l'humanité (10)

Jouer une partie rapide avec les Scrins.

### Vengeance maximale (10)

Jouer une partie rapide avec Vengeance-17.

### La finesse des fanatiques (10)

Jouer une partie rapide avec Domination-59.

### Le meilleur de Granger (10)

Gagner une escarmouche avec le GDI.

### Net et sans bavure (10)

Gagner une escarmouche avec les Griffes d'acier.

### Autorité écrasante (10)

Gagner une escarmouche avec le ZOCOM.

### Pour le prophète ! (10)

Gagner une escarmouche avec le Nod.

### Terre brûlée (10)

Gagner une escarmouche avec la Main Noire.

### Victoire implacable (10)

Gagner une escarmouche avec les Marqués de Kane.

### Au-delà des limites (10)

Gagner une escarmouche avec les Scrins.

### Sacrifice rituel (10)

Gagner une escarmouche avec Vengeance-17.

### Broyeurs d'âmes (10)

Gagner une escarmouche avec Domination-59.

### A bas l'Humanité ! (10)

Utiliser une super-arme dans une partie.

### Un grand potentiel... (10)

Terminer le camp d'entraînement.

### Un bon début (15)

Faire une partie perso. 1 contre 1.

### Esprit d'équipe (15)

Faire une partie perso. 2 contre 2.

### Le pouvoir par la paix (30)

Terminer le Défi de Kane avec le GDI.

### La vieille école du Nod (30)

Terminer le Défi de Kane avec les Griffes d'acier.

### Les guerriers de l'extrême (30)

Terminer le Défi de Kane avec le ZOCOM.

### La paix par le pouvoir (30)

Terminer le Défi de Kane avec le Nod.

### L'avant-garde du prophète (30)

Terminer le Défi de Kane avec la Main Noire.

### La voie du futur (30)

Terminer le Défi de Kane avec les Marqués de Kane.

### Le règne des Scrins (30)

Terminer le Défi de Kane avec les Scrins.

### Le Culte du Sang (30)

Terminer le Défi de Kane avec Vengeance-17.

### Les maîtres de la manipulation (30)

Terminer le Défi de Kane avec Domination-59.

### Le Dieu des joueurs (30)

Remporter une escarmouche 1 contre 1 en difficulté IA brutale.

### Le renouveau... (75)

Terminer l'acte I de la campagne.

### Le poing du prophète (75)

Terminer l'acte II de la campagne.

### Ascendance (100)

Terminer l'acte III de la campagne.

### La véritable ascendance (100)

Terminer toutes les missions de la campagne en mode Difficile.

### Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Acte I : REUNIFICATION

### Mission 1 : L'insurrection de Rio

La colère à l'encontre du GDI monte dans les favelas de Rio. Il suffirait d'un petit rien pour que les démunis ne se soulèvent. A vous d'accomplir ce petit rien. Démolissez les édifices représentant l'autorité et l'autocratie du GDI. Envahissez les stations de radio et inondez les ondes de messages émanant du prophète. Incitez les foules à la rébellion. Rio va brûler et l'armée de Kane va renaître de ses cendres.

**Objectifs primaires :**

1- Détruisez les centres administratifs du GDI
2- Détruisez le chantier de construction de la faction adverse

**Objectifs bonus :**
1- Capturez les stations de radio du GDI
2- Protégez les stations de radio
3- Utilisez les radars signature

Cette première mission vous permet de prendre tranquillement vos marques. Commencez par construire deux ou trois raffineries, ainsi que 3 ou 4 collecteurs. Répartissez ceux-là dans les différentes raffineries construites pour ne pas retarder les récoltes, puis placez quelques troupes à l'est et au sud de votre base pour garder le périmètre d'activité des collecteurs en sécurité. Intéressez-vous au premier objectif bonus. Vous devez capturez 4 bâtiments ennemis. Pour cela, le déploiement de saboteurs est indispensable. Cliquez sur l'icône du petit bonhomme et choisissez d'en produire au moins 4. Commencez également à produire des chars et autres unités d'attaque en grand nombre.

Les stations de radio étant remarquablement bien gardées, vous ne pouvez envoyer les saboteurs agir seuls. Utilisez donc les buggies pour faire le ménage au préalable. Chacune des 4 stations est indiquée par le chiffre 1, en vert sur votre carte. Pour investir un bâtiment, sélectionnez un saboteur, puis cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bâtiment. Chaque station de radio étant à proximité des centres administratifs du GDI, les ennemis rappliqueront souvent. Le premier objectif bonus rempli vous permet de construire des chars scorpions.

Le premier objectif bonus atteint, un second ne tarde pas à vous être signalé. Vous devez alors protéger les stations contre le GDI qui tentera de les détruire. Pour contrer la menace, placez plusieurs groupes d'unités à proximité des bâtiments. Il vous faut ensuite vous occuper de l'objectif principal de cette mission, à savoir la destruction des centres administratifs ennemis. Commencez par vous occuper du bâtiment de droite (chaque bâtiment est indiqué par une flèche jaune pourvue d'un chiffre sur votre radar). Dès votre approche, du renfort devrait débarquer par voie aérienne. Eliminez les unités du GDI, puis progressez pour abattre la barrière de tours défensives. Envoyez ensuite vos unités sur la cible. Les bâtiments situés à l'ouest et au sud ne sont pas gardés et il vous est donc très facile de les détruire.

Foncez ensuite vers le dernier centre administratif situé au nord. Envoyez une bonne quinzaine d'unités pour franchir les défenses du GDI, repliées dans les bâtiments civils tout autour. Prenez le temps de vous occuper des deux premiers bâtiments investis par le GDI, puis détruisez la cible principale. Un nouvel objectif primaire prendra place ensuite. Vous devrez détruire le chantier de construction de la faction adverse (des rebelles) située un peu plus au nord-ouest, mais vous devez également remplir un nouvel objectif bonus (si le coeur vous en dit). La perte des stations de radio n'est plus un problème et vous pouvez laisser l'ennemi les détruire. Pour remplir l'objectif bonus numéro 3, cliquez sur le petit carré à gauche de votre écran, puis visez la zone marquée d'un petit 3, indiquant l'objectif. Vous révélerez alors la partie cachée des forces rebelles. Progressez ensuite pour anéantir le bâtiment principal de votre adversaire et triompher.

## Mission 2 : Ce qui nous revient de droit

Le Nod est de retour mais il n'est pas de taille à lutter avec la technologie de pointe du GDI. Les archives de la Confrérie ont été presque entièrement détruites après la Seconde Guerre du Tiberium, privant Kane de plusieurs siècles de recherches. Paradoxalement, nos amis du GDI nous proposent une alternative inespérée. Un duplicata de notre banque de données sur la furtivité, d'origine inconnue, est actuellement analysé dans un centre de recherche secret du GDI situé sur la côte australienne. Reprenez ce qui nous revient de droit.

**Objectifs primaires :**
1- Capturez le laboratoire de recherche secret du GDI
2- Protégez le laboratoire durant le transfert

**Objectifs secondaires :**
1- Moins de 50% de dommages pour le laboratoire de recherche du GDI

Commencez par bâtir une usine d'armement, ainsi que deux ou trois raffineries.
Produisez rapidement quelques buggies pour défendre votre base qui devrait rapidement se faire attaquer par des

unités aériennes du GDI, puis produisez 4 collecteurs supplémentaires que vous répartirez dans vos différentes usines de collecte. Déployez également quelques tourelles défensives pour vous mettre à l'abri des attaques de votre adversaire. Dès que le premier champ de tiberium sera épuisé, dirigez vos collecteurs vers celui le plus à l'ouest pour ne pas les laisser s'aventurer bêtement vers la zone contrôlée par l'ennemi. Placez également quelques unités sur place pour éviter de vous faire surprendre par le GDI. Envoyez des saboteurs capturer les réserves de tiberium pour augmenter votre capital facilement. Ceux-là sont au nombre de trois.

Tout en défendant votre base, constituez-vous une armée d'une quinzaine d'unités environ, puis prenez le chemin de la base ennemie située au nord-est. Sur le chemin, éliminez soldats et tourelles de protection jusqu'à la base. Faites alors le tour du bâtiment qu'il vous faut capturer en prenant soin de détruire toute structure du GDI. Escortez ensuite deux ou trois saboteurs jusqu'au laboratoire et capturez-le ! En même temps, il est recommandé de développer sa base en construisant quelques-unes des nouvelles structures disponibles. Envoyez ensuite toutes vos troupes disponibles vers la zone du laboratoire afin de le protéger. Les buggies doivent être suffisamment nombreux pour permettre d'abattre rapidement les unités aériennes du GDI. De plus, ce type de véhicules très rapide pourra rejoindre rapidement la zone à protéger. En définitive, peu d'ennemis parviendront à venir vous taquiner et vous devriez donc remplir parfaitement votre objectif primaire, mais également l'objectif bonus. Sous les conseils de Kane, vous laisserez ensuite votre base à l'abandon et la mission s'achèvera sous le signe de la victoire.

## Mission 3 : Mission Persuasion...

La Confrérie continue à se développer et à prospérer, mais le prophète ne peut prendre le risque de révéler sa présence sous peine d'attirer l'attention du GDI. Il faut trouver une figure de proue qui servira de prête-nom. Kane, dans son infinie sagesse, a décrété que Frère Marcion, le renégat hérétique, était le candidat idéal. Un seul problème se pose : le pieux Marcion estime que Kane est lui-même un hérétique. Persuadez-le du contraire.

**Objectifs primaires :**
1- Détruisez le bastion de Marcion
2- Détruisez l'escorte de Marcion
3- Escortez le transporteur de Marcion jusqu'à la zone d'évacuation

**Objectifs secondaires :**
1- Trouvez et détruisez les radars pulsés du GDI 2- Détruisez les statues de Marcion

Commencez à déployer une centrale et plusieurs raffineries, et pensez également à bâtir une grue de manière à pouvoir construire jusqu'à deux bâtiments en même temps. Cette méthode vous permet alors d'établir une base de manière beaucoup plus rapide. Construisez un centre opérationnel pour pouvoir déployer des véhicules Canon Laser par le biais des usines d'armement. Légèrement plus à l'ouest se situe un champ de tiberium bleu. Ordonnez à vos collecteurs de moissonner à cet emplacement en priorité.

Bâtissez rapidement quelques tourelles défensives sur la route nord menant à votre base de manière à essuyer les attaques ennemies qui ne tarderont pas. Protégez également l'entrée la plus basse menant à votre base, puis commencez à développer de nombreuses unités d'attaque en attendant que l'on vous assigne votre premier objectif. N'oubliez pas de bâtir un labo technique pour avoir accès aux tanks furtifs. Progressez vers le nord pour trouver rapidement un puisement de tiberium que vous pourrez capturer pour augmenter un peu plus votre capital. Un peu plus à gauche se trouve un radar appartenant au GDI. Détruisez-le une fois que vous aurez une armée suffisamment puissante pour tenir tête aux renforts qui débarqueront juste après.

Il vous reste encore quatre radars à trouver. Suivez le chemin vers le sud pour trouver le second. Vous trouverez un nouveau radar à détruire au centre de la carte. Essayez de vous munir de suffisamment d'unités pour explorer cette carte riche en ennemis. Enfin, traînez vers le sud-ouest pour trouver les deux derniers radars, assez proches l'un de l'autre. En approchant de la base adverse (deux chemins mènent à celle-ci), un second objectif apparaît. Détruisez les 3 statues de Marcion pour remplir celui-ci.

Focalisez-vous ensuite sur le bâtiment principal situé dans le coin nord-ouest et détruisez-le. Il vous faudra ensuite parvenir à détruire l'escorte de Marcion afin de mettre la main sur l'individu. Le cortège fuira vers l'est. Rattrapez-le

rapidement et n'hésitez pas à poster vos troupes un peu partout sur la carte pour faire face à toute éventualité.
Le cortège a tendance à se disperser, restez donc vigilant. La suite n'est qu'une formalité. Sélectionnez le convoi et escortez-le jusqu'à votre base pour en finir avec cette mission.

### Mission 4 : Un geste symbolique...

Marcion rentré au bercail, le Nod est proche de la résurrection. Désormais, Kane a seulement besoin d'un signe, d'un message, d'un acte qui prouvera aux fidèles que la Confrérie est ressuscitée. En Australie, des chercheurs du GDI tentent en vain d'apprivoiser le surpuissant tiberium liquide. Si leurs expériences venaient à être déstabilisées, les conséquences pourraient être... catastrophiques. Bientôt, le monde entier sera témoin de la renaissance brutale du Nod.

**Objectifs primaires :**
1- Détruisez le labo de recherche du GDI sur le tiberium liquide

**Objectifs secondaires :**
1- Détruisez la station d'alimentation du complexe de recherche du GDI
2- Capturez les cosses des purificateurs

Cette mission démarre sur les chapeaux de roue, et de nombreuses unités du GDI ne tarderont pas à vous tomber dessus dès les premières minutes de la partie. Bâtissez donc rapidement une usine d'armement et commencez par produire quelques buggies pour faire face aux hélicoptères ennemis. Déployez ensuite des chars, puis protégez votre base à l'aide de tourelles. La principale difficulté pour ce début de mission est de tenir face aux assauts répétés de l'ennemi tout en parvenant à déployer sa base. Pensez à bâtir des tourelles antiaériennes aux avant-postes de votre base et envoyez les collecteurs butiner le champ de tiberium bleu plus à l'ouest. Juste au-dessus figurent deux gisements. Capturez-les le plus tôt possible dans le jeu. Il peut être judicieux de déployer une seconde base directement sur place. Cette méthode permet de récolter plus facilement le minerai bleu, mais également de disperser les forces du GDI sur vos deux bases pour ne pas avoir à subir d'attaques trop puissantes d'un seul coup. Cette première partie est véritablement la plus difficile. Mais si vous parvenez à tenir, vos ressources devraient exploser et vous permettre de mettre sur pied une énorme armée qui vous rendra la suite très facile.

L'objectif bonus numéro 2 doit être rempli avant le premier. Déployez des saboteurs et rendez-vous aux points marqués sur la carte pour investir les dépouilles des Purificateurs, ces gros droïdes sur pattes. Les Purificateurs les plus à l'ouest sont éparpillés le long de la route, ouvrez l'oeil et ne vous focalisez pas sur l'unique numéro. Envoyez ensuite vos troupes vers la station d'alimentation à l'est et détruisez chaque centrale pour affaiblir l'ennemi. Un peu plus haut vous attend le labo du GDI. Filez vers ce bâtiment pour l'anéantir et décrocher la victoire.

## Acte II : LE REVEIL DE KANE

Pendant votre sommeil, le Nod s'est développé et a évolué, il a pris le contrôle des nouvelles zones jaunes sans attirer le regard de l'ennemi. Dans le même temps, le GDI a fait étalage de la suffisance et de l'indolence qui le caractérisent, sa dépendance au réseau de canons à ions le rendant bien plus vulnérable que le Conseil ne l'imagine. Il est temps d'agir. Attaquons le complexe de recherche du GDI à Johannesburg, nous y trouverons les plans de ce réseau... et le moyen de l'annihiler.

**Objectifs primaires :**
1- Détruisez le centre opérationnel du GDI
2- Coupez la liaison avec le canon à ions
3- Capturez les centres de recherche du réseau avant le réalignement des canons à ions

**Objectifs secondaires :**
1- Capturez les complexes de recherche 3 minutes avant le réalignement des canons à ions

Vous débutez avec de simples équipes furtives et un Commando. Ces unités sont en faible nombre mais s'avèrent terriblement efficaces. La méthode la plus simple (et surtout la moins risquée) pour réaliser les deux premiers objectifs

consiste à utiliser les équipes furtives. Cliquez pour cela sur l'icône (en bas à droite de l'écran) de déploiement des ailes pour leur permettre de rejoindre les structures à abattre. Sur place, cliquez sur l'autre icône pour faire atterrir vos hommes. Personne ne les repère et vous pouvez ainsi agir comme bon vous semble. Cliquez sur la troisième icône pour vous permettre de placer une charge explosive sur le bâtiment. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à l'explosion finale, puis filez vers la seconde structure pour remplir le premier objectif. Vous pouvez également y envoyer votre Commando qui devrait pouvoir s'en tirer.

Les Roues d'acier sont décisives et vous serviront à investir des saboteurs dans le camp du GDI. Produisez une poignée de chars pour libérer la voie au maximum en visant prioritairement les structures défensives. Remontez la piste de bâtiments à capturer de l'ouest vers l'est. Un fois dans la base de l'est, hâtez-vous d'investir les structures bien entourées. Les canons du GDI se focaliseront alors sur les véhicules, vous permettant ainsi de guider tranquillement les saboteurs vers les deux derniers centres de recherche. Du vrai travail de pro !

## Mission 6 : Opération brillance

Le prophète a des vues sur la station spatiale Philadelphia... et sur le réseau de canons à ions qu'elle commande. D'ici quelques jours, Kane va la détruire et éliminer le Conseil du GDI. Mais un membre du Conseil doit malgré tout rester en vie : Redmond Boyle, le trésorier du GDI. Ca peut paraître paradoxal, mais ce politicien incompétent joue un rôle central dans le projet de Kane. S'il survit, il deviendra peut-être président du GDI... et tombera forcément dans le piège tendu par le prophète. Une équipe va infiltrer le siège du Trésor du GDI. Détruisez-le pour obliger Boyle à rester sur Terre.

**Objectifs primaires :**
1- Marquez les centrales du Trésor à l'aide de balises furtives
2 - Détruisez le centre de communication du réseau du GDI
3- Détruisez le Trésor du GDI

**Objectifs secondaires :**
1- Volez les lingots d'or

Voilà une mission furtive assez sympathique qui apporte un peu de nouveauté dans la série des Command & Conquer. Sélectionnez une équipe furtive et faites-la décoller en cliquant sur l'icône adéquate. Vous devez veiller à ne pas vous exposer dans la lumière des unités aériennes du GDI. Longez le bord gauche de la carte jusqu'au premier point à atteindre et faites atterrir vos unités sans perdre de temps. Cliquez sur l'icône de la balise, puis cliquez sur la zone indiquée par un chiffre. Prenez ensuite le chemin des autres points sur la carte, mais restez à terre pour plus de sécurité.

Avant que les renforts ne vous rejoignent, allez récupérer les nombreux lingots situés au nord. Fouillez la zone pour mettre la main sur tous les lingots et remplir ainsi l'objectif bonus n°1. Notez qu'il vous est également possible d'attendre l'arrivée des renforts pour vous atteler à cette tâche. Ceux-là arrivés, foncez vers la base la plus à l'est et détruisez directement le bâtiment ciblé. Ne perdez ensuite pas une seconde et foncez vers le nord de la zone pour anéantir le trésor du GDI. Ciblez la structure et laissez parler votre puissance de feu. Même si vos unités se font attaquer, vous devriez tout de même pouvoir atteindre vos objectifs.

## Mission 7 : Le docteur a disparu

Le Dr Alphonse Giraud, qui mène les recherches sur le tiberium liquide pour le GDI, est de plus en plus gênant. Il faut s'en occuper avant qu'il ne mette cet idiot de Boyle en garde, ou les projets de Kane pourraient être remis en cause. Le labo de Giraud se trouve dans la zone bleue 8, dans la base chilienne qui servait autrefois à l'entretien du Philadelphia. Le prophète veut Giraud vivant car il estime pouvoir rallier ce bon docteur à notre cause. Ne le décevez pas.

**Objectifs primaires :**
1- Capturez le labo de Giraud
2- Escortez le transporteur du Dr Giraud

**Objectifs secondaires :**

1- Capturez le centre de contrôle de la base

Commencez par encadrer votre base de quelques tourelles défensives, puis construisez rapidement une usine d'armement de manière à pouvoir lancer une production de véhicules. Déployez des buggies ou placez des tourelles antiaériennes pour lutter contre les hélicos du GDI. Le but stratégique de cette mission est de parvenir à déployer une armée suffisamment importante avant que le champ de tiberium de départ ne soit complètement épuisé. N'hésitez pas à bâtir une deuxième usine d'armement pour accélérer la production et développer une belle armée. Prenez alors la route du nord et luttez contre l'ennemi s'étant établi autour du champ de minerai bleu. N'oubliez pas d'abattre les pilonnes tout autour pour pouvoir permettre à vos collecteurs de s'emparer du précieux tiberium. Faites ensuite le ménage sur le nord de la zone en éliminant chaque structure ennemie. En agissant ainsi, vous préparerez le terrain pour vos saboteurs qui auront pour tâche d'investir le labo de Giraud. Il reste toutefois un objectif bonus à remplir avant de vous focaliser sur le labo. Envoyez donc vos unités pour nettoyer la base à l'est.

Si votre armée n'est pas bien structurée, il peut être difficile de triompher de toutes les unités présentes dans la seconde base. Vous pouvez alors investir le saboteur lors d'une offensive groupée ou bien bâtir une autre base à proximité du champ de tiberium bleu pour vous permettre de vous enrichir plus rapidement. Cette méthode est véritablement celle qui apporte les meilleurs résultats. Notez également qu'un autre champ de tiberium bleu, plus vaste encore, demeure dans le coin haut droit de la zone.

L'ennemi balayé, vous pourrez ensuite envoyer les saboteurs investir les deux bâtiments. Vous devez ensuite escorter le transporteur du Docteur jusqu'à votre navire. Envoyez toute vos troupes disponibles au centre de la zone et éliminez-les le plus rapidement possible. Suivez ensuite le convoi jusqu'au transporteur. Pensez à construire des tourelles antiaériennes si vous éprouvez quelques difficultés avec les avions du GDI.

## Mission 8 : VMBI

Le commandement central du Nod a reçu des rapports inquiétants sur la zone rouge africaine. Le ZOCOM, la force d'élite anti-tibérium du GDI, y a lancé une opération d'envergure. Le plus ennuyeux, c'est que le ZOCOM a déployé une nouvelle arme pour lutter contre le cristal : le Véhicule Mammouth Blindé d'Intervention (VMBI). Cet hybride Mammouth/collecteur a déjà éliminé plusieurs de nos patrouilles et nous n'avons pas encore trouvé comment le contrer. Traquez ce VMBI, localisez la base du ZOCOM où il stationne et découvrez comment il est construit. Nous pourrons ainsi concevoir une réplique puissante.

**Objectifs primaires :**
1- Capturez le centre récupérateur
2- Détruisez le VMBI
3- Protégez le centre récupérateur pendant le transfert
4- Construisez une usine de Rédempteurs
5- Construisez un Rédempteur
6- Détruisez les bases ZOCOM

**Objectifs secondaires :**
1- Détruisez les VMBI de renfort du ZOCOM

Vous débutez cette mission en possession d'une base déjà bien fonctionnelle. Vous disposez également d'une poignée d'unités non négligeable. Commencez par bâtir deux raffineries de plus et déployez 5 collecteurs supplémentaires. Construisez ensuite une troisième usine d'armement et déployez une armée constituée d'une bonne trentaine d'unités. Vos défenses repousseront pendant ce temps les quelques offensives du GDI. Lancez ensuite votre petite troupe en direction de la cible et attendez-vous à voir débouler un VMBI. Concentrez alors tous vos efforts sur cet imposant véhicule pour l'abattre. Poursuivez vers le bâtiment qu'il vous faut capturer et détruisez les premières structures investies par le GDI . Faites ensuite venir un Saboteur, mais lisez ce qui suit avant de capturer le centre récupérateur.

Vous pouvez également en profiter et attendre un peu avant de réaliser l'objectif. En attendant que vos collecteurs amassent pas mal de ressources et que votre armée grossisse, détruisez alors toutes la base adverse hormis le bâtiment cible. Produisez un VCM et déployez-le à proximité de la structure qu'il vous faut investir. Bâtissez ensuite des

tourelles antiaériennes tout autour, puis faites venir toutes vos unités disponibles pour entourer le bâtiment et enfin capturez-le. Quelques avions viendront vous titiller en vain. D'autres unités terrestres suivront, mais rien qui puisse vraiment vous inquiéter.
Tenez bon durant tout le décompte pour valider l'objectif. Il vous faudra ensuite construire une usine de Rédempteurs. Lancez la construction et envoyez la majorité de vos troupes rejoindre votre base de départ pour détruire les VMBI afin de remplir le premier objectif bonus. Ceux-là ne sont que deux, heureusement !

Après avoir construit l'usine de Rédempteurs, faites en sorte de produire à votre tour un Rédempteur, à la sauce Kane cette fois-ci. Un 6ème objectif vient alors gonfler la liste de vos ordres de mission. Cette fois-ci, il vous faut passer vous-même à l'offensive et aller détruire les deux bases ZOCOM qui apparaîtront sur votre radar.

Envoyez l'engin de destruction massive accompagné de quelques autres unités vers l'un des deux points, puis lancez toutes les autres unités disponibles vers la seconde base pour en finir plus rapidement. Le Rédempteur étant plus résistant que puissant, mais surtout particulièrement lent, ce n'est vraiment pas du luxe !

## Mission 9 : La trahison de Kilian Qatar

Kilian a montré son vrai visage : le général est une hérétique qui veut faire tomber Kane. D'après l'abbé Alexa, comme le général s'attire les bonnes grâces du peuple, celui-ci ne va pas croire sur parole qu'elle est hérétique. Il nous faut des preuves, que vous allez apporter. Les forces de Kane défendent désespérément le temple Prime. Faites-vous passer pour Kilian et commettez un acte de trahison impardonnable. Le monde saura bientôt qui elle est vraiment.

**Objectifs primaires :**
1- Détruisez les positions antiaériennes
2- Détruisez la base du GDI
3- Détruisez la tour de contrôle du grillage laser
4- Infiltrez le centre de recherche sur le bouclier d'ions
5- Rejoignez la zone d'évacuation

**Objectifs secondaires :**
1- Le saboteur atteint la zone d'évacuation sans dommage

Vous débutez cette mission aux commandes d'un simple commando. Dirigez-vous vers l'est pour atteindre les trois tourelles antiaériennes qu'il vous faudra détruire à l'aide de détonateurs. Veillez à éliminer les escadrons ennemis en priorité et agissez en gardant un maximum de distance entre vous et les deux tourelles mitrailleuses. Avec l'arrivée des renforts, vous aurez ensuite tout le temps de constituer une base solide. Pensez à bâtir quelques collecteurs et raffineries supplémentaires, puis postez quelques tourelles antiaériennes pour faire face aux assauts du ciel du GDI.

Votre cible n'est autre que le campement du GDI établi au sud. Profitez des renforts fournis par les différentes factions des équipes de Kane et joignez-vous à la fête pour terrasser rapidement la base de l'ennemi. Constituez une bonne vingtaine d'unités avant de rejoindre le champ de bataille. Le troisième objectif se réalise en petit comité. Envoyez votre commando vers la cible et tuez les unités qui viendront à votre rencontre avant de placer une charge sur la tour de contrôle marquée d'un chiffre 3. Vous pouvez également tirer sur l'un des barils rouges.

Dans la phase suivante, pensez à bien précéder continuellement le saboteur avec votre commando. Soyez vigilant et tuez toutes les troupes d'unités du Nod qui fonceront sur vous à la moindre occasion. En brisant les tours contrôlant les barrières magnétiques, vous devriez pouvoir atteindre de nombreuses centrales. Vous ne devez en louper aucune, de manière à pouvoir désactiver la protection des piliers. Une série de trois centrales demeure dans le coin droit, à l'extrémité de la carte. Une autre se trouve plus à gauche. Normalement, la destruction de toutes ces centrales devrait suffire à désactiver les tourelles lasers situées les plus à l'est. De quoi vous glisser jusqu'à la base pour envoyer votre saboteur capturer le bâtiment cible. Si toutefois les tourelles n'étaient pas totalement désactivées, partez sur la gauche vous mêler aux forces vertes et visez les dernières centrales.

Avant de capturer le bâtiment cible, éliminez toutes les patrouilles alentours afin de valider l'objectif bonus qui consiste à ne faire subir aucun dégât à votre saboteur. Faites progresser votre commando et le saboteur (sur une moto) en même

temps si vous désirez valider l'objectif bonus, ou bien foncez simplement avec la bécane en empruntant le chemin le plus direct pour atteindre le point de ralliement et valider la mission.

## Mission 10 : Le coeur et la raison

Les villes situées en zones jaunes sont des sources essentielles de soutien, des sanctuaires peuplés de soldats que le Nod pourrait lancer contre le GDI. Sans eux, la Confrérie ne serait qu'une coquille vide. Mais une mystérieuse force alien s'est installée aux abords de Kampala, en Ouganda. Elle utilise une forme insidieuse de contrôle de la pensée pour asservir les populations.
Kane ne saurait tolérer autant d'instabilité en ces temps cruciaux. Eliminez ces créatures et reprenez le contrôle de la ville.

**Objectifs primaires :**
1- Détruisez les plates-formes drones Domination-59
2- Détruisez l'Eradicateur Domination-59

**Objectifs secondaires :**
1- Eliminez les mystiques pour sauver les soldats du Nod
2- Construisez un Rédempteur pour contrer l'Eradicateur de Domination-59

Au commencement, déployez une usine d'armement et une Main du Nod, puis placez de nombreuses tourelles protectrices autour de votre base, en orientant celles-ci vers le nord. Lancez ensuite la production d'au moins trois centrales supplémentaires et ordonnez à vos collecteurs de récolter directement dans le champ de tiberium bleu, plus à l'est. Il peut également être judicieux de déployer quelques récolteurs en plus. Ne perdez pas. Déployez de nombreux buggies ou bien lancez la construction de tourelles antiaériennes pour lutter contre les vaisseaux aliens qui ne tarderont pas à débouler. Enfin, faites capturer la tour de gisement juste derrière votre base, plus à gauche.

Mettez sur pied une base solide qui saura faire face aux nombreux assauts adverses, puis envoyez une bonne dizaine d'unités s'occuper de l'objectif bonus. Il vous suffit alors d'éliminer trois groupes de mystiques dont deux sont regroupés au même endroit. Lancez ensuite toutes vos troupes disponibles sur les trois plates-formes drones Domination-59 en commençant par celles du centre. A noter que celles-ci peuvent changer de place.

En vous attelant à l'objectif premier, l'objectif primaire numéro 2 démarrera et une énorme bestiole invincible sera lancée sur vous. Pour la vaincre, une seule alternative est possible : construire une usine de Rédempteurs. Déployez ensuite immédiatement un Rédempteur et envoyez-le lutter contre la créature. L'idéal est de provoquer le combat proche de votre base de manière à pouvoir compter sur vos défenses. Envoyez pas mal d'autres de vos unités pour que la bestiole ne se focalise pas uniquement sur le Rédempteur, puis envoyez une attaque massive sur les plates-formes restantes s'il en reste encore.

## Mission 11 : Tacitus interruptus

Grâce à votre contribution, le Tacitus a enfin pu être localisé. Il se trouve actuellement en Chine continentale, dans un convoi sécurisé du ZOCOM. Il est à portée de nos mains mais il y a... un imprévu. Il paraît que le Conseil veut l'évacuer par voie maritime et, comme vous le savez, nous ne sommes pas en mesure de contrarier la marine du GDI. Il faut capturer le Tacitus avant : détournez le convoi, capturez le Tacitus et rapportez-le à Kane. L'ascension est proche...

**Objectifs primaires :**
1- Endommagez le VCM du ZOCOM avant qu'il n'atteigne les docks
2- Capturez le chantier du ZOCOM
3- Escortez le VCM du ZOCOM jusqu'à la zone d'évacuation

**Objectifs secondaires :**
1- Utilisez la détonation de fibre de tiberium pour anéantir les champs de tiberium du GDI

Vous ne pouvez vous permettre de flâner pour accomplir le premier objectif de cette mission. Il vous faut en effet en un

temps très court parvenir à stopper le convoi du VCM du GDI qui se précipite sur les docks. Construisez une seconde usine d'armement et lancez immédiatement la production d'un maximum de véhicules. Envoyez ensuite toutes vos troupes disponibles directement sur les docks de manière à interdire l'accès au convoi. Produisez également quelques unités d'infanterie pour les placer dans les bâtiments alentours. Sous vos assauts, le VCM du ZOCOM sera obligé d'établir sa base sur le champ.

Bâtissez ensuite une usine chimique de tiberium après avoir construit un labo technique. Une option vous permettra en échange de 2000$ d'utiliser la détonation de fibre de tiberium en cliquant sur l'icône située à gauche de votre écran. Visez les trois champs de tiberium exploités par le GDI, au nord de la carte, pour accomplir l'objectif bonus numéro 1. L'ennemi vous enverra de nombreuses troupes régulièrement au cours de cette mission. Il peut ainsi être judicieux de placer quelques-unes de vos unités en garnisons dans les nombreux bâtiments bordant la route.

Lorsque le premier champ de tiberium aura été épuisé, vous en trouverez un nouveau sur la gauche non loin. Produisez 3 ou 4 raffineries supplémentaires et quelques récolteurs de plus pour accroître constamment vos fonds. Il vous faudra ensuite envoyer un saboteur capturer le chantier ZOCOM. Mettez sur pied une belle armée et envoyez celle-ci sécuriser la zone où se trouve le chantier pour pouvoir envoyer sans risque un saboteur investir le bâtiment. Escortez ensuite le VCM jusqu'au point de ralliement plus au sud-ouest.
Une mission courte et relativement simple à réaliser.

## Acte III : RESURRECTION

### Mission 12 : Une question de volonté

Les généraux du Nod sont morts, ses milices défaites. Kane n'a plus donné signe de vie depuis l'épisode du Temple Prime. Le monde entier pense que la Confrérie n'est plus. Il se trompe. Du fond de son bunker souterrain, Kane vous ordonne, LEGION, de réveiller les Marqués de Kane. Cette armée cybernétique vous aidera à récupérer le Tacitus. L'ascension est proche.

**Objectifs primaires :**
1- Capturez les noeuds de contrôle des Marqués de Kane
2- Protégez les noeuds de contrôle jusqu'au réveil des Marqués de Kane

**Objectifs secondaires :**
1- Moins de 50% de dommages pour les noeuds de contrôle

Vous devez commencer par vous emparer des 4 noeuds répartis dans toute la zone. L'un d'eux peut être investi par un saboteur dès le début de la partie. Ne vous en privez pas. Déployez deux raffineries supplémentaires, puis commencez à sécuriser la zone au sud-est de manière à permettre à vos récolteurs de collecter le prochain champ de tiberium sans courir de risques. Pensez également à capturer les deux gisements proches de votre base et faites en sorte d'accroître vos richesses. Partez ensuite conquérir le second noeud au sud-est.
Lorsque vous serez à la tête d'une bonne vingtaine d'unités, partez à la conquête des deux derniers noeuds situés au nord. Il vous faudra toutefois éviter de passer par le centre de la carte où demeure une base du GDI. Empruntez donc les chemins extérieurs pour éviter le conflit. Le GDI reste toutefois très présent, veillez bien à vos saboteurs sous peine d'échouer souvent bien près du but. Il est important de capturer rapidement tous les noeuds pour ne pas que le GDI ait le temps de détruire ceux-là. Le noeud situé au nord-est est assurément le plus difficile à prendre. La proximité de la base du GDI y est d'ailleurs pour quelque chose.

Vous devrez ensuite protéger les noeuds sous peine d'échec de la mission. Pensez donc à placer plusieurs groupes d'unités tout autour des noeuds avant de capturer les quatre. Une autre solution demeure possible. Vous pouvez en effet passer directement à l'offensive et vous attaquer directement à la base du GDI située au centre de la zone. L'arme nucléaire peut alors se révéler très efficace. Construisez un temple du Nod pour pouvoir y avoir accès. Quoi qu'il en soit, il vous faudra protéger les noeuds durant 3 petites minutes. Subissez moins de 50% de dommage pour valider du même coup l'objectif bonus. Les Marqués vous rejoindront alors à l'issue du décompte.

## Mission 13 : La conquête du Tacitus

Les Marqués de Kane se sont éveillés et le Tacitus sera bientôt entre les mains de Kane. On a pisté l'artefact jusqu'au complexe fortifié du GDI dans les montagnes rocheuses, où il est protégé par un bouclier d'énergie impénétrable. Attaquez cette base, prenez ses centres de communication et désactivez le bouclier. Vous pourrez ensuite récupérer le Tacitus. L'ascension est imminente.

**Objectifs primaires :**
1- Prenez et gardez les centres de communication du GDI
2- Capturez la structure de confinement du Tacitus

**Objectifs secondaires :**
1- Détruisez les entrées du bunker
2- Détruisez les centrales du GDI

Cette bataille sera de grande ampleur ou ne sera pas. La preuve en est qu'il vous est possible de développer une base conséquente sans avoir à souffrir du manque d'argent ou des attaques du GDI. Quelques unités vous sont toutefois envoyées à intervalles réguliers et il vous faut donc veiller à placer quelques tourelles tout autour de vos bâtiments. Déployez également 5 ou 6 raffineries supplémentaires pour être tranquille pour la suite et faites en sorte de bâtir la moindre avancée technologique disponible. Lorsque vous aurez constitué une belle petite armée, partez explorer le chemin au sud-est pour trouver quelques gisements à capturer, mais aussi le premier bunker à détruire, un peu plus loin. Remontez le chemin en suivant les chiffres pour trouver les premières centrales à abattre. Les autres centrales doivent être éliminées avec un missile nucléaire pour plus de facilité. Il est recommandé de vous atteler à cet objectif en priorité de manière à désactiver toutes les défenses adverses.

Lancez ensuite vos troupes faire le ménage, puis finissez de détruire les bunkers. Il vous faut ensuite envoyer les saboteurs capturer les centres de communication. Escortez-les jusqu'aux numéros 1 marqués sur la carte pour en prendre possession. Placez quelques unités pour garder chaque centre de communication et attendez ensuite la fin du décompte pour que la barrière d'énergie soit détruite. Il est rudement recommandé de posséder une énorme armée avant de capturer tous les centres.
La puissance du GDI est telle qu'il vous faudra également garder une attaque nucléaire de côté pour causer un maximum de dégâts lors de l'assaut final. La base du nord-ouest est en effet très bien gardée. Exploitez tous les gisements disponibles et constituez une armée variée (unités terrestres et aériennes). Pensez à effectuer l'amélioration laser des venoms et à bien exploiter les nombreux gisements sur la carte.

De nombreuses capsules d'argent sont également réparties sur la carte. Une astuce véritablement utile consiste à nettoyer entièrement la zone avant de briser la barrière. Il est donc vivement conseillé d'agir ainsi à tous ceux qui auraient des difficultés à boucler cette mission plutôt musclée. La barrière prendra fin en deux fois. Envoyez vos troupes faire le ménage au fur et à mesure, puis dépêchez un saboteur prendre possession du bâtiment de confinement du Tacitus.

# Command & Conquer 3 : Les Guerres du Tibérium

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CAMPAGNES

### NOD

Terminer la mission GDI Washington DC dans l'acte 1.

### SCRIN

Terminer les campagnes GDI et NOD.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Campagne du GDI

### MISSION 1 : Territoires désolés / Caroline du N.

Descriptif : Des données satellites font état d'une éventuelle présence hostile du Nod dans les territoires désolés de Caroline du nord. Selon nos renseignements, la Confrérie prépare très probablement un sale coup. Partez enquêter là-bas et présentez-nous votre rapport au plus vite. Un ancien poste d'entraînement du GDI se trouve dans les environs : installez-y votre base opérationnelle.

**Objectifs primaires :**
1 - Sécurisez l'avant-poste du GDI en détruisant les forces du Nod
2 - Construisez une caserne et produisez trois escadrons balistiques du GDI
3 - Construisez une centrale
4 - Réparez le poste de commandement
5 - Eliminez l'avant-poste du Nod
6 - Réparez le pont
7 - Construisez un aérodrome

**Objectifs bonus :**
1 - Construisez une tour de défense
2 - Créez une deuxième file d'infanterie
3 - Construisez un silo de tiberium
4 - Capturez l'un des bâtiments du Nod
5 - Vendez la structure que vous avez prise au Nod

Cette première mission fait office de tutorial. Les fonctions de base du jeu vous sont alors dévoilées. Si les habitués pourront facilement passer outre les explications de leurs supérieurs, il est conseillé aux petits nouveaux de bien ouvrir leurs oreilles ! Pour commencer, il vous faut réactiver un avant-poste laissé à l'abandon. Celui-ci est représenté par une

flèche jaune sur votre radar, en haut à droite de l'écran. Sélectionnez toutes vos unités disponibles et partez donc vers l'est. Vous rencontrez très rapidement la base dont il est question dans cet objectif, mais celle-ci s'avère être occupée par le Nod. Débarrassez-vous des deux groupes d'ennemis, l'un après l'autre, en utilisant toutes vos forces disponibles de manière à pulvériser très rapidement les forces ennemies. La base sécurisée, un VCM débarque et se déplie de lui-même pour vous permettre de lancer les fondements de votre futur campement. Vous devez alors poursuivre l'expansion en construisant une caserne. Cliquez sur l'image de la caserne dans la barre de droite pour entamer sa construction. Il vous faut ensuite former trois escadrons balistiques. Cliquez trois fois de suite sur l'icône du soldat pour lancer la formation des trois lascars. Peu de temps après, l'ennemi vous prend de vitesse et envoie quelques kamikazes s'écraser sur votre seule centrale disponible. L'occasion rêvée pour en reconstruire une toute neuve ! Cliquez alors sur votre chantier de construction, puis sélectionnez la centrale, toujours dans la barre de commandement de droite. L'I.A. attire ensuite votre attention sur une barre verte, à proximité du radar. Maintenir cet équilibre est primordial lors des missions. Pensez donc à toujours disposer du nombre de centrales nécessaires, sous peine de voir votre campement souffrir de nombreuses pénalités et fonctionner au ralenti. Poursuivez en effectuant quelques réparations sur votre radar. La manoeuvre vous permet d'élargir votre champ de vision, et donc d'anticiper vos déplacements en observant la zone alentour. Un objectif bonus vous est ensuite proposé. Cliquez sur l'icône du petit bouclier pour ouvrir le menu de construction de défense et sélectionnez la tour de défense pour remplir l'objectif. On vous propose ensuite de construire une seconde caserne. Ne vous faites pas prier et lancez le chantier aussitôt. Posséder une caserne supplémentaire permet d'augmenter votre vitesse de production. Vous pouvez alors gérer la formation d'unités d'infanterie depuis deux postes en simultané et la vitesse des formations s'accroît sensiblement. Le troisième objectif bonus vous propose d'oeuvrer pour la construction d'un silo de tiberium. Cliquez alors sur l'icône en forme de petit bouclier, juste au-dessous du radar, puis sélectionnez le silo. Faites ensuite former quelques fantassins, puis lancez une offensive groupée sur la base ennemie, un peu plus à droite de votre point de commandement. La victoire est rapide et il vous faut après cela réparer un pont légèrement plus au nord. Gardez un bâtiment ennemi sous la main de manière à réaliser facilement l'objectif bonus n°4, et sélectionnez un ingénieur pour lui ordonner de le capturer. Demandez ensuite à un des ingénieurs de réparer le pont en cliquant sur la structure à proximité. La réparation du pont vous permet de découvrir une base ennemie beaucoup plus conséquente que la précédente. Construisez un aérodrome, puis lancez vos avions pour éliminer les véhicules ennemis gardant l'entrée de la base. Vous disposez ensuite de très peu de temps avant que le Nod ne réplique en construisant plusieurs tourelles qui s'avéreront meurtrières pour vos unités d'infanterie. Attaquez alors prioritairement les deux bâtiments encadrés par les défenses.
Vos unités risquent toutefois de connaître quelques difficultés sur le terrain. N'hésitez donc pas à envoyer vos Orcas (vos avions de chasse) détruire ces structures. Dès que vos avions tombent en rade de munitions, ils s'en retournent automatiquement à l'aérodrome pour faire le plein et subir quelques réparations si besoin. Vous finissez par obtenir le canon à ions. Lancez une attaque ciblée à proximité des centrales ennemies pour causer un maximum de dégâts. N'oubliez pas entre-temps de vendre la structure capturée pour remplir la condition requise par l'objectif 5.

## MISSION 2 : le Pentagone

Descriptif : Le Philadelphia a été détruit, la ville de Reykjavik a été envahie et les forces du Nod attaquent maintenant le Pentagone, le dernier centre de commandement du GDI dans le Monde entier. Si nous perdons le Pentagone, nous allons plonger en plein chaos et la guerre sera perdue. Votre mission consiste à défendre cette zone vitale. Commencez par restaurer l'alimentation des systèmes opérationnels et des défenses du bâtiment pour pouvoir repousser l'assaut du Nod. Puis envoyez un ingénieur au sein du Pentagone et rétablissez les liens des systèmes de commandement et de contrôle. Pour finir, lancez une contre-attaque et repoussez le Nod du périmètre.

**Objectifs primaires :**
1 - Rétablissez le système de défense du Pentagone
2 - Capturez le Pentagone avec un ingénieur
3 - Placez des tireurs du GDI dans les quatre tours de garde pour contenir l'infanterie du Nod
4 - Eliminez le QG central du nord

**Objectifs bonus :**
1 - Eliminez la petite base du Nod au nord
2 - Reprenez la ville en éliminant les quatre bâtiments de garnison.

Vous disposez pour commencer d'une maigre troupe de fantassins ainsi que de quelques ingénieurs. Marchez vers l'est

et éliminez la présence ennemie dans la base avant de demander aux ingénieurs d'investir chacune des centrales. Le contrôle repris, il vous faut ensuite prendre vos quartiers dans le Pentagone un peu plus à l'est. Envoyez-y alors un ingénieur. Vos centrales détruites, plusieurs renforts humains vous sont envoyés et il vous faut tenir tête à une vague d'ennemis peu dégourdis. Infiltrez plusieurs escadrons dans les 4 tourelles défensives non loin. Cinq VBT finissent par venir vous prêter main forte. Ces véhicules s'avèrent réellement utiles lorsque vous prenez la peine d'investir une escouade de soldats à l'intérieur. Ne vous faites pas prier et remplissez les blindés avant de passer à l'attaque. Deux objectifs bonus sont alors débloqués. Pour les mener à bien, envoyez vos véhicules détruire la petite base ennemie située au nord, puis occupez-vous des bâtiments de la ville capturés par le Nod. Ceux-là apparaissent en rouge et votre curseur passe en mode attaque dès lors que vous le baladerez sur les zones cibles. Vous devez pour finir éradiquer la base principale de l'ennemi. Celle-ci est située dans le coin nord-ouest de la zone. Ses faibles défenses ne devraient pas vous poser trop de problèmes. Prenez soin d'anéantir les bâtiments occupés par l'ennemi lors de vos déplacements, puis éradiquez les troupes d'infanterie lancées à votre poursuite avant de vous occuper sereinement de la destruction des bâtiments adverses.

## MISSION 3 : Base aérienne de Langley

Descriptif : Les forces du Nod ont envahi la plupart des aérodromes du GDI dans la région. Votre mission consiste à reprendre la base aérienne de Langley, qui abrite notre centre de commandes aérien. Utilisez l'avant-poste du GDI près de la côte pour établir votre centre opérationnel. Nous déposerons votre équipe à proximité. Une fois que vous aurez sécurisé l'avant-poste, reprenez nos aérodromes, produisez des Orcas pour renforcer notre puissance aérienne, puis éjectez le Nod de toute la zone.

**Objectifs primaires :**
1 - Eliminez les forces du Nod qui attaquent la base du GDI
2 - Reprenez les aérodromes du GDI au nord-est
3 - Détruisez la base du Nod au nord-ouest

**Objectifs bonus :**
1 - Reprenez possession de la raffinerie de tiberium située en ville
2 - Portez secours aux quatre snipers de l'escadron Bravo

Au commencement, servez-vous des troupes fraîchement débarquées pour nettoyer le QG de toute présence ennemie. Pour ne pas être à court de ressources lors de cette partie, il est judicieux de mener à bien le premier objectif bonus proposé : à savoir reprendre possession d'une raffinerie à l'ouest. Pour cela rien de plus simple : envoyez une troupe d'infanterie et de véhicules en patrouille et commencez par éliminer chaque structure prise par l'ennemi. Le chemin dégagé, dépêchez un ingénieur pour investir la centrale. Vous disposerez alors de deux ressources de minerais, de quoi assurer largement vos frais militaires.
.. Le second objectif bonus consiste à venir au secours de 4 snipers esseulés dans la ville. Vous repérerez les pauvres malheureux à l'aide des numéros inscrits sur votre radar. Pour les aider, il vous suffit d'envoyer une troupe pile à l'endroit où se trouvent les snipers et de détruire les bâtiments de la ville investis par l'ennemi. Pour ce qui est des objectifs principaux, vous devez parvenir à reprendre plusieurs aérodromes avant d'attaquer la base de vos adversaires. Celle-ci ne disposant que de très faibles défenses contre les attaques aériennes, les 8 Orcas dont vous disposerez en reprenant possession de la base nord s'avéreront redoutables. Commencez donc par vous bâtir une armée relativement conséquente, puis percez les premières défenses de l'ennemi en prenant bien soin d'éliminer les troupes adverses ainsi que leurs bâtiments, au fur et à mesure. De même, essayez de ne pas éparpiller vos attaques et concentrez vos tirs sur une seule et même cible à la fois. Les aérodromes atteints, quelques soldats du Nod tentent tout de même de s'opposer. Réduisez-les en charpie pour enfin bénéficier d'unités aériennes. Celles-ci suffisent alors à abattre le chaos dans la base du Nod, plus à l'ouest. Prenez toutefois garde aux hélicos ennemis (qui s'attaqueront à vos avions de chasse qui eux, ne pourront riposter) et envoyez des unités terrestres (escadrons lance-missiles, Pitbull ou VBT chargés de soldats).

## MISSION 4 : Hampton Roads

Descriptif : Coupez l'arrivée des renforts du Nod en vous infiltrant dans Hampton Roads afin de juguler leur progression. Opérez de l'intérieur en envoyant un commando d'élite du GDI en infiltration. Désactivez leurs dispositifs radar en

détruisant leur centre opérationnel. Ceci fait, détruisez leur base de bombardiers furtifs. Dès que leurs bombardiers seront hors d'état de nuire, nous vous enverrons une flotte de vaisseaux de combat. Utilisez vos snipers pour verrouiller les cibles à bombarder.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez le centre opérationnel du Nod
2 - Détruisez les bombardiers qui assaillent nos vaisseaux de combat
3 - Détruisez les usines de production du Nod

**Objectifs bonus :**
1 - Accomplissez la mission en utilisant seulement le commando

Grâce à l'unité commando, cette mission prend très rapidement des airs de balade tranquille ! Sa force de destruction, son endurance et ses capacités réactives du plus haut niveau en font un soldat de qualité irréprochable. Dès le départ, votre unité annonce la couleur et anéantit littéralement les soldats du Nod lancés à votre poursuite. Le soldat sous votre direction n'hésitera pas à prendre l'initiative de tirer en cas de danger. Une balle suffit alors à éliminer un ennemi de base. Dirigez-vous ensuite vers le nord où le centre opérationnel du Nod, bien en vue, se doit de disparaître. Une simple bombe et c'est l'explosion... Cet objectif fraîchement rempli, vous êtes envoyé plus à l'ouest pour réduire en miettes la tour aérienne de l'ennemi. Quelques partisans du Nod tentent de vous freiner dans votre élan. Soyez sans pitié et n'hésitez pas à viser les barils explosifs pour en finir encore plus rapidement avec cette faible résistance. Notez également que plusieurs capsules de renseignements sont à récupérer. Celles-ci demeurent bien visibles et vous permettent de collecter plusieurs indices supplémentaires. Ce dernier objectif rempli, des renforts ne tardent pas à débarquer. Toutefois, si vous désirez remplir l'unique objectif bonus de la mission, il vous faudra poursuivre uniquement avec l'aide du commando. Cette condition demeure largement réalisable. Prenez alors le chemin de la base ennemie située dans le coin sud-ouest de la zone, et ne vous occupez pas des véhicules qui vous prendront en chasse. Veillez juste à éliminer méthodiquement toutes les unités d'infanterie ennemies de manière à subir un minimum de dégâts. Pour vous débarrasser des véhicules plus gênants tels que les véhicules lance-flammes, il est possible de viser les tonneaux explosifs afin de provoquer plusieurs explosions. Arrivé dans la base de vos adversaires, éliminez le plus gros des unités terrestres, puis concentrez-vous sur les bâtiments à détruire.

## MISSION 5 : La Maison Blanche

Descriptif : Le Nod possède un point de ravitaillement dans cette zone, nous vous conseillons donc de profiter de votre mission pour détruire leur stock d'armes de haute technologie. Commencez par éliminer leurs défenses aériennes. Un escadron Firehawk envoyé depuis notre base de Langley va vous permettre ensuite de réduire en cendres le matériel militaire du Nod. Pour finir, attaquez la base du Nod à proximité immédiate de la Maison Blanche.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez les défenses aériennes du Nod
2 - Utilisez la compétence de frappe aérienne des Firehawk contre l'avant-poste d'artillerie du Nod
3 - Détruisez la base nord alentour pour reprendre la Maison Blanche
4 - Détruisez les tours de déflection de la base du Nod

**Objectifs bonus :**
1 - Réprimez l'avancée du Nod en postant des snipers dans les bâtiments sélectionnés
2 - Détruisez les centrales du Nod
3 - Détruisez l'arche secrète du Nod

Vous disposez dès le départ de quelques unités lance-missiles et c'est avec ces quelques soldats qu'il vous faudra détruire des défenses aériennes du Nod situées de chaque côté, est et ouest, de la base. Pour mener à bien ce premier objectif, il vous suffit de rester prudent et de bien contourner la base pour ne pas subir les attaques des tours, à l'intérieur de la base ennemie. La longue portée dont disposent vos unités devrait alors suffire à remplir cette première partie de mission. Une compétence sur la gauche de votre écran vous permet ensuite d'éradiquer complètement l'avant-poste du Nod. Sélectionnez les forces de frappe, puis ciblez les structures de l'ennemi. Pour mener à bien le premier objectif bonus, il vous faut veiller à poster plusieurs escadrons dans les bâtiments alentours. Après l'arrivée des

renforts, vous avez alors l'occasion de bâtir votre première véritable base. Commencez par déplier celle-ci, puis lancez la construction de deux raffineries. Positionnez-les à proximité du tiberium de manière à en accélérer la collecte. Bâtissez ensuite toutes les structures disponibles, puis créez deux collecteurs supplémentaires pour permettre une récolte de minerais plus accrue. Placez alors chacun des deux dans des raffineries différentes. N'oubliez pas également de placer quelques tourelles défensives autour de la zone. Le char prédator, disponible en construction vous permettra rapidement de prendre l'ascendant sur votre adversaire. Faites-en construire un maximum, puis prenez la route menant au nord-ouest pour détruire les 6 centrales du Nod. Plusieurs véhicules ne vous lâcheront pas et quelques bâtiments occupés par l'ennemi seront à détruire en cours de route. Il est donc utile de confier cette mission à 8 ou 10 prétadors. Le troisième et dernier objectif bonus consiste en la destruction d'une base secrète entretenue par le Nod dans le coin nord-est de la carte. Quelques chars suffisent alors à venir facilement à bout de celle-ci. Il ne vous restera plus qu'à vous concentrer sur la présence de l'ennemi au centre de la carte pour en finir avec cette 5ème mission. Envoyez toutes vos forces disponibles et visez les bâtiments en priorité. Le Nod n'oppose au final que très peu de résistance...

## MISSION 6 : Casabad

Descriptif : Nos renseignements indiquent qu'une usine d'irrigation de Casabad dissimule un centre d'armes chimiques du Nod. En prévision d'un raid, nous avons déjà implanté à proximité une base avancée du GDI, mais nous avons perdu le contact avec elle depuis peu. Nous avons également perdu le contact avec une équipe d'exosoldats envoyée en reconnaissance. Rendez-vous là-bas, sécurisez la base, puis dites-nous ce qui se passe dans cette usine.

**Objectifs primaires :**
1 - Prenez possession de la caserne en battant les forces du Nod environnantes
2 - Détruisez le labo de recherches en armement
3 - Détruisez les usines d'armement du Nod

**Objectifs bonus :**
1 - Prenez les 3 réserves de tiberium
2 - Détruisez l'avant-poste du Nod

Grâce à vos troupes de départ, progressez vers les casernes et éliminez les forces du Nod afin d'en prendre possession. Ceci étant, commencez par produire immédiatement quelques escadrons lance-missiles de manière à ne pas être embêté par les unités aériennes ennemies. Une réserve de tiberium, au centre de votre base, vous assure un afflux d'argent continu si vous en prenez possession à l'aide d'un ingénieur. Au total, ce sont trois réserves qui vous attendent sur la carte. Les récupérer constitue le premier objectif bonus de cette mission. Avant de nous atteler à cette tâche, placez vos exosoldats fraîchement débarqués sur le flanc droit de votre base afin de couper court aux premières offensives ennemies. Ce type d'unité demeure extrêmement efficace contre tout type d'opposants ; un vrai régal !
Prenez ensuite possession de la première source de tiberium avant de partir investir la seconde légèrement plus au nord, à l'aide d'un deuxième ingénieur que vous aurez préalablement produit. Il ne vous restera plus qu'à atteindre une troisième et dernière source située légèrement plus à l'ouest. Envoyez alors un ingénieur escorté par un bon groupe de soldats de manière à lutter contre les forces du Nod traînant dans le coin.
L'avant-poste du Nod se trouve dans le coin sud-est de la carte. Celui-ci est particulièrement mal gardé et vous prendrez très probablement cette partie très rapidement. Plus à droite figure un bonus de 1000$. Récupérez la capsule avant de prendre la direction du nord. Avant de donner l'assaut, vous devez parvenir à constituer une équipe relativement mixte, capable de résister à tout type d'adversaires. Les 3 réserves acquises vous sont alors remarquablement utiles. Lorsque votre petite équipe sera prête, partez pour le nord-est où vous tomberez rapidement sur le labo de recherches en armement du Nod. Détruisez les véhicules gardant le bâtiment en visant les appareils cracheurs de feu en priorité, puis occupez-vous du labo. Juste au-dessus vous attendent les dernières forces du Nod, légèrement plus nombreuses cette fois-ci. Procédez comme vous en avez l'habitude pour hériter d'une nouvelle victoire !

## MISSION 7 : Alexandrie

Descriptif : le Nod utilise le port d'Alexandrie pour exporter ses armes nucléaires et chimiques. Votre mission est simple : il faut stopper leurs activités. Détruisez leurs grues de chargement, coulez leurs bateaux pour bloquer les docks, explosez leurs centres opérationnels et administratifs, puis éliminez toutes les unités ennemies à proximité. Vous

disposez de chars Mammouth. En avant, Commandant !

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez toutes les grues portuaires utilisées par le Nod
2 - Détruisez tous les bâtiments de contrôle portuaire du Nod

**Objectifs bonus :**
1 - Détruisez tous les navires du Nod amarrés au port
2 - Prenez le centre de contrôle IEM qui se trouve en ville
3 - Déployez un enquêteur sur le champ de tiberium au nord

Il vous faut établir dans un premier temps une base dans le coin sud-ouest de la zone. Construisez deux raffineries en priorité, puis établissez chaque bâtiment disponible. Il vous faut ensuite produire des chars Mammouth pour le bon déroulement de votre mission. Pensez également à produire deux collecteurs de plus pour accélérer les choses si besoin. Le premier champ de tiberium devrait tomber très rapidement à sec. Fort heureusement, un second, plus au nord, demeure à votre disposition. Produisez alors un enquêteur (icône du bouclier pour lancer sa construction) et déployez-le à proximité du précieux minerai pour remplir l'objectif bonus n°3. Après avoir construit un centre technique, achetez l'optimisation Canon EM en cliquant sur la structure. Vos chars Mammouth n'en deviendront que plus puissants. Vous devez ensuite parvenir à vous emparer du centre de contrôle IEM de l'ennemi. Le dernier objectif bonus vous défie de faire un crochet par le nord de manière à couler deux navires du Nod amarrés au port. Constituez-vous une armée relativement conséquente et partez en guerre vers la position annoncée. Pensez à éliminer toute structure investie par l'ennemi et tout devrait bien se passer. Votre rapport de mission stipule que toute structure portuaire se doit d'être anéantie. Profitez donc de votre présence sur cette zone pour éradiquer celles-ci. Vous remarquerez que certains bâtiments sont affublés de chiffre sur votre radar. Ceux-là constituent vos cibles principales. Grâce à l'amélioration IEM, il vous est possible de vous payer le luxe de viser directement ces structures, quitte à délaisser les autres éléments présents dans la base adverse. Dans tous les cas, pensez à agir de manière rapide afin d'anticiper sur l'arrivée imminente de plusieurs renforts ennemis.

## MISSION 8 : Le Caire

Descriptif : Votre mission consiste à neutraliser un grand centre de tir nucléaire au nord du Caire, depuis lequel les missiles qui ont touché le Philadelphia ont été lancés. C'est la cible la plus importante pour le GDI à l'heure actuelle. Le temps vous est compté : le Nod risque de tirer l'ensemble de ses missiles nucléaires si vous négociez mal votre mission.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez la centrale nucléaire du Nod
2 - Détruisez l'enceinte du QG du Nod

**Objectifs bonus :**
1 - Capturez ou détruisez une des centrales du Nod
2 - Détruisez toutes les structures du Nod

Le fait de devoir jouer avec le temps apporte une difficulté supplémentaire à cette mission. En effet, vous êtes sous la menace d'une attaque nucléaire qu'il vous faut avorter sous moins de 8 minutes. A vous donc de parvenir à constituer rapidement une armée puissante, capable d'aller frapper la centrale, si chère au Nod. Je suggère alors la stratégie suivante : commencez par construire une seconde raffinerie, puis développez rapidement une usine d'armement. Grâce à cette usine, produisez deux collecteurs afin d'accélérer la collecte du tiberium et affectez chacun d'eux sur des raffineries différentes.
Enfin, bâtissez sans plus tarder un centre technique de manière à pouvoir lancer l'amélioration du canon EM. A ce moment-là, il ne devrait vous rester que quelques minutes pour préparer l'assaut final. Produisez alors au moins 8 chars Mammouth et sonnez la charge vers la base ennemie. Passez par l'entrée centrale et ciblez la centrale nucléaire en priorité. Si vous désirez toutefois remplir l'objectif bonus numéro 1, effectuez un crochet par le nord de manière à détruire (ou capturer) l'une des centrales surmontées d'une flèche verte. Vous devez ensuite éliminer chaque structure du Nod avant de détruire les quartiers principaux de l'ennemi. Mais ceci n'est pas obligatoire, seul l'objectif bonus

numéro 2 motivera les plus vaillants d'entre vous. Notez enfin qu'un autre champ de tiberium de premier choix demeure dans le coin sud-est de la carte. La récolte aura été bien bonne cette année... Pour résumer, il vous faut avant tout parvenir à bâtir le plus rapidement possible une armée capable de passer les premières défenses du Nod. La stratégie décrite plus haut vous permet d'obtenir de très bons résultats, mais d'autres initiatives tel que le développement d'une armée aérienne peut également vous permettre d'enrayer la menace nucléaire en concentrant vos attaques sur le flanc gauche de la base ennemie.

## MISSION 9 : Croatie

Descriptif : Le GDI possède une base avancée en Croatie, mais ses lignes d'approvisionnement ont été coupées et elles ont subi une attaque des forces du Nod. Il n'y a presque plus d'alimentation, le chantier de construction a été détruit et notre puissance de feu a été affaiblie. Vous devez reprendre cette base, puis tenir jusqu'à l'arrivée du convoi de renforts.

**Objectifs primaires :**
1 - Protégez cette base du GDI jusqu'à l'arrivée des renforts
2 - Envoyez de l'aide à l'équipe de renforts piégée en ville
3 - Escortez le VCM jusqu'à la base et déployez le chantier de construction
4 - Détruisez la base du Nod située au sud-ouest
5 - Détruisez la base du Nod située au nord-est
6 - Détruisez la base du Nod située au sud-est

**Objectifs secondaires :**
1 - Toutes les défenses de la base doivent rester intactes jusqu'à l'arrivée des renforts
2 - Ramenez le VCM jusqu'à la base et déployez le chantier de construction

Si tenir jusqu'à l'arrivée des renforts ne devrait pas réellement vous poser de problèmes, conserver les structures défensives de la base intactes jusqu'à leur arrivée (objectif bonus n°1) sera beaucoup plus difficile. Commencez par réparer tous les bâtiments endommagés à l'aide de la commande en forme de clé à molette. Privilégiez alors les structures défensives. Produisez ensuite immédiatement au moins 3 collecteurs supplémentaires, puis enclenchez la production de Pitbull, de tanks et d'escadrons autant que cela sera possible. Positionnez des escadrons balistiques aux entrées sud et ouest de la base, puis formez quelques escadrons lance-missiles avant de les réunir avec les chars. Votre petit groupe de chars et d'unités lance-missiles ne doit pas être séparé. Déplacez ce groupe de l'aile nord à l'aile est suivant les attaques ennemies. Grâce à vos 3 collecteurs, les ressources récoltées devraient alors vous permettre d'accroître rapidement l'effectif de votre armée. Envoyez régulièrement un maximum d'unités aux quatre pôles de votre base en tâchant de bien répartir tout ce beau monde. L'aile sud est soumise à de nombreuses attaques de kamikazes, veillez donc à positionner un maximum d'escadrons balistiques depuis cette zone. Tenez suffisamment longtemps pour obtenir la victoire. En bas à droite de la zone se trouvent 3 capsules de 1000$ chacune, ne les négligez pas et envoyez quelqu'un les récupérer. L'arrivée des renforts ne se produit pas sans mal, et le convoi se retrouve très vite bloqué par une embuscade tendue par le Nod. En plus de subir des attaques répétées sur votre première base, il vous faut alors parvenir à constituer une petite armée pour venir au secours du convoi. Même s'il vous est possible de ramener le VCM en un seul et même morceau jusqu'à votre base, je conseille fortement de modifier l'ordre de vos manoeuvres. Comprenez par là que le VCM attendra ; nous allons vous focaliser dans un premier temps sur la base nord du Nod, responsable des plus gros dégâts subis par vos troupes. Le but est de parvenir à anéantir cette base de manière à ne plus subir ses assauts répétés. Grâce aux collecteurs produits dès le départ, vos fonds devraient vous permettre de produire suffisamment d'unités pour lancer une offensive vers la cible. Essayez donc de constituer une troupe similaire conséquente, et prenez la direction de la base ennemie. Sur place, suivez le cheminement imposé par le jeu de manière à anéantir ces adversaires quelque peu envahissants.
Si la première vague ne suffit pas à éliminer tous les bâtiments ennemis, envoyez les troupes défensives des entrées nord pour en finir définitivement. Au niveau du temps, il est préférable d'envoyer vos troupes dès la fin du chronomètre de départ. Pour résumer, vos cibles principales sont les barrières défensives du Nod, leur QG et les deux centres de production des véhicules. Tout devient ensuite très simple, et vous pouvez même vous occuper de la base au nord-ouest avant d'aller secourir le VCM. Il ne vous restera plus qu'à vous occuper de la base sud-est de l'ennemi. Celle-ci n'est accessible que par la voie des airs. Commencez par construire un aérodrome, puis développez une grosse armée pour anéantir la dernière résistance du Nod. Sélectionnez ensuite vos unités, puis cliquez sur l'icône en

forme d'avion pour déplacer votre armée sur la butée. Choisissez alors la pente nord de manière à ne pas être pris pour cible immédiatement. Il vous suffit de lancer l'offensive en ciblant directement les bâtiments chiffrés sur votre radar. Ceux-là détruits, c'est la victoire !

## MISSION 10 : Albanie

Descriptif : Des données satellites récentes confirment la présence de nombreux véhicules blindés et d'armes de destruction dans un centre logistique du Nod en Albanie. Les images récoltées présentent des chars furtifs, des chars Scorpion et des chars lance-flammes en attente de déploiement pour défendre le temple Prime de Kane à Sarajevo. Votre mission consiste à détruire cet arsenal avant qu'il ne soit utilisé contre le GDI. Vous allez commencer avec une petite force d'attaque, puis nous vous enverrons des Firehawk pour finir le travail.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez les défenses frontalières du Nod
2 - Infiltrez le dépôt de ravitaillement du nord
3 - Eliminez les bunkers pour roquettes du Nod
4 - Capturez l'unité de renforts située sur la crête de l'est
5 - Détruisez le dépôt de ravitaillement du Nod

**Objectifs bonus :**
1 - Sortez-vous de l'assaut du Nod sans dommages
2 - Capturez l'unité de renforts de l'aérodrome
3 - Capturez l'unité de renforts de l'usine de fabrication
4 - Armez un Firehawk avec des missiles, puis détruisez un Venom du Nod

Vous débutez la mission au commandement de deux escadrons balistiques et deux autres escadrons de grenadiers. Le premier objectif bonus est aisément réalisable en déployant vos troupes stratégiquement lors du premier assaut. Il vous suffit alors d'attendre que la troupe du Nod parte sur la gauche pour lancer les deux groupes de grenadiers sur la structure principale des tours de défense, puis les deux escadrons balistiques sur les troupes du Nod. Vous devriez ainsi parvenir à vos fins sans subir la moindre perte. Les renforts arrivés, laissez vos unités Pitbull de côté, puis lancez vos chars à l'attaque des deux véhicules ennemis plus à gauche, après avoir investi les VBT d'unités balistiques. Déployez ensuite votre semi au centre de la plate-forme de manière à remettre vos véhicules au top de leur forme. A nouveau, chargez la base ennemie la plus à l'ouest en laissant vos Pitbull de côté. Détruisez alors les 3 tours défensives pour permettre l'arrivée de plusieurs techniciens. Grâce à l'un d'eux, réparez le pont en envoyant l'élu dans la tour de garde, devant le pont. Faites ensuite entrer l'un des escadrons lance-missiles dans un VBT et traversez le pont. Eliminez chacun des véhicules ennemis avant de vous focaliser sur la structure de défense du Nod. Un troisième objectif bonus vient pimenter la mission. Pour remplir celui-ci, vous devez parvenir à infiltrer une usine de fabrication. Ne passez pas directement à cet objectif et concentrez-vous plutôt sur l'objectif primaire n°4. Vous devez parvenir à infiltrer une structure à l'aide d'un ingénieur. Commencez par utiliser votre armée pour dégager le passage jusqu'à la base est en prenant bien soin de prendre votre temps et de revenir jusqu'à votre base régénératrice si besoin. Lorsque plus aucun danger ne menacera la prise de l'unité de renfort de la crête est, envoyez un ingénieur investir la zone en le déplaçant via un VTB. Investissez toute votre troupe dans votre nouvelle base de manière à réunir toutes vos unités disponibles sur la crête. Il est alors fortement conseillé de déplacer toutes vos forces d'un seul trait, en prenant bien garde à ne pas oublier de retardataires. Vous finissez très vite par vous implanter le plus merveilleusement du monde sur la nouvelle zone. Placez tous vos véhicules autour de la base de manière à enrayer toute attaque ennemie. Enfin, utilisez les Firehawk pour anéantir les bases ennemies. En sélectionnant vos unités aériennes, il vous est possible de changer votre style offensif pour pouvoir attaquer un hélico ennemi.
Effectuer cette manoeuvre vous permet alors de remplir l'objectif bonus n°5. La présence de cette aviation de choc vous donne la possibilité de faire rapidement le ménage. Ciblez une à une les bases ennemies en ciblant toujours prioritairement les tours défensives, puis les structures principales de manière à ce que l'ennemi ne puisse plus déployer d'autres bâtiments. Il vous faut également détruire les nombreux véhicules parqués sur la zone, en visant les barils explosifs. Les Firehawk s'avèrent une nouvelle fois redoutables... Opérez ensuite sur les bases ennemies, mais gardez-en encore un peu sous la pédale de manière à pouvoir réaliser les deux objectifs bonus de capture. Il ne vous restera plus qu'à anéantir les derniers bâtiments et parcs marqués de chiffres jaunes pour en finir avec les forces du Nod de cette zone.

## MISSION 11 : Sarajevo

Descriptif : Kane mène son dernier combat depuis le temple Prime de Sarajevo. Votre mission consiste à neutraliser ses forces défensives, à détruire l'enceinte du temple et à désactiver les tours de déflection qui protègent le complexe contre les armes énergétiques. La suppression de leurs tours de déflection va donner de nouvelles options au GDI alors que nos canons à ions sont presque opérationnels. Mais attention, Kane et ses ministres des sciences ont mis au point un dispositif au tiberium liquide possédant un potentiel de destruction considérable. N'utilisez pas le canon à ions sur le temple Prime sans autorisation préalable. Une frappe de canon à ions risquerait de provoquer une explosion de tiberium liquide au sein du temple et pourrait entraîner une réaction en chaîne dans les champs de tiberium de la zone jaune où vous vous trouvez. L'explosion serait terrible et les conséquences dévastatrices. Des millions de vies sont en jeu. La décision sera prise au plus haut niveau du commandement central du GDI.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°1
2 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°2
3 - Détruisez le générateur de champs de déflection n°3
4 - Construisez un centre de contrôle des canons à ions
5 - Détruisez le temple Prime avec le canon à ions

**Objectifs bonus :**
1 - Prenez le ministère des sciences du Nod
2 - Capturez le taudis mutant
3 - Capturez l'usine de tiberium liquide
4 - Détruisez un avatar avec un commando

Cette mission ressemble de près à une mission escarmouche classique. Face à vous, une base rudement bien bâtie et superbement défendue. De votre côté, du tiberium à proximité et la liberté de déployer votre base où bon vous semble. Je propose de la placer en butée, entre les deux champs de tiberium. De cette manière il vous sera possible d'exploiter deux réserves simultanément. Construisez rapidement 3 ou 4 raffineries et placez au moins 2 collecteurs par bâtiment. Occupez-vous ensuite des défenses de la base en plaçant des tours de défense, des tours antiaériennes et des tours canons tout autour de la zone. Avec l'incessante arrivée d'argent, faites en sorte de construire pas mal de silos, puis bâtissez tous les bâtiments disponibles, notamment le centre technique, l'armurerie et la liaison de commandement spatial. Très vite votre base devrait ressembler à une véritable forteresse. Lancez ensuite toutes les améliorations qui vous paraîtront intéressantes en privilégiant bien entendu celle du canon à particules qui équipera tous vos chars. Prenez bien le temps de vous constituer une armée solide en plaçant vos nouvelles recrues aux abords des champs de tiberium (comptez au moins 30 chars Mammouth). Puis bâtissez deux aérodromes pour aller titiller les premières défenses du Nod. Détruisez donc les premières tourelles de chaque entrée, mais n'allez pas plus loin avec vos Orcas sous peine de les exposer inutilement aux tours antiaériennes de l'ennemi. Avant de vous atteler aux différents objectifs bonus, commencez par infiltrer la base ennemie au nord. Grâce à vos chars disposant de rayons à particules, les défenses du Nod ne font pas long feu. Préservez les bâtiments surmontés d'un numéro sur la carte histoire d'y envoyer plus tard vos techniciens. Lorsque vous aurez pénétré dans la seconde partie de la base du Nod, votre contact vidéo vous informera de la disponibilité du canon à ions. Construisez alors sa structure de contrôle en cliquant sur l'onglet ressemblant à un petit bouclier. Enfin, envoyez toutes vos troupes dans le trio des champs de déflection répartis sur le nord de la zone, puis anéantissez chacune des structures de votre adversaire avant de lancer le canon à ions sur le temple Prime, indestructible autrement.

## MISSION 12 : Munich

Descriptif : L'assaut alien lancé sur Munich, à la fois sauvage et inattendu, a surpris toutes les forces du GDI. La bataille était terminée avant même qu'elle ne puisse commencer. Alors que les envahisseurs s'apprêtent à terminer de rayer sans aucune pitié Munich de la carte, vous devez rassembler vos dernières forces afin de livrer un combat désespéré, et tenir assez longtemps pour permettre aux ingénieurs du GDI de s'échapper dans les transporteurs blindés. Ces ingénieurs possèdent des informations-clés sur notre nouvel ennemi ? Ils doivent survivre.

**Objectifs primaires :**
1 - Protégez les transporteurs civils

**Objectifs bonus :**
1 - Capturez le labo du GDI
2 - Capturez la centrale

Voilà une mission particulièrement courte, lors de laquelle il vous faudra escorter un convoi de 3 véhicules civils. Vous devez donc parvenir à en garder au moins un en bon état jusqu'à la zone du sud-ouest pour obtenir la victoire. Durant la traversée, de nombreuses unités aliens vous prendront pour cible. Il vous faudra alors gérer en fonction du chemin pris par le convoi. Vous disposerez pour commencer de deux escouades d'exosoldats, 2 unités Pitbull ainsi que de deux escadrons balistiques. Progressez de manière à toujours pouvoir viser l'ennemi sans pour autant entraîner une gêne dans les déplacements des 3 camions civils. Le danger vient de terre, mais aussi du ciel. Enfin, ciblez prioritairement les plus grosses bestioles lorsque celles-ci décideront de venir vous taquiner à l'aide de leurs rayons lasers. Avant la traversée du pont, veillez à remplir les deux objectifs bonus si ceux-ci vous intéressent. Vous pourrez alors capturer les bâtiments en question en récupérant des ingénieurs en cours de route. Pour remplir cette tâche, il est conseillé de scinder votre groupe de défense en deux, l'un poursuivant l'escorte des véhicules civils, l'autre épaulant les ingénieurs dans leur tâche de capture. L'arrivée n'est pas bien loin, et vous ne devriez par mettre plus de 5 minutes pour parvenir enfin jusqu'au bâtiment indiqué au sud de la carte.

## MISSION 13 : Stuttgart

Descriptif : Alors que les aliens contrôlent quasiment toute la ville de Stuttgart, des transmissions brouillées nous indiquent que certaines de nos forces y combattent ou s'y cachent encore. Un de nos commandos d'élite a réussi à survivre et à déjouer leurs attaques. Utilisez le commando pour rassembler le maximum d'unités survivantes, puis utilisez vos forces pour détruire la base alien qui domine la ville. Surveillez de près l'équipe d'ingénierie, qui peut à elle seule réactiver la base du GDI de Stuttgart ainsi que le réseau défensif de la ville et vous aider à terminer plus vite votre mission.

**Objectifs primaires :**
1 - Capturez ou détruisez la structure alien
2 - Secourez les ingénieurs
3 - Capturez la centrale est pour activer la base du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Secourez les exosoldats
2 - Secourez les snipers
3 - Secourez l'escadron d'infanterie
4 - Détruisez un tripode avec le commando
5 - Capturez les centrales nord et ouest pour activer la baie d'émission sonique
6 - Capturez la centrale sud pour activer le poste de commandement

Vous débutez cette mission avec pour seule compagnie celle d'un commando. Partez légèrement vers le sud pour trouver l'escadron d'infanterie et lui porter secours. Peu après un tripode apparaît. Voilà l'occasion rêvée pour boucler l'objectif bonus n°4. Plus à l'ouest se trouvent les ingénieurs, piégés à l'intérieur d'un cratère. Dirigez-vous vers les malheureux pour les secourir à leur tour et ne les lâchez plus d'une semelle. Leur survie allant de pair avec votre victoire. Si vous désirez secourir les deux autres types d'unités, rendez-vous à l'ouest et au nord-est. L'objectif bonus numéro 6 vous permet de bénéficier d'une base solide, apte à essuyer avec succès les attaques des aliens. Foncez dans sa direction et postez-y toute votre troupe après avoir demandé à un ingénieur d'investir la structure principale. Vous pouvez ensuite vous occuper de la base du sud-ouest. Envoyez-y alors un ingénieur escorté par l'escadron de snipers et du commando. Cette nouvelle prise vous permet de faire parachuter des renforts. Deux autres centrales sont à capturer si vous désirez boucler cette série d'objectifs bonus. Encore une fois, l'escorte des ingénieurs est essentielle. Quoi qu'il en soit, le challenge n'est pas à la hauteur et vous devriez parvenir assez facilement à atteindre les structures cibles. Plus à l'est figure la base du GDI qu'il vous faudra faire investir par l'un de vos ingénieurs de manière à pouvoir produire une armée capable d'en finir avec la base nord-ouest de l'ennemi.

N'oubliez pas de faire le tour de la zone pour mettre la main sur les nombreuses capsules de dollars. Vous pouvez même revendre les nombreuses structures défensives des zones prises au cours de la mission pour augmenter votre capital. Dans tous les cas, pensez qu'une amélioration de type Canon EM s'avère judicieuse. Lorsque vous serez parvenu à dresser tout un groupe de guerriers prêts à en découdre, gagnez vos deux bases encadrant celle des aliens au nord-ouest et menez l'offensive finale en ciblant prioritairement les structures mentionnées par vos objectifs.

## MISSION 14 : Cologne

Descriptif : Cologne est assaillie par les envahisseurs et va bientôt être entièrement détruite. Des rapports préliminaires nous indiquent cependant que la base du GDI implantée à Cologne aurait globalement échappé aux aliens après avoir été abandonnée par nos forces dès le début de l'attaque des forces ennemies. Une équipe de reconnaissance a été envoyée là-bas pour déterminer l'ampleur de la présence alien. Vous allez commander cette équipe. Une équipe d'ingénierie devrait arriver peu de temps après afin de vous aider à réactiver la base du GDI. Protégez les ingénieurs jusqu'à ce qu'ils atteignent la base, puis produisez une force de frappe capable de repousser tous les aliens de la ville. Vous pouvez encore sauver Cologne.

**Objectifs primaires :**
1 - Explorez la structure des aliens
2 - Protégez les ingénieurs
3 - Capturez la centrale du nord-est
4 - Détruisez le centre de commandement des aliens

**Objectifs bonus :**
1 - Capturez l'unité de renforts
2 - Capturez la centrale du nord-ouest

Au commencement, vous aurez pour tâche d'aller explorer la base ennemie située au nord-ouest de la zone de combat. Inutile d'envoyer toutes vos troupes sur place ; choisissez plutôt un petit comité discret pour cette mission. Sélectionnez donc le commando et un escadron de votre choix et partez en direction du nord-ouest. En chemin, utilisez la puissance destructrice du commando pour éliminer les groupes d'aliens qui tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues. Lorsque vous atteignez enfin l'emplacement indiqué sur la carte, laissez votre commando s'approcher légèrement du portail lumineux, puis reculez immédiatement dès lors que l'on vous informera du succès du premier objectif. Rejoignez alors le reste de la troupe, puis grimpez vers le nord pour rétablir la base du GDI abandonnée. Commencez par bâtir deux raffineries supplémentaires et créez quelques collecteurs de plus. Votre rendement devrait alors grimper en flèche. Une seconde source de tiberium (cristaux bleus) demeure légèrement plus au sud. Envoyez-y quelques unités pour protéger les collecteurs lorsque ceux-ci iront puiser dans cette source. Faites ensuite construire toutes les structures possibles et privilégiez la traditionnelle amélioration du Canon EM au tableau des optimisations. Laissez suffisamment d'unités à l'entrée de votre base pour faire face aux assauts répétés de l'ennemi. Vous pouvez même construire une seconde usine d'armement pour accélérer votre production de chars. Pensez également à envoyer un ingénieur investir l'unité de renfort juste à proximité de votre base. Lorsque vous pourrez compter une vingtaine de véhicules dans vos rangs, traversez le pont et prenez le chemin de la base ennemie. Dès que vous pénétrerez dans la base, profitez-en pour infiltrer un ingénieur dans la centrale juste en dessous de la base extraterrestre. Enfin, au lieu de détruire les structures ennemies les unes après les autres, visez directement les derniers bâtiments de la base, pour atteindre votre cible principale. Faites chuter celle-ci et la victoire sera vôtre.

## MISSION 15 : Berne

Descriptif : Après avoir lancé une contre-attaque coûteuse en vies humaines, il semblerait que nous reprenions l'avantage face aux envahisseurs et que nous puissions les chasser hors d'Europe une bonne fois pour toutes. Pour cela, nous devons détruire leur base principale de Berne, en Suisse. Les envahisseurs ont transformé Berne en un immense champ de ruines, mais également en un point de ralliement pour l'invasion de l'Europe du nord. Le campement alien est réparti en trois grandes sections dans toutes les ruines : une base centrale lourdement défendue, au nord-est de la ville, et deux bases de soutien adjacentes, une armurerie et une aérienne, toutes les deux récemment infestées par le tiberium. La bataille va être rude. Détruisez la base principale. Ne laissez pas de survivants. L'heure de notre revanche a sonné.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez la plate-forme du drone de la base principale

**Objectifs secondaires :**
1 - Détruisez la plate-forme du drone de la base d'armurerie
2 - Détruisez l'émetteur de signaux des aliens
3 - Détruisez le vaisseau-mère alien
4 - Détruisez la plate-forme du drone de la base aérienne

Cette mission dispose d'un nombre correct d'objectifs bonus, alors qu'un seul et unique objectif primaire vous sera demandé. L'ennemi possède au total 3 bases. Les bases du sud-est et du nord-ouest disposent de très peu de structures alors que la base située au nord-est constitue le campement principal de votre ennemi. Vous débutez la partie au centre sud de la zone et vous disposez très vite d'une base qu'il vous faudra faire prospérer. Au cours de cette session de jeu qui ne nécessite pas particulièrement la mise en place d'une stratégie, je conseille toutefois de produire un maximum de raffineries et de collecteurs de minerais afin d'être en mesure de déployer rapidement une armée digne des GDI. Le bon déroulement de vos objectifs bonus en dépend également. De plus, en agissant de la sorte, il vous sera possible d'anéantir au plus vite les deux bases aliens secondaires afin d'en finir avec les attaques latérales ennemies. De cette manière, vous pouvez positionner vos troupes à proximité des champs de tiberium à l'est sans vous soucier de la tranche ouest de votre base. Dès lors que vous aurez constitué 8 ou 10 chars Mammouth (affublés de l'innovation du canon à particules il va de soi), partez à l'assaut des deux bases secondaires afin d'en détruire les plates-formes principales. Les objectifs bonus n°1 et 4 seront alors validés. Il est important de vous charger de ces deux bases assez rapidement pour le bon déroulement de la mission. N'hésitez donc pas à construire 3 usines d'armement afin de produire vos véhicules lourds à vitesse grand V. Si vous désirez mener à bien l'objectif bonus n° 2, il vous faut agir le plus rapidement possible et investir une troupe suffisamment solide dans la base ennemie pour cibler le bâtiment chiffré sur votre radar. Pour ce qui est de l'objectif bonus n°5, il consiste à abattre une plate-forme extraterrestre en mouvement. Celle-ci se met en mouvement à un certain moment lors de la mission et vous devez alors l'anéantir avant qu'elle ne traverse l'écran. Enfin, lorsque vous serez parvenu à réaliser tous les objectifs désirés, il ne vous restera plus qu'à prendre le chemin de la base ennemie pour anéantir la structure principale de vos opposants. Encore une fois, le fait d'avoir pris les devants en assurant une collecte de minerais conséquente n'y est pas pour rien dans cette victoire.

## MISSION 16 : Rome

Descriptif : Le moment est venu : nous allons combattre au coeur des zones rouges et détruire les grandes tours que construisent les envahisseurs. Le commandement central ne souhaite pas attendre de voir à quoi vont servir ces mystérieuses tours... Car nous savons déjà qu'elles ne nous réservent rien de bon. Votre mission consiste à détruire la tour alien près de Rome. Vous allez vous déployer dans la zone rouge italienne et installer votre base derrière un grand gouffre de tiberium situé à l'écart de la base des envahisseurs. Tout en jouissant d'une défense naturelle, vous devez utiliser votre infanterie volante, des appuis de transport et des unités aériennes pour passer le gouffre et créer des bases d'expansion. Les scanners indiquent de nombreuses anomalies spatiales et les entités aliens envahissent la région avec une rapidité alarmante. Pour couronner le tout, le Nod s'est installé au nord-ouest. Au vu du comportement déroutant du Nod depuis l'arrivée des envahisseurs, attendez-vous au pire. La situation est chaotique et s'aggrave à chaque seconde.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez trois générateurs d'énergie des aliens
2 - Détruisez la tour alien

**Objectifs bonus :**
1 - Détruisez le maître alien qui téléporte les unités
2 - Empêchez les aliens d'utiliser le générateur sismique.

Vous débutez la mission sur un pan de terre entouré par un gouffre, mais plusieurs aliens sont régulièrement téléportés vers vous pour tenter quelques percées... Placez donc vos unités disponibles d'entrée de jeu aux extrémités nord-est et sud-est de manière à accueillir systématiquement vos invités à tentacules. Vous pouvez profiter de votre quiétude pour vous constituer de fortes réserves de tiberium. Faites donc construire au moins 2 usines de raffineries, puis produisez 4

ou 5 collecteurs supplémentaires. Pour franchir le gouffre, il vous faudra aéroporter vos troupes. Pour cela, la construction d'un aérodrome est tout bonnement indispensable.
Vous devez ensuite sélectionner vos unités et cliquer sur l'icône de demande de transport. Mais vous ne devez pas effectuer cette manoeuvre n'importe où, sous peine de voir vos unités périr sous les tirs de structures antiaériennes, placées à proximité du gouffre.
Je vous suggère donc de viser l'extrême sud de la berge située sur la droite de votre base. Faites en sorte de transporter un bon nombre de véhicules en même temps de manière à ce que les pertes soient minimes et transportez directement un enquêteur de manière à bâtir une base de l'autre côté du gouffre. Rapidement, développez quelques centrales pour profiter du tiberium bleu. Deux objectifs bonus doivent également attirer votre intention. Il s'agit de détruire le maître alien et de vous occuper du générateur sismique non loin de là, plus à l'est. Dans la zone plus au nord, vous pourrez apercevoir plusieurs unités du Nod occupées à en découdre avec les forces extraterrestres. Ne vous en souciez guère pour le moment et laissez-les s'entretuer gaiement. Vous devez profiter des nouvelles ressources exploitables pour constituer une armée fournie en unités. Inutile de vous préciser que toutes les améliorations disponibles sont les bienvenues. Il vous faut ensuite parvenir à détruire 3 générateurs pour pouvoir espérer infliger des dégâts à la tour principale de l'ennemi. Dirigez-vous donc vers les trois structures et préparez-vous à essuyer une contre-attaque des forces aliens. Dès lors que vous posséderez au moins 15 chars Mammouth dans vos rangs, vous ne risquerez plus grand-chose. Veillez à libérer le champ de tiberium du sud-est de toute présence alien pour permettre à vos collecteurs d'exploiter ces nouvelles ressources, et revendez les structures de votre première base si l'argent devient un problème. Enfin, il ne vous restera plus qu'à lancer l'assaut final sur l'énorme entité qui finalement, s'avère extrêmement peu solide. Le rayon à ions peut également venir à bout du bâtiment. Libre à vous de choisir comment administrer le coup fatal !

## MISSION 17 : Point Zéro

Descriptif : En plein coeur du Point Zéro se trouve une structure alien unique que les scientifiques du GDI appellent le noeud de contrôle. Cette structure semble diffuser des radiations de tiberium en direction des forces aliens sur toute la planète. Si vous parvenez à détruire le noeud de contrôle, vous annihilerez l'ensemble des unités aliens et stopperez l'invasion avant qu'elle ne prenne plus d'ampleur. Encore une fois, les forces du Nod sont déjà sur place et semblent livrer bataille contre les aliens. Les deux factions s'affrontent actuellement sur une zone centrale surélevée près du Point Zéro. Il est probable qu'elles utilisent cet emplacement pour lancer leurs attaques ou pour construire des super-armes. Nous allons devoir improviser. Tentez de capturer les structures ennemies pour notre propre déploiement. Explosez toutes les forces du Nod ou des aliens que vous croiserez en chemin. Et n'oubliez pas que nos renseignements ont repéré une entité non identifiée s'approchant du noeud de contrôle des envahisseurs.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez le noeud de contrôle des aliens
2 - Battez les forces du Nod

**Objectifs bonus :**
1 - Capturez une super-arme ennemie
2 - Détournez le vaisseau-mère des aliens vers la base du Nod

Vous trouviez C & C 3 un petit peu trop facile et vous étiez déçu par le manque de challenge jusque-là ? Si oui cette mission est faite pour vous. Si non, vous allez encore plus en baver que d'habitude... Il vous faudra être extrêmement vif lors de cette ultime mission. D'entrée de jeu, profitez de la présence de la grue pour développer rapidement plusieurs structures (la grue vous permet de lancer la construction de deux bâtiments en même temps). Plusieurs objectifs sont à remplir pour espérer survivre aux assauts répétés de l'ennemi. Il nous faut premièrement nous occuper du problème des ressources. Lancez alors la construction de 3 ou 4 centrales, puis produisez 5 collecteurs via les usines d'armement que vous implanterez également dans la base (faites-en au moins deux pour produire des véhicules de combat à bonne vitesse). En second lieu, il vous faudra veiller à la sécurité de votre base en protégeant prioritairement le flanc nord de celle-ci, qui subira régulièrement les attaques du Nod. Optez pour un maximum de structures défensives en variant les plaisirs. Construisez ensuite un centre technique et choisissez de lancer l'optimisation du Canon EM. Veillez également à protéger le flanc gauche de la base d'où débouchera tout un tas d'aliens aux intentions peu amicales. La présence d'un générateur sismique devra alors attirer toutes vos attentions. Au lieu de le détruire, capturez-le plutôt à l'aide d'un de vos ingénieurs pour remplir la condition soumise par l'objectif bonus n°1.

Constituez-vous alors une armée respectable, puis partez nettoyer la zone avant d'envoyer les scientifiques capturer le générateur. Si vous traînez trop en ce début de partie, une attaque est lancée directement sur votre base et vous essuierez de lourdes pertes. Vous pouvez ensuite profiter de votre mainmise sur la petite base alien pour capturer la plupart des structures et gagner ainsi de nouvelles possibilités tactiques. Pensez également à protéger les nouvelles structures capturées des frappes aériennes en plaçant de nombreuses positions antiaériennes. Dès que vous aurez capturé le générateur sismique, il vous faudra passer rapidement à l'objectif bonus numéro 2, à savoir, le détournement du vaisseau-mère alien. Pour cela, envoyez une escouade d'environ 10 chars vers les positions marquées par des flèches vertes sur votre radar. Détruisez deux déflecteurs du Nod pour annuler le camouflage de vos ennemis qui seront alors directement pris pour cible à votre place. Ramenez ensuite vos unités vers la base du GDI et patientez tranquillement jusqu'au retour du vaisseau-mère qui s'en prendra alors irrémédiablement à vous. Celui-ci devrait être déjà bien amoché, et le détruire devient un jeu d'enfant. Notez que la réalisation de cet objectif vous permet de vous débarrasser des forces du Nod sans même lever le petit doigt. Il ne vous restera plus qu'un adversaire pour cette lutte finale. Il est alors vivement conseillé de prendre l'ennemi de vitesse en constituant une grosse armée de chars que vous enverrez directement vers votre cible principale. Passez pour cela par le court espacement entre les falaises et concentrez vos frappes uniquement sur le bâtiment en question. Il est réellement important d'agir de manière rapide car l'ennemi finit par produire un nouveau générateur sismique. Pour le bon déroulement de l'opération, comptez environ 20 minutes de jeu pour cette dernière mission en compagnie du GDI. Notez qu'il vous est possible d'obtenir une seconde fin (la mauvaise fin) en utilisant la bombe au tiberium liquide. A vous de voir !

## Campagne du NOD

### MISSION 1 : Centre spacial Goddard

Descriptif : Emmenez une équipe d'élite composée des meilleures troupes du Nod vers le centre spatial Goddard afin de lancer une attaque éclair contre les défenses antimissiles du GDI. En coupant les systèmes A-SAT du GDI, leurs unités placées en orbite autour de la Terre seront vulnérables à nos attaques. Votre raid commence par l'attaque du poste de commandement. Capturez-le pour désactiver leurs communications. Vous disposerez ainsi de 20 minutes pour détruire les systèmes A-SAT du GDI.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez les centrales secondaires
2 - Prenez le poste de commandement du GDI sans le détruire
3 - Détruisez les centrales secondaires
4 - Détruisez les centrales principales
5 - Détruisez le contrôle terrestre du système A-SAT du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Prenez les unités furtives pour détruire la dernière centrale
2 - Capturez l'unité de renfort

Pour pénétrer dans l'enceinte du GDI, il vous faut parvenir à créer une brèche dans le mur à droite de l'écran. Sélectionnez alors le groupe de fanatiques et envoyez-les exactement à l'endroit marqué d'une flèche jaune. Vous disposerez alors d'un point de passage. Faites passer vos troupes de l'autre côté du mur, et demandez au saboteur de l'équipe d'investir la structure du Nod pour mener à bien le second objectif. Tout de suite après, du renfort ne tardera pas à débarquer par voie aérienne. Vous disposerez alors de nouvelles troupes pour vous occuper des structures cibles du GDI, à savoir deux centrales et une caserne. Envoyez vos fanatiques, mais aussi tous vos types d'escadrons pour en finir au plus vite. Vous devez ensuite vous occuper des centrales principales de l'ennemi afin de couper l'énergie fournie à leurs tours de défense dans le but de les rendre hors service. Envoyez donc vos troupes restantes jusqu'aux cibles indiquées sur le radar et concentrez vos frappes sur celles-ci. Notez qu'il serait également judicieux d'en profiter pour vous débarrasser de l'usine d'armement juste à proximité. Ce bâtiment anéanti, plus aucun véhicule ne viendra vous embêter. Plus au nord-est demeure une caserne. Envoyez-y vos troupes pour faire le ménage, puis demandez à votre saboteur de prendre possession de l'unité de renfort. Il est important d'envoyer le saboteur uniquement lorsque tout danger aura été écarté de la zone, afin de ne pas le perdre bêtement dans l'affrontement. Ceci étant, deux derniers objectifs vous permettront de décrocher une première victoire au sein du Nod. Une base du GDI plus au nord constitue

votre cible et un décompte ne tarde pas à s'enclencher. Il vous faut alors parvenir à détruire le contrôle terrestre de l'ennemi (bâtiment cerclé de jaune), mais également la centrale cerclée de vert, à l'aide de vos unités furtives. Dans un premier temps, regroupez massivement vos troupes pour détruire les deux tourelles en état de fonctionnement, ou bien utilisez vos unités furtives pour planer au-dessus de la base, puis déposez une charge explosive sur le bâtiment. Pour activer les capacités spéciales de certaines unités, je rappelle qu'il vous suffit de cliquer sur celles-ci, puis de sélectionner la case d'action désirée en bas à droite de l'écran. Il ne vous restera plus qu'une dernière cible à atteindre. Celle-ci demeure chiffrée sur votre radar. Sans les tours défensives du GDI, la tâche s'avère être un véritable jeu d'enfant. Faites-vous plaisir !

## MISSION 2 : La Maison Blanche

Descriptif : Une attaque contre la Maison Blanche devrait à la fois saper le moral du GDI et le détourner de cibles plus importantes. Une équipe de frappe s'est infiltrée dans Washington et attend vos ordres. Dirigez l'assaut contre le GDI et exécutez votre mission.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez le centre logistique du GDI
2 - Détruisez les dernières forces du GDI qui protègent la Maison Blanche

**Objectifs bonus :**
1 - Prenez deux silos de tiberium pour gagner des ressources
2 - Prenez deux silos de tiberium pour gagner des ressources
3 - Détruisez cinq Ox avant qu'ils n'atteignent la zone d'atterrissage du GDI

Pour cette seconde mission en compagnie du Nod, vous disposez d'une base, dès le début du jeu. Il vous est ainsi possible de déployer plusieurs types d'unités, d'infanterie, ou d'armement. Commencez par produire un saboteur supplémentaire, puis investissez les deux silos de tiberium présents au sud. Poursuivez ensuite en déployant une armée jusqu'à ce que vous veniez à manquer de ressources. Pour pallier au manque d'argent, il vous faut investir les deux silos du nord. Avant d'agir, envoyez vos troupes armées anéantir les forces du GDI placées autour du centre logistique, puis laissez les saboteurs capturer les deux bâtiments.
Il ne vous reste plus qu'à abattre l'énorme structure au centre de la zone pour lancer la suite du programme. Un objectif bonus ne tarde pas à se rajouter à la liste. Cette fois-ci, vous devez parvenir à détruire 5 avions de ravitaillement du GDI avant que ceux-ci n'atteignent la base adverse. Les transporteurs apparaissent à cinq endroits différents, marqués tour à tour sur la carte, et comptent une dizaine d'avions au total. Suivez les indications données au travers votre radar pour visualiser les premières zones d'arrivée du GDI et faites en sorte de construire un maximum de véhicules buggys et motos d'attaque pour atteindre rapidement les unités aériennes de votre adversaire. Lorsque vous aurez inscrit 5 transporteurs à votre tableau de chasse, prenez la direction de la base ennemie et détruisez chaque bâtiment du GDI pour remporter la victoire. Pour résumer, il est essentiel de prendre possession des silos de manière à bénéficier de ressources suffisantes pour bâtir une armée solide qui comptera de nombreuses unités dans ses rangs. Sans ça, cette seconde mission pourrait bien vous poser quelques problèmes...

## MISSION 3 : Base aérienne d'Andrews

Descriptif : Notre cellule de commandement vient d'ordonner une attaque sur toutes les bases aériennes du GDI de la région afin d'annihiler les renforts aéroportés de l'ennemi. Votre cible est la base aérienne d'Andrews, à Washington. Vous allez prendre les commandes d'une force de frappe près de l'entrée de la base. Commencez en supprimant les troupes du GDI aux alentours, établissez un avant-poste, puis infiltrez la base. Une fois entré dans la base, votre objectif principal est de détruire les aérodromes utilisés par les unités Orca de l'ennemi. Votre présence dans la base permettra de juguler les capacités aéroportées du GDI.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez les deux aérodromes situés à l'arrière de la base aérienne
2 - Eliminez les patrouilles du GDI et détruisez l'avant-poste du GDI
3 - Désactivez les défenses du GDI
4 - Détruisez la tour de contrôle

**Objectifs bonus :**
1 - Prenez deux silos de tiberium

Au commencement, vous disposerez d'une petite troupe d'unités pour vous occuper de l'avant-poste du GDI, situé légèrement plus à gauche de votre point de départ. Rendez-vous donc sur place et anéantissez les structures de l'ennemi aussi vite que possible pour permettre aux renforts de vous rejoindre. Vous disposerez alors d'une base à faire prospérer dans le coin sud-est de la zone. Pour obtenir de quoi construire quelques unités supplémentaires, envoyez un saboteur capturer le silo à quelques pas seulement de votre base. Envoyez alors quelques unités d'infanterie faire le ménage au préalable. A l'aide d'unités furtives, vous devez poursuivre la mission en cours en vous concentrant sur l'objectif primaire n°3. Utilisez alors la commande de vol et faites atterrir l'escadron à proximité de la centrale pour la faire sauter à l'aide de leur capacité de charges explosives. Constituez une troupe d'allure respectable et partez faire le ménage à l'avant de la base du GDI. L'occasion pour vous de découvrir 3 capsules renfermant chacune 1000$. De quoi produire plusieurs dizaines d'unités de combat depuis votre base au sud-est. Car des unités il va vous en falloir. Ne serait-ce que pour lancer une première offensive sur la tour de contrôle de l'ennemi. En détruisant cette structure, votre base sera à l'abri des attaques aériennes. Il est donc primordial de vous occuper de son cas en priorité. La zone étant dégagée, vous pouvez également en profiter pour envoyer un saboteur investir le second silo non loin. Avec toutes les ressources mises de côté, la suite devient un jeu d'enfant. Profitez-en pour produire le plus d'unités de combat possible et foncez vers les deux aérodromes pour les détruire. Si vous disposez d'une armée comptant au moins 20 véhicules, il vous est largement possible de cibler les deux aérodromes directement, sans vous soucier des autres forces du GDI. Dans le cas contraire, pensez à bien éliminer vos opposants au fur et à mesure, pour ne pas vous faire dépasser par les unités d'attaque adverses.

## MISSION 4 : Hampton Roads

Descriptif : Vous allez vous emparer de la plus grande base navale nord-américaine et détruire à cette occasion un des porte-avions du GDI. Etant donné que la Confrérie possède maintenant la base d'Hampton Roads, nous pouvons vous envoyer des fournitures et des renforts pour vous aider dans cette offensive en zone bleue. Notre plan relève du génie. Un commando a accédé au port depuis un conteneur débarqué d'un cargo. Utilisez cette unité d'élite pour éliminer le porte-avions du GDI. Une fois le porte-avions détruit, nous vous enverrons des forces qui vont vous aider à prendre le reste du port.
Une dernière chose : nous avons également envoyé un saboteur, mais nous avons perdu contact avec lui il y a quelques heures. Si vous le trouvez, vous pourrez bénéficier de ses précieux talents.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez le porte-avions du GDI
2 - Détruisez le bâtiment de contrôle portuaire du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Trouvez le saboteur
2 - Prenez le poste de commandement du GDI

Vous débutez la mission en compagnie d'un commando unique. La demoiselle dispose alors de capacités hors normes qui vous assurent une force de frappe démesurée. Avancez vers votre cible (indiquée sur le radar, je vous le rappelle) et éliminez les escadrons du GDI les uns après les autres. Si vous veniez à perdre trop d'énergie au cours de cette première partie de mission, récupérez les capsules de soin afin de refaire le plein de vie. Grâce aux capacités de charges explosives de votre commando, faire sauter le porte-avions ne pose aucune difficulté particulière. Prenez juste gare au char posté en couverture (des barils explosifs demeurent à proximité, comme c'est pratique !), puis lancez-vous sans plus tarder sur la cible. Ce premier objectif atteint, du renfort ne tarde pas à arriver par le nord. Vous disposez alors d'un bon nombre d'escadrons fanatiques, mais également de 4 unités aériennes. Un objectif fait aussi son apparition et une flèche verte vient s'immiscer sur le radar. Suivez celle-ci et éliminez les forces du GDI en visant directement les unités adverses ou bien les barils d'essence grâce à vos hélicos. Vous finissez par retrouver le saboteur qu'il vous faut infiltrer à l'intérieur du poste de commandement du GDI. Envoyez pour commencer vos hélicoptères détruire les 3 structures investies par l'ennemi et éliminez en même temps les nombreux escadrons qui débouleront sans cesse de la base adverse. Détruisez ensuite les deux centrales ainsi que la caserne, puis postez vos hélicos aux abords de la base sans toutefois constituer une cible pour les véhicules ennemis devant la base du GDI. Rameutez le

restant de vos troupes sur place pour vous préparer à l'offensive. Vos hélicoptères ne peuvent sonner la charge à eux seuls étant donné la présence des unités Pitbulls. Vos fanatiques doivent alors se débarrasser des unités ennemies eux-mêmes. Veillez tout de même à conserver un maximum d'escadrons pour le reste de la mission. Lorsque la zone sera sécurisée, envoyez le saboteur investir le poste de commandement ennemi. Détruisez ensuite quelques centrales, puis lancez toutes vos troupes disponibles sur le bâtiment de contrôle portuaire du GDI. Celui-ci ne devrait alors pas tenir longtemps face au nombre de fanatiques prêts à mourir pour Kane ! En conservant le commando vivant tout au long de la mission, il vous est possible d'accélérer considérablement les choses. Cette unité permet en effet de réduire en charpie toute présence humaine, mais demeure également capable de détruire un bâtiment en une seule attaque. Sa résistance accrue peut même lui permettre de régler la question du bâtiment de contrôle portuaire seule, lors de l'assaut final... Commandants, faites vos choix !

## MISSION 5 : Washington DC

Descriptif : Le GDI est au tapis et de nombreuses vagues de renforts s'apprêtent à débarquer dans notre nouvelle base d'Hampton Roads : nous sommes en bonne position pour prendre le contrôle de Washington. Vous avez reçu l'honneur de diriger l'offensive. Nous avons établi une base aux abords de Washington et nous l'approvisionnons pour vous. Construisez une armée, éliminez les défenseurs du GDI et prenez la ville au nom du Nod.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez la base du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Construisez une tourelle découpeuse de défense
2 - Construisez une tourelle laser pour défendre la base
3 - Capturez le centre souterrain
4 - Détruisez les silos de tiberium

Cette mission constitue la première véritable occasion de contrôler une base du Nod sous toutes ses coutures. Pour commencer, produisez une raffinerie supplémentaire, puis faites bâtir une usine d'armement afin de lancer 3 collecteurs sur le feu. Il vous faut également assurer la défense de votre base qui ne tardera pas à subir les assauts de l'ennemi. Deux objectifs bonus tombent alors à point ! Il s'agit de construire les deux types de tours défensives du Nod disponibles à ce point de l'aventure. Il s'agit des tourelles découpeuses et des tourelles lasers. En explorant le coin ouest de la zone, vous apercevrez un centre souterrain. Envoyez quelques troupes pour anéantir les deux structures investies par l'ennemi, puis utilisez un saboteur pour capturer le centre souterrain et remplir du même coup l'objectif bonus n°3. Il vous faut ensuite vous soucier de la sécurité de votre base.
Afin d'éviter toute mauvaise surprise, je conseille de mettre en place une barrière défensive fournie. Il vous faut également prévoir la constitution d'une armée solide pour la mise en oeuvre des prochains objectifs. Construisez des véhicules autant que cela demeurera possible, puis lancez-vous à la poursuite du GDI en détruisant son avant-poste. Plusieurs unités furtives se montreront alors depuis la zone naturelle. Les structures investies par le GDI constituent elles aussi une forte menace. Détruisez-les. En flirtant avec les bords de droite de la zone est, un nouvel objectif bonus vient s'ajouter aux trois premiers. Il s'agit cette fois-ci de détruire plusieurs silos de tiberium dispersés dans la zone de combat. Si deux d'entre eux sont faciles à atteindre, le troisième, lui, demeure en pleine base du GDI. Quoi qu'il en soit, il est extrêmement important de vous débarrasser de la présence du GDI dans toute la zone de départ de manière à laisser une chance de survie à vos collecteurs, et pouvoir développer du même coup une énorme armée capable de mettre en déroute le GDI. Il vous faut agir progressivement, en prenant soin de détruire tout bâtiment investi par l'ennemi. De nombreuses unités du GDI traînent également dans le coin. Ne les prenez pas à la légère et anéantissez-les au fur et à mesure de votre progression. Enfin, filez vers le nord et détruisez toutes les structures chiffrées sur le radar.

## MISSION 6 : Amazonie

Descriptif : La confrérie possède deux laboratoires secrets dans lesquels sont menées des recherches sur des armes au tiberium de nouvelle génération. Le labo principal situé en Afrique du nord vient d'être capturé par le GDI. Le deuxième labo se trouve au Brésil, sur une bande de terrain isolée en Amazonie. Le GDI possède deux bases avancées ainsi qu'une large armée dans cette région, et nos ennemis préparent une attaque contre la petite force défensive que

nous avons postée à proximité du labo. Défendez le labo contre les forces du GDI jusqu'à ce que vous puissiez bâtir votre propre armée, puis repoussez le GDI et détruisez ses bases. Le labo ne doit en aucun cas être détruit.

**Objectifs primaires :**
1 - Protégez le labo du Nod
2 - Eliminez la base d'expansion du GDI au nord
3 - Détruisez le chantier de construction, le poste de commandement et la raffinerie du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Capturez l'unité de renfort

Au départ de la mission, il vous faut simplement veiller à bien protéger le labo du Nod situé à l'arrière de votre base. Pour cela, plutôt que d'envoyer de nombreux véhicules au charbon, il est plutôt conseillé de construire une barrière défensive à l'aide des tourelles défensives qu'il vous est possible de mettre en place via l'interface de construction (icône petit bouclier). Lancez également la production de deux collecteurs supplémentaires, puis produisez des unités d'attaque en grosse quantité. Vous remarquerez que les unités scorpions sont à présent disponibles. Ne vous faites pas prier et créez-en un maximum. En déplaçant votre curseur jusqu'à l'extrême nord de la carte, vous pouvez apercevoir la première base du GDI dans son intégralité. Regroupez donc vos troupes à l'avant-poste de votre base et sonnez l'assaut dès que l'occasion se présentera. Prenez alors l'initiative lorsque les protections de la base ennemie seront au plus faible. La carte de jeu se dévoilera dans son intégralité pour révéler la base principale du GDI située au nord-est de la zone. Envoyez une troupe sécuriser la zone du sud-est et renforcez vos défenses à l'entrée sud-est de votre base. Envoyez un saboteur prendre possession de l'unité de renfort afin d'accomplir le seul et unique objectif bonus de la mission, puis établissez une seconde base près du tiberium bleu afin d'accélérer la manoeuvre. Pour développer une nouvelle base, il vous suffit de sélectionner un émissaire dans le menu de construction symbolisé par un petit bouclier et d'amener le véhicule à se déployer à l'endroit désiré. Protégez votre nouvelle base avec soin et pensez à effectuer l'amélioration laser grâce au labo technique. De nombreuses offensives seront menées par l'ennemi et vous n'aurez d'autres choix que de réagir rapidement. Essayez alors de jongler avec 3 usines d'armement pour produire de nombreuses unités afin de préparer l'assaut final. Lorsque vous vous sentirez fin prêt à mener l'offensive, partez vers le nord et ne laissez aucune chance de riposte à l'ennemi en annihilant ses derniers espoirs. Pour résumer, il est primordial de parvenir à prendre de vitesse l'ennemi. Ceci demeure possible en exploitant judicieusement toutes les sources de tiberium disponibles dans la zone, mais aussi en produisant de nombreuses unités à un débit élevé, grâce à la mise en place d'au moins 3 usines d'armement. Bonne chance !

## MISSION 7 : Côte Atlantique

Descriptif : Evacuez sans plus attendre vers le temple Prime les composants de l'arme au tiberium liquide développée dans notre labo en Amazonie. Mais attention, le GDI occupe de nombreuses positions d'artillerie près de la côte brésilienne afin de découper notre progression vers les zones d'évacuation. Détruisez au plus vite leurs positions d'artillerie lourde. Nous avons établi pour vous une base avancée près de la première position d'artillerie. Des forces vous attendent là-bas. Deux bombardiers furtifs Vertigo sont en approche pour vous aider à remplir votre mission.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez la position d'artillerie du GDI
2 - Détruisez la position d'artillerie du GDI située à l'est
3 - Détruisez la position d'artillerie du GDI située au nord-est

**Objectifs bonus :**
1 - Détruisez le chantier de construction du GDI
2 - Détruisez le semi avant qu'il n'atteigne la position d'artillerie

Dès le lancement de la mission, construisez plusieurs défenses autour de l'ennemi et envoyez deux ou trois chars détruire la première position d'artillerie. L'affaire devrait être entendue en très peu de temps. Commencez alors à développer une armée conséquente de manière à pouvoir mener une offensive vers la première base du GDI qui vous permettra de réaliser du même coup le premier objectif bonus. Inutile de vous préciser à nouveau qu'il est essentiel de

développer plusieurs raffineries et de produire quelques collecteurs supplémentaires pour assurer un bon démarrage à la mission. Vous pouvez alors en profiter pour établir une seconde base en capturant les structures du GDI grâce à quelques saboteurs. Pensez à bien protéger cette nouvelle base, puis à bâtir une usine d'armement pour développer des unités à partir de ce nouveau point de ralliement. Un second objectif bonus ne devrait pas tarder à venir titiller votre esprit de compétition. Une nouvelle flèche verte fait alors son apparition sur le radar. Celle-ci symbolise un semi ennemi qu'il vous faut intercepter, puis détruire. Vous le trouverez à l'est de la zone. Attendez que le point chiffré "2" commence à s'agiter sur votre radar pour envoyer une escouade anéantir le semi avant qu'il ne parvienne jusqu'à son point d'arrivée. Il ne vous restera plus que deux positions d'artillerie à détruire pour finir cette mission. Développez l'armée la plus fournie possible, puis envoyez celle-ci anéantir les deux positions indiquées par votre radar.

## MISSION 8 : Slovénie

Descriptif : Le raid du GDI sur notre grand labo d'armement au nord de l'Afrique nous pose bien des problèmes. L'avion transportant les composants de la nouvelle arme de Kane depuis le labo du Brésil a été descendu en Slovénie. Les troupes du Nod ont récupéré les composants et ont été attaquées par le GDI alors qu'elles s'apprêtaient à rentrer vers leur base. C'est à vous de jouer. Utilisez un commando d'élite pour infiltrer la zone, trouvez le lieu du crash et sécurisez les composants de l'arme de Kane. Nous vous enverrons alors des renforts. Escortez ensuite le convoi jusqu'à la base et réactivez notre centre. Le GDI possède d'imposantes forces dans toute la zone, alors ouvrez bien l'oeil. Tenez bon jusqu'à l'arrivée des renforts blindés que vous utiliserez pour percer le cordon du GDI et pour escorter les composants jusqu'au temple Prime.

**Objectifs primaires :**
1 - Enquêtez sur le lieu du crash
2 - Escortez l'appareil jusqu'au campement du Nod
3 - Protégez cette précieuse arme jusqu'à l'arrivée des avatars
4 - Transportez l'appareil jusqu'au point d'évacuation

**Objectifs bonus :**
1 - Détruisez les défenses AA pour permettre l'arrivée des renforts
2 - Construisez et protégez trois Obélisques de lumière
3 - Optimisez un avatar

Coupez le portable, fermez les portes et calez un "Do not disturb" à la poignée, vous vous apprêtez à lancer la mission la plus difficile de la campagne du Nod. Vous disposerez au départ d'un unique commando pour vous attaquer aux forces du GDI. Si les unités d'infanterie ne lui posent pas trop de problèmes, les chars, eux, sont déjà plus délicats à combattre avec votre unité. Sachez donc profiter des nombreux barils présents sur la zone pour emporter dans l'explosion les chars ennemis, et n'hésitez pas à vous éloigner en cas de coup dur. De nombreuses capsules vous permettent de faire le plein d'énergie. Détruisez toutes les tours de défenses, et vous ne tarderez pas à être rejoint pas quelques renforts terrestres. Le calme retrouvé, continuez votre chemin vers l'ouest pour découvrir l'appareil de transport sur lequel vous étiez chargé d'enquêter. Mais avant de poursuivre plus loin, pensez à récupérer les capsules d'argent dans le champ sud grâce aux capacités de vol des unités furtives.
Ces réserves de dollars pourraient bien vous sauver la vie pour la suite de la mission. Approchez la cible de manière à déclencher l'arrivée de renforts, puis préparez-vous à accueillir bon nombre d'unités du GDI. Embarquez alors toutes vos troupes jusqu'à la base abandonnée du Nod, légèrement plus au nord. En cours de route, de nombreux escadrons ennemis tenteront d'avoir votre peau. Ne vous laissez pas impressionner par ceux-là et restez groupé pour passer outre cette menace. Un objectif bonus vous défie de lancer la construction de trois Obélisques de lumière. Un troisième, plus accessible vous demande d'optimiser les avatars. Utilisez alors les commandes accessibles depuis votre centre tactique à gauche de la base pour lancer l'amélioration et mener à bien ce défi. Dès que le précieux camion aura pénétré la zone, un décompte s'enclenchera. Vous devez alors parvenir à sauvegarder le véhicule durant 5 longues minutes pendant lesquelles vous subirez les assauts répétés du GDI. C'est donc à ce moment précis que tout se complique. Vous devez en effet gérer un grand nombre de paramètres en même temps et il vous faut défendre les 4 entrées de la base. L'entrée nord étant la plus soumise aux chars, déployez un maximum de tours défensives de type laser à cet endroit précis pour enrayer la progression ennemie. Au lieu de produire directement des chars pour assurer votre défense, créez 3 ou 4 collecteurs supplémentaires au préalable afin d'assurer une arrivée constante d'argent. Placez ensuite quelques unités près du champ de tiberium. Puis prévoyez plusieurs centrales pour ne pas tomber en rade

d'énergie à cause des nombreuses tourelles défensives qu'il vous faudra produire. Dès que possible, vous devez également bâtir deux usines d'armement supplémentaires afin de pouvoir bénéficier d'un maximum de véhicules pour la défense de votre base. En définitive, deux raffineries et 5 collecteurs devraient suffire à vous assurer suffisamment de fonds pour maintenir l'ennemi hors de la base. Ne tentez pas d'actions désespérées et subissez jusqu'à l'arrivée des renforts. Rassemblez alors toutes vos forces restantes pour escorter le camion vers le nord. Il est important de réaliser cette manoeuvre avant l'arrivée des renforts du GDI. Même si vous avez l'impression que la base au nord dispose d'un nombre infini d'unités, le GDI devrait se retrouver fort dépourvu en véhicules après le flux constant envoyé lors de la première partie de la mission. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra lancer votre ultime assaut. Le chemin qu'il vous faut emprunter traverse la base en son centre. Sélectionnez dans un premier temps le camion à protéger pour que celui-ci commence son déplacement et se cible uniquement sur cet objectif. Sa lenteur permet à vos unités de combat de prendre les devants. Détruisez les 4 tourelles mitrailleuses en priorité, puis luttez contre les escadrons et véhicules du GDI. De cette manière-là, votre petite troupe devient la cible prioritaire de l'ennemi et votre camion peut lui, tailler la route jusqu'au nord. Durant cette ultime manoeuvre, il est extrêmement important de se concentrer sur les unités du GDI et non les bâtiments, afin de permettre au transporteur de franchir la base adverse sans bobo ou presque...

## MISSION 9 : Sarajevo

Descriptif : Votre objectif principal consiste à escorter les composants depuis le Brésil jusqu'au temple Prime pour permettre à Kane de finaliser son arme. Ce ne sera pas facile car le GDI possède dans cette zone d'importantes forces qui s'apprêtent à donner l'assaut contre le temple. Le chemin que vous allez emprunter traverse une grosse base du GDI. Vous ne pouvez pas opter pour un affrontement direct, alors montrez-vous plus malin. Une fois l'arme arrivée dans le QG de Kane, vous pourrez vous concentrer sur la défense du temple Prime, à la construction d'une armée, puis à l'élimination du GDI, qui a osé s'attaquer à notre site le plus sacré. Nos renseignements indiquent qu'un détachement des forces de Kilian arrive depuis l'Australie, malgré la situation plutôt alarmante en Océanie. Ces forces se dirigent peut-être vers Sarajevo. Si c'est le cas, elles pourront éventuellement vous aider.

**Objectifs primaires :**
1 - Escortez le camion de transport jusqu'au temple Prime
2 - Eliminez le barrage du GDI en détruisant toutes ses forces

**Objectifs bonus :**
1 - Ramenez le camion jusqu'au temple Prime sans encombre

Vous débutez cette nouvelle mission par l'extrême sud, alors qu'il vous faut rejoindre le temple Prime situé tout à fait au nord. Cet objectif est extrêmement facile car il vous est possible de ruser pour rentrer vers votre base. La possibilité de rajouter une caractéristique à la tâche vient pimenter le tout.
En effet, pour remplir l'objectif bonus premier, il vous faut ramener le camion sans que celui-ci subisse de dommages. Pour que cela se produise, il va vous falloir suivre scrupuleusement les conseils qui suivent... Dirigez-vous vers le chemin donnant vers l'est, en prenant bien soin de frôler les rochers. Continuez, puis faites en sorte de détruire la tourelle défensive et l'usine d'armement pendant que vous mettrez le camion à l'abri près du champ de tiberium. Il est conseillé de sauvegarder à chaque franchissement des étapes. Lorsque vous vous serez assuré qu'aucune force mobile du GDI n'est en mesure de vous suivre, poursuivez comme l'indique le tracé en empruntant le second chemin en partant de droite. Vous profiterez alors de la cohue générale pour vous frayer un chemin plus précis vers le temple. Vous devez ensuite assurer vos arrières tandis que vous ferez en sorte de faire filer le camion jusqu'au temple Prime. Vous devez ensuite mettre fin aux espérances du GDI en détruisant leurs structures principales. Commencez par bâtir au moins 4 raffineries supplémentaires, puis produisez 7 ou 8 collecteurs que vous répartirez dans les raffineries. En faisant construire 2 autres usines d'armement, il vous est possible de grossir vos rangs de manière considérable avant de donner le coup fatal au GDI. Il est conseillé d'attaquer par le flanc ouest et de ne pas envoyer toutes vos troupes car la suite nécessite également de gros moyens. Il est extrêmement important de laisser vos troupes dans la base, ne les sortez pas de l'enceinte du Nod ! Ceci est primordial pour la suite ! Pensez également à faire construire un labo technique pour lancer les améliorations disponibles. Dans la bataille, commencez par détruire les structures périphériques de l'ennemi jusqu'à ce qu'il y ait un bombardement. Notez que si vous agissez trop rapidement, celui-ci n'aura lieu qu'une fois que toutes les structures cerclées de jaune auront été détruites. La suite vous révèle une jolie surprise et deux bases de commandement non identifiées doivent alors être détruites. Le bombardement cible la base du GDI mais aussi toutes vos troupes en dehors de l'enceinte du Nod, veillez donc à garder votre armée bien au chaud

près du quartier général pour la suite. Lorsque vous aurez une armée hétérogène (pensez à vous munir d'unités lance-roquettes telles que les motos d'attaque), attaquez chacune des deux bases pour conclure la mission. Il est essentiel d'attaquer les bases à tour de rôle afin de ne pas disperser inutilement votre puissance

## MISSION 10 : Zones régulées

Descriptif : Les forces du GDI transportent des têtes nucléaires depuis l'une de leurs bases située aux abords de la zone rouge australienne. Si nous parvenons à intercepter le convoi, à détruire l'escorte et à capturer les têtes nucléaires, nous pourrons redonner à la Confrérie la puissance nucléaire qui lui revient. Vous devez intercepter au moins un de leurs transporteurs, mais plus d'un serait encore mieux. Une fois les têtes nucléaires sécurisées, la Confrérie vous enverra une équipe d'évacuation. Mais attention : les têtes sont extrêmement volatiles et risquent d'exploser au moindre tir. Prenez les précautions nécessaires.

**Objectifs primaires :**
1 - Capturez le convoi
2 - Escortez les convois jusqu'au point d'évacuation
3 - Attendez les porteurs du Nod

**Objectifs bonus :**
1 - Détruisez la tour de tiberium
2 - Capturez le complexe de recherches du GDI

Cette 10ème mission sonne l'arrivée de la cavalerie alien. Dès le départ, vous disposez d'une liberté d'action assez vaste qui vous permet d'agir selon vos propres choix. Plusieurs tours et unités du GDI sont dissimulées dans la zone. Vous pouvez donc profiter de votre temps pour éliminer celles-ci. Deux objectifs bonus sont également requis. Si détruire la tour de tiberium située à l'est n'est pas franchement excitant, parvenir à capturer le complexe de recherches à l'ouest constitue une toute autre paire de manches. Essayez alors d'escorter un de vos deux saboteurs (ne les laissez pas mourir sans quoi vous ne pourrez réaliser cet objectif) jusqu'à la cible afin d'en prendre possession. Vos objectifs principaux vous poussent à considérer les 3 convois symbolisés par des marques jaunes sur votre radar. Ces dernières s'agitent d'ailleurs sur toute la carte et il demeure plutôt facile de les repérer. Essayez d'en intercepter au moins deux sur les trois (si vous le pouvez, interceptez les 3, cette condition est très importante pour la suite de la mission) en détruisant leur escorte pour ensuite en avoir le contrôle. Conduisez alors les camions jusqu'au point de ralliement que constitue une petite base plus à l'ouest. Profitez-en pour lancer la production de quelques motos d'attaque et laissez-les sur place.
En poursuivant le troisième convoi, les petits hommes verts ne tardent pas à débarquer pour vous compliquer la tâche. Plutôt que d'essayer de lutter contre cette flotte certes plutôt désorganisée mais nombreuse, partez placer toutes vos unités restantes dans la base. Positionnez-les simplement et laissez vos véhicules agir selon leur bon vouloir. Tenez une minute trente pour remporter définitivement la victoire.

## MISSION 11 : Mur de Sydney

Descriptif : Même si nous disposons maintenant des têtes nucléaires, il nous faut encore leurs codes et leurs systèmes de lancement. Le GDI possède ces deux éléments capitaux dans sa zone bleue de Sydney, qui est actuellement sous l'attaque des aliens. Alors que les forces du GDI plient sous les assauts des envahisseurs, Kilian a contacté leur commandant local afin de lui proposer la formation d'une alliance temporaire à Sydney. Le GDI a accepté.
Officiellement, votre rôle consiste à éliminer 3 structures-clés des aliens : leur portail, leur stabilisateur de gravité et leur sphère de téléportation, afin d'aider le GDI à les renvoyer sur leur planète. Officieusement, le Nod doit s'assurer que les stabilisateurs gravitationnels des aliens ne tombent pas trop vite, afin de pouvoir sécuriser un bâtiment du GDI qui contient les codes et les missiles. Ce bâtiment se trouve derrière les murs de Sydney, et rien ne les percera plus vite qu'une bonne frappe des dévastateurs aliens.

**Objectifs primaires :**
1 - Eliminez trois cibles extraterrestres pour le GDI
2 - Capturez le labo du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Capturez deux réserves de tiberium
2 - Détruisez le centre de contrôle des canons à ions

Vous débutez cette nouvelle partie avec une base, clé en mains. Commencez par produire deux raffineries supplémentaires, puis lancez la construction de 5 ou 6 collecteurs que vous répartirez entre les trois structures. En même temps, veillez à sécuriser la base en incluant aussi bien des tours défensives aériennes que terrestres. Placez alors vos protections à l'entrée ouest et sud de la base. Comme vous le suggère intelligemment la voix, essayez de ne pas déborder sur les zones floutées de manière à ne pas provoquer la colère des aliens. N'oubliez pas de développer un labo pour bénéficier des meilleures améliorations disponibles, puis bâtissez deux usines d'armement de surcroît pour commencer à former votre armée. Vous devriez alors disposer d'un laps de temps relativement suffisant pour parvenir à vos fins. Dès que le minerai à l'intérieur de votre base aura été épuisé, zieutez celui à proximité du campement du GDI et envoyez-y vos collecteurs sans état d'âme. Si les objectifs bonus sont comme leur nom l'indique non obligatoires, ils peuvent toutefois contribuer fortement à votre victoire. Envoyez deux saboteurs capturer les réserves de tiberium en contournant par la base du GDI. Envoyez alors vos deux unités entre deux assauts des extraterrestres sur vos alliés d'un jour. Il est important d'agir rapidement pour ne pas vous faire rattraper par quelques unités aliens en cours de route... L'objectif primaire n°2 nous donne l'occasion de nous atteler à l'objectif bonus 1er du nom. Passez alors à l'arrière de la zone pour atteindre la ville et capturez le labo du GDI à l'aide d'un saboteur. Plus à l'ouest demeure le centre de contrôle des canons à ions. Plutôt que le détruire, prenez-en le contrôle avec un second saboteur afin de bénéficier du rayon dévastateur. Vous vendrez le bâtiment après utilisation pour remplir l'objectif comme il se doit. Si vous avez respecté ces directives et rempli les différents objectifs bonus, vous devriez être en mesure de bâtir une armée aux rangs fournis et à l'allure solide. Malheureusement, même une telle troupe ne suffit pas pour une attaque de front et il vous faut alors ruser. Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous envoyez une troupe légère se frotter aux nombreuses unités aliens situées à l'avant du front et vous profitez de la pagaille créée pour vous infiltrer par le flanc gauche pour détruire les cibles extraterrestres à l'aide d'une autre escouade. Soit vous patientez gentiment jusqu'à ce que le canon à ions devienne disponible pour l'utiliser sur les unités adverses qui vous font barrage. Dans ce cas-là, n'oubliez pas de revendre après coup la structure afin de valider l'objectif bonus n°2. Le paysage enfin dégagé, taillez la route et ciblez les bâtiments aliens en priorité.

## MISSION 12 : Centre de Sydney

Descriptif : Avec la destruction de son centre de contrôle des canons à ions, le GDI se trouve plongé dans une situation désespérée. Le commandement central vient de lancer un ordre d'évacuation générale. Vous devez vous allier au GDI pour assurer l'exil des populations civiles.
Repoussez l'assaut alien tout en protégeant les convois qui évacuent les civils en lieu sûr. Veillez également à garantir notre survie en récoltant de gros stocks de tiberium.

1ère partie :

**Objectif primaire :**
1 - Aidez le GDI à résister aux aliens pendant dix minutes

**Objectifs bonus :**
1 - Aidez le GDI à protéger les Ox qui serviront à l'évacuation
2 - Sortez 25 000 unités de tiberium

2ème partie :

**Objectif primaire :**
1 - Eliminez le GDI

**Objectif bonus :**
1 - Détruisez la base du GDI avec des missiles

Cette douzième mission de jeu change d'objectifs comme on change de chemise ! Si dans un premier temps les

directives seront menées par Kilian, Kane refera surface en cours de jeu pour reprendre les rênes du Nod. Les dix premières n'auront pas d'incidences directes sur la suite. Vous disposez d'objectifs à remplir mais les choix que vous ferez n'auront aucune incidence directe sur la seconde partie de la mission. Vous n'êtes donc pas obligé d'aller au charbon pour protéger les convois aériens, mais vous pouvez tout de même commencer à agrandir votre base et constituer des réserves pour la suite. Construisez alors une ou deux raffineries et créez 4 ou 5 collecteurs. Profitez également des 10 minutes de temps libre pour bâtir une petite armée en cas de coup dur. Enfin, protégez votre base de tourelles antiaériennes afin de pouvoir faire face aux envahisseurs qui viendront vous taquiner de temps à autre. Au cours de la seconde partie de la mission (juste après que Kane réapparaisse), construisez une usine chimique de tiberium afin de pouvoir bénéficier de tout un tas d'armes chimiques ma foi fort intéressantes ! Lancez alors les attaques de type missile nucléaire (vous validerez du même coup l'objectif bonus de la mission), missile catalytique et bombe à vapeur de tiberium sur les différentes structures cibles de la base du GDI. Vous filerez ainsi un bon coup de main aux aliens qui s'occuperont de finir le travail. Une mission simple et sans challenge...

## MISSION 13 : Ayers Rock

Descriptif : Je n'aime jamais lutter contre les miens mon frère. Utilisez un petit groupe pour prendre le contrôle de la base rebelle au sud, puis utilisez les ressources acquises afin de sécuriser le QG de Kilian sur Ayers Rock. Tuez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin, mais gardez Kilian en vie, Kane veut s'en occuper lui-même. Notez bien que le GDI déploie une base avancée à l'est et qu'ils n'ont pas oublié ce qui s'est passé entre le Nod et eux à Sydney. Attendez-vous à une violente riposte du GDI dès la fin de la bataille sur Ayers Rock.

**Objectifs primaires :**
1 - Capturez la base du sud de Kilian
2 - Capturez ou détruisez le Temple du Nod
3 - Empêchez le GDI d'utiliser le canon à ions
4 - Détruisez la base du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Prenez trois silos de tiberium
2 - Recrutez cinq escadrons de rôdeurs mutants

Vous débutez sur le champ de bataille en compagnie d'un avatar de guerre et de 3 saboteurs. Prenez la route vers l'ouest et laissez les saboteurs légèrement en retrait afin d'éviter de les exposer au danger. Celui-ci vient des deux extrémités, car la base du sud dispose de tourelles meurtrières, alors qu'un convoi de véhicules vous attaque à partir du sentier plus à l'est. Détruisez le convoi et la tourelle grâce à la puissance de l'avatar, puis percez le muret protecteur pour infiltrer votre avatar dans la base ennemie. Profitez alors de la panique qui s'installe pour vous faufiler jusqu'aux deux structures cerclées de jaune à l'arrière du campement. Dès l'annonce du second objectif bonus, dépêchez un escadron d'unités pour nettoyer les abords de la base des mutants légèrement plus à l'est. Donnez ensuite l'ordre à l'un de vos saboteurs d'infiltrer la structure, puis produisez cinq escadrons de mutants pour remplir l'objectif bonus n°2. Deux caisses contenant chacune 1000$ vous attendent légèrement plus bas, près des structures civiles. En ce début de mission, il est primordial de se positionner de manière rapide. Ainsi, pensez à produire d'entrée de jeu plusieurs collecteurs supplémentaires, mais aussi une ou deux raffineries en plus. Postez également quelques tourelles de défense, puis faites en sorte de conquérir les silos alentours à l'aide de vos saboteurs. Une source de tiberium bleue demeure également très intéressante. Postez alors au plus vite de nombreuses unités de combat sur place pour protéger vos collecteurs qui ne tarderont pas à se précipiter sur le précieux minerai. Pensez à protéger l'arrière de votre base des attaques aériennes, de manière à mettre à l'abri vos raffineries qui devraient rapidement être prises pour cibles.
Vous disposez déjà d'un laboratoire technique, profitez-en donc pour développer l'amélioration du condensateur laser. Vous aurez ensuite l'opportunité de vous préoccuper du premier objectif bonus qui consiste à capturer les trois silos de tiberium situés à l'extrême nord de la zone. Envoyez au préalable une patrouille faire le ménage, puis donnez l'ordre à 3 saboteurs de prendre possession des structures. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous concentrer sur l'objectif principal de votre mission, à savoir, atteindre le bâtiment principal de l'ennemi pour le détruire ou le capturer. Il n'est alors pas particulièrement simple de vous frayer un chemin sur le montant de la colline tant la présence de l'ennemi se fait forte. De même, il est fortement déconseillé d'anéantir entièrement les structures de la base de Kilian étant donné qu'il vous faudra ensuite lutter contre les forces du GDI. Contentez-vous donc de filer jusqu'à votre cible pour la détruire,

sans faire trop de dégâts alentours. Une fois la base en votre commandement, vos crédits devraient alors instantanément tirer vers le haut... Votre priorité sera de lancer une offensive sur la plus petite base du GDI afin de détruire son canon à ions. Ne laissez pas le temps à l'ennemi d'utiliser cette arme sans quoi vous essuieriez un échec. Continuez à produire des unités de combat pour vous préparer à l'assaut final qui aura lieu sur la base la plus avancée de votre ennemi de toujours. Il est alors fortement conseillé d'agir au plus vite pour ne pas laisser à votre opposant le temps de constituer une armée apte à riposter. Construisez un maximum d'avatars et lancez une offensive directe sur les 3 structures à abattre. Vous pouvez également combiner cette frappe avec une attaque aérienne qui viendra appuyer fortement votre puissance de feu. En résumé, frappez fort et vite ! Méfiez-vous des capacités défensives de la base adverse et ciblez les structures prioritairement pour ne pas faire durer la bataille inutilement.

## MISSION 14 : Italie du nord

Descriptif : Kane avait prédit l'arrivée des visiteurs et savait que nous allions avoir besoin d'une super-arme pour exploiter l'invasion alien à notre avantage. Pour combattre les aliens au nord de l'Italie, Kane a fait développer une arme secrète ultra-puissante : le missile catalytique. L'arme est prête, vous pouvez l'utiliser, mais les visiteurs se comportent de manière inattendue et attaquent le centre qui contient notre armement catalytique. Empêchez les visiteurs de détruire le missile, puis réparez notre centre catalytique. Avec cette nouvelle arme, le moment est venu de reprendre l'avantage.

**Objectifs primaires :**
1 - Capturez l'unité de lancement catalytique
2 - Réparez complètement l'unité de lancement catalytique
3 - Détruisez trois stabilisateurs de gravité des aliens

**Objectifs bonus :**
1 - Capturez l'unité de renfort
2 - Détruisez les trois stabilisateurs de gravité sans utiliser le missile catalytique

Le premier objectif de la mission requiert une réaction rapide de votre part. Produisez deux ou trois saboteurs et prenez la direction du point 1 sur la carte. En escortant les saboteurs grâce à votre petite troupe de départ, vous devriez parvenir à atteindre la structure de lancement sans encombre. Réparez ensuite celle-ci en utilisant l'icône de la clé à molette, puis envoyez quelques chars pour défendre la structure. Grâce à vos saboteurs supplémentaires, investissez les structures principales de la base pour en acquérir le contrôle. Profitez-en également pour investir l'unité de renfort afin de valider l'objectif bonus n°1. Ne perdez pas de temps et bâtissez une usine d'armements pour produire 3 ou 4 collecteurs supplémentaires. Veillez également à protéger de manière convenable le flanc ouest de votre base. Vous subirez de nombreuses attaques du campement alien tout proche de vous. Construisez également un labo pour bénéficier des structures défensives les plus intéressantes, puis développez l'amélioration laser avant de construire 3 ou 4 tourelles antiaériennes réparties sur le côté nord de votre base. Après vous être constitué une petite troupe d'attaque, lancez vos hommes sur la première des bases ennemies et éradiquez tous les E.T. pour ne plus avoir à subir de menaces de ce côté-là. Notez qu'il vous est possible d'utiliser le missile catalytique pour gagner cette bataille, mais vous ne validerez pas l'objectif bonus n°2 en procédant ainsi... L'ennemi dispose de nombreuses ressources et le restant de ses bases prend rapidement des allures de forteresse. La stratégie conseillée est alors la suivante : produisez les unités les plus solides à votre disposition telles que les chars furtifs et les avatars et vérifiez bien qu'ils soient équipés des améliorations nécessaires.
Envoyez-les ensuite dans la mêlée (comptez au moins 6 avatars et une quinzaine de chars furtifs pour une efficacité maximale) et ciblez directement les structures entourées de jaune sans vous soucier des unités aliens qui vous attaqueront de toute part. Grâce à la résistance de vos troupes, vous devriez alors être en mesure d'atteindre les deux structures, avant que votre force de frappe ne finisse par tomber...

## MISSION 15 : Collines italiennes

Descriptif : Kane veut accéder aux tours construites par les Visiteurs. Dès la fin de leur construction, ces énormes structures vont se transformer en passages interstellaires et tracer une voie vers les étoiles pour la Confrérie. La clé qui va déverrouiller notre destinée revêt la forme d'un code enfermé dans une structure cristalline, similaire au Tacitus. Votre mission consiste à neutraliser un relais alien en Italie de manière à acquérir l'une de ces clés. Les quelques renseignements que nous avons pu récolter nous indiquent qu'une base abandonnée se trouve dans cette zone. Nous

ne pouvons vous envoyer aucun renfort matériel. Utilisez le site pour construire votre centre opérationnel, puis pour forger une force d'attaque. Pour finir, envoyez un saboteur dans le relais des aliens et il se chargera du reste. Attendez-vous à une forte résistance.

**Objectifs primaires :**
1 - Rapportez les données-clés du relais alien

**Objectifs bonus :**
1 - Détruisez les stabilisateurs gravitationnels de la crête du nord
2 - Détruisez la chambre de stase
3 - Capturez trois extracteurs de tiberium alien

Comme à votre habitude, commencez par développer une base solide et bien protégée. Vous ne serez pas attaqué d'entrée de jeu et l'ennemi vous laisse largement le temps de construire un campement raisonnable. Bâtissez deux raffineries et placez au moins 3 collecteurs dans chacune d'elles. Faites ensuite construire tous les types de bâtiments, puis protégez les entrées de votre base. En même temps, n'hésitez pas à déployer deux usines d'armement pour mettre en place une armée conséquente en très peu de temps. Vous pourrez ainsi vous occuper de la nuisance la plus proche, située juste au-dessus de vous. Réduisez les visiteurs en miettes et capturez l'extracteur à l'aide d'un saboteur avant que le GDI n'intervienne. Développez ensuite un maximum d'obélisques de lumière pour contenir les attaques incessantes de l'ennemi sur le flanc gauche de votre campement. Dès les premiers signes d'épuisement des réserves de tiberium, dépêchez une troupe vers le champ de minerais bleus pour que vos collecteurs puissent récolter sans courir le moindre danger. Pensez également à bâtir rapidement une usine chimique de tiberium pour bénéficier de frappes lourdes. Il vous faut ensuite progresser par étape, sans jamais vous précipiter. Démolissez les structures aliens une à une, et profitez-en également pour aller détruire leur relais au nord-est. La clé de la victoire réside dans votre capacité à maintenir une récolte continue du précieux minerai. Une fois l'usine chimique construite, n'hésitez pas à vous servir de la commande d'implantation de tiberium qui vous permettra d'accélérer la vitesse de croissance du tiberium de manière épatante. Si vous désirez remplir les objectifs bonus de cette mission, il est fortement conseillé de vous débarrasser de la présence des envahisseurs avant de vous y atteler. L'objectif se révélera être un véritable jeu d'enfant en agissant de la sorte. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à envoyer un saboteur infiltrer le centre névralgique de l'ennemi, situé à l'extrême nord. Ouf ! Une bataille musclée en définitive !

## MISSION 16 : Opération Stiletto

Descriptif : Le GDI avance à travers la zone rouge italienne plus vite que prévu et va bientôt être en mesure de mettre en danger chacune des installations des Visiteurs. Nous devons les ralentir. Le plus grand danger provient des deux grosses armées du GDI s'approchant des aliens depuis la rive est du Tibre. Au vu du peu d'unités dont nous disposons, l'engagement direct n'est pas une option. Utilisez la force d'infiltration commando composée d'unités furtives et de saboteurs. Prenez ensuite le contrôle des chantiers de construction du GDI, puis éliminez notre ennemi juré avec ses propres forces. Ceci étant, capturez les deux plates-formes drones des aliens. Le plan de Kane pourra alors éclater au grand jour. Détruisez tout ce qui ose se mettre en travers de votre route, qu'il s'agisse du GDI, de dissidents du Nod ou des Visiteurs.

**Objectifs primaires :**
1 - Prenez les deux chantiers de construction du GDI
2 - Capturez ou détruisez l'ensemble des casernes, des usines, des usines d'armement ou des aérodromes du GDI
3 - Capturez les deux plates-formes drones des aliens
4 - Capturez ou détruisez les stabilisateurs de gravité, les portails et les sphères de téléportation aliens

**Objectifs bonus :**
1 - Construisez un char Mammouth

Bien que vous débutiez cette mission avec 4 objectifs différents, le but, lui, reste le même. A savoir : capturer les structures principales de l'ennemi (GDI ou aliens) et anéantir ou capturer leurs bâtiments de production d'unités de guerre. Tout au long de cette partie, il vous faudra profiter un maximum de l'opposition de vos deux ennemis. Dès le début, commencez par former pas moins de 10 saboteurs grâce à l'unique caserne mise à votre disposition.

Accompagné de vos troupes de départ, conduisez les saboteurs vers le campement du GDI situé plus à l'ouest en prenant bien soin de laisser vos deux adversaires s'entretuer avant de traverser les zones de combat. Arrivé devant la base du GDI, faites le ménage en utilisant la puissance de frappe de vos unités furtives et de votre commando avant de capturer toutes les structures cerclées en jaune. La manoeuvre ne devrait pas être bien dure à réaliser et il ne vous restera plus qu'à utiliser le commando pour nettoyer la zone des tourelles défensives restantes.
Avant de vous lancer dans une production d'unités, il vous faut tout d'abord penser à bâtir une base solide, apte à vous rapporter un flux constant de ressources. Construisez alors 2 centrales supplémentaires et investissez celle du GDI avec l'un de vos saboteurs. Une riposte aérienne de votre ennemi ne tardera pas à survenir. Construisez donc sans perdre de temps quelques tourelles pour défendre vos structures de manière efficace. N'hésitez pas à revendre quelques bâtiments de votre base de départ pour accélérer la croissance de ce second campement. Construisez un labo technique, puis choisissez de lancer l'optimisation Canon EM. Grâce aux usines d'armement, construisez ensuite un maximum de chars Mammouth, puis prenez la direction du nord-ouest pour finir d'éradiquer le GDI. Prenez garde à ne pas détruire la structure principale du GDI, qui à cause d'un vilain bug, n'est pas indiqué sur la carte. Investissez rapidement un saboteur ou un ingénieur dans ce second chantier de construction pour valider le premier objectif primaire. A ce stade de la mission, le chemin qu'il vous restera à parcourir s'apparente à une simple formalité. Vos ressources devraient être au top, et vous pouvez même construire le fameux centre de contrôle des canons à ions. Lorsque vos champs de tiberium seront à court de minerais, envoyez les récolteurs dans les champs alentours et n'hésitez pas à construire deux raffineries supplémentaires depuis votre première base. Dépêchez ensuite une grosse troupe de chars jusque dans la base alien située au nord-est. La faible résistance dont font preuve les Visiteurs vous permet alors de prendre facilement les deux drones. Prenez bien soin de nettoyer la zone avant d'envoyer vos ingénieurs (ou saboteurs) et tout devrait bien se passer...

## MISSION 17 : Tour de Kane

Descriptif : Votre objectif principal consiste à protéger la dernière tour alien en annihilant les forces du GDI qui l'attaque. Ca ne va pas être facile. Le GDI possède une bonne expérience dans l'éradication de ces structures et attaque déjà la base alien à proximité de la dernière tour. Ne laissez pas le GDI détruire ces générateurs. Le GDI emploie également des Juggernauts pour bombarder la base. Utilisez vos snipers pour éliminer leurs pilotes, puis demandez à vos saboteurs de capturer ces unités. Une petite base aérienne est également située plus au nord. Détruisez-la.

**Objectifs primaires :**
1 - Protégez les générateurs d'énergie des aliens
2 - Détruisez les bases du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Capturez trois juggernauts du GDI
2 - Détruisez les centres de contrôle des canons à ions du GDI

D'entrée de jeu, dépêchez une troupe conséquente sur la branche est menant à votre base. Bâtir un second chantier de manière à pouvoir programmer la construction de deux structures en simultané peut également se révéler très efficace. De nombreuses unités du GDI viendront tenter une percée par le flanc droit et il vous faudra donc le surveiller attentivement. Vous pouvez également lancer dans un premier temps un labo, puis attendre que les obélisques soient disponibles pour les placer sur ce même flanc. Cela vous évite alors de produire des unités dès le début. Bâtissez ensuite quatre ou cinq raffineries supplémentaires, puis lancez la production d'au moins 6 collecteurs. Déployez les défenses de votre base, puis protégez les champs de tiberium alentour pour anticiper la rupture imminente de minerais. Votre objectif principal est d'entraver la progression du GDI vers la base alien. Vos ennemis viseront alors les générateurs d'énergie des aliens et déploieront de lourdes troupes de manière extrêmement rapide.
A vous de faire preuve d'encore plus de réactivité ! Un champ de tiberium bleu demeure légèrement plus au nord-est. Envoyez-y plusieurs collecteurs afin d'augmenter vos réserves. Construisez trois ou quatre aérodromes et lancez la production de plusieurs avions de bombardements. Envoyez alors ceux-là dès lors que l'ennemi aura bâti son centre de contrôle des canons à ions. Notez que le complexe de contrôle des canons à ions peut être construit à différents endroits suivant les parties... Mais il vous faut réagir bien avant cela et concentrer vos efforts sur la base alien. Un peu avant l'annonce de l'objectif bonus numéro 2, prenez alors le chemin des générateurs qu'il vous faut défendre et positionnez-vous sur place en mettant sur pied une nouvelle base. Surprotégez celle-ci à l'aide de nombreux obélisques, puis bâtissez deux ou trois usines d'armement pour pouvoir déployer rapidement vos troupes sur le terrain.

Inutile de vous dire qu'il est plus judicieux d'attendre que les forces aliens et celles du GDI se soient entretuées avant d'intervenir... Les bombardiers doivent vous permettre d'affaiblir l'ennemi et de détruire les juggernauts si vous ne désirez pas accomplir l'objectif bonus n°1 (dans le cas contraire, détruisez un seul d'entre eux, puis envoyez des saboteurs investir les autres). Il est extrêmement important de pouvoir bénéficier des armes chimiques le plus tôt possible dans la partie. Pensez donc bien à construire labos et usines chimiques et munissez-vous des améliorations le plus rapidement possible. La possession du missile nucléaire est inévitable ! A l'aide de votre aviation, lancez plusieurs assauts consécutifs en visant les structures les plus importantes du GDI (usines d'armement, chantiers de construction...). Le plus dur est de parvenir à enrailler la progression du GDI vers les générateurs en même temps que vous enverrez vos escadrons d'aviations réduire en miettes les bases adverses. Au risque de me répéter, le missile nucléaire est indispensable au bon déroulement de la mission. Visez alors les regroupements de centrales pour permettre à vos unités de franchir les défenses de la base sans vous soucier des tourelles défensives du GDI, alors inactives. Lorsque vous serez parvenu à bien amocher les deux bases principales de votre adversaire (bases nord-est et sud-est), vous ne devriez plus trop avoir de problèmes pour contenir les forces de l'ennemi. Finissez alors le travail en dépêchant plusieurs patrouilles sur les zones en ruines pour voir s'afficher l'insigne qui récompensera vos efforts.

## Campagne des Scrins

### MISSION 1 : Londres

Descriptif : Contremaître, vous allez commander une petite armée qui va vous permettre d'attaquer toutes les formes de vie indigène sur l'île près du Continent Trois. L'attaque sera coordonnée à d'autres assauts sur tous les grands centres de population de la planète. Cette vague d'attaques devrait permettre de détourner l'attention des indigènes de la construction de nos armatures, tout en les intimidant afin de les tenir à distance de nos opérations. Evaluez leurs capacités offensives et défensives. Explosez tout sur votre passage.

**Objectifs primaires :**
1 - Détruisez 15 bâtiments civils dans la ville
2 - Détruisez les forces du GDI

**Objectifs bonus :**
1 - Détruisez les structures connues sous les noms de "Parlement" et "Big Ben"
2 - Détruisez Buckingham Palace
3 - Construisez des accélérateurs de croissance sur chaque champ d'Ichor

En début de partie, il vous faut fêter votre arrivée sur la planète bleue en détruisant pas moins de 15 bâtiments civils. Choisissez alors vos cibles parmi les nombreuses structures à portée, puis éliminez les quelques forces du GDI envoyées depuis le flanc est de temps à autre. Le but de cette manoeuvre n'est autre que de provoquer une riposte afin de pouvoir jauger les forces terrestres. Ce premier objectif rempli, vous aurez alors la possibilité de développer votre première base alien et 3 objectifs bonus ne tardent pas à pointer le bout de leur nez. Commencez par bâtir une base et à lancer la production d'au moins 4 ou 5 collecteurs. Ralliez ensuite les blindés armés au restant de vos troupes, puis lancez la production de quelques unités supplémentaires pour vous préparer à l'assaut. Un champ de minerais demeure protégé par une sorte de barrière laser. Commencez par construire un accélérateur de croissance afin d'installer celui-ci en plein milieu du champ, puis envoyez plusieurs unités sécuriser la zone mais surtout détruire la barrière. Partez ensuite à l'ouest de la zone et détruisez Buckingham Palace afin de valider l'objectif bonus n°2. Plus à l'est, Big Ben s'avère plus long à détruire. Dépêchez donc une troupe suffisamment fournie pour vous attaquer à ce monument indigène. Poursuivez en implantant un second accélérateur dans le champ de tiberium le plus au nord, puis commencez à bâtir l'armée la plus solide possible. L'ennemi dispose de 3 points de passage sur le flanc est de la zone de combat. Essayez donc de bloquer chacun de ces accès en postant une petite troupe à chaque endroit. Profitez ensuite du blocus pour récolter du tiberium et constituer une armée lourde. Notez qu'il vous est également possible de détruire les ponts. Lorsque vous serez parvenu à dresser une armée suffisamment puissante, infiltrez le camp ennemi et détruisez en priorité les deux bases principales, de manière à ce que le GDI ne puisse plus construire de structures. Enfin, développez un dernier accélérateur dans le champ de tiberium situé à l'intérieur de la base de votre adversaire, puis finissez le boulot en éradiquant tout ce qui ressemble à de la construction "Made in Indigène" ...

## MISSION 2 : Munich

Descriptif : La population indigène semble hostile et bien plus évoluée que ce que nous pensions. C'est une menace pour la poursuite de nos opérations. Pendant les attaques de diversion sur les grands centres de population du Secteur 2-5, Continent 3, deux de nos quatre vaisseaux de reconnaissance ont été anéantis par des forces indigènes hostiles. Ces vaisseaux transportaient des données essentielles à la construction de nos armatures. Elles se trouvent maintenant en territoire ennemi. Une forte activité locale a été repérée près de nos vaisseaux de reconnaissance. Cette activité semble s'étendre sur une grande zone, mais leurs forces proviennent d'une seule source d'énergie. Eliminez cette source et vous allez pouvoir sécuriser cette zone-cible pour l'arrivée de nos renforts.

**Objectifs primaires :**
1 - Posez le dispositif de manipulation du maître sur la caserne du GDI et entraînez un ingénieur
2 - Utilisez un ingénieur du GDI pour boucler le réseau de défense de la ville

**Objectifs secondaires :**
1 - Protégez votre maître pendant l'intégralité de la mission

A peine la carte du niveau se dévoile qu'un escadron de grenadiers prend votre maître pour cible. Visez les lascars pour en prendre le contrôle immédiatement. Durant cette partie, il vous faudra ruser pour retourner l'adversaire contre ses propres forces. Prenez la direction de votre objectif principal et envoyez les grenadiers sur les bâtiments capturés afin d'en déloger rapidement leurs résidents. La suite consiste en une sorte de manège où il vous faudra jongler entre les unités ennemies pour contrôler leurs propres forces à tour de rôle.
Retournez alors les chars contre les unités d'infanterie en les écrasant, puis visez prioritairement les structures défensives telles que les tourelles mitrailleuses (surtout) et les tourelles canons (aussi). L'astuce ici est de ne jamais trop vous précipiter. Il vous faut prendre le temps d'éliminer les structures défensives avant de vous avancer vers la caserne du GDI. Un flux incessant de chars vous permet alors lentement mais sûrement de nettoyer la zone. Notez aussi que plusieurs capsules de soin demeurent éparpillées dans la zone. Pensez donc à bien récupérer celles-ci en cas de besoin. Durant votre petite traversée, évitez les déflecteurs du flanc gauche et choisissez de passer sereinement par l'aile est. Devant la caserne du GDI, débarrassez-vous des deux dernières tourelles, puis attendez que les chars ennemis se soient éloignés avant de vous avancer pour capturer la caserne grâce à laquelle vous produirez un ingénieur. Ce dernier produit n'est pas détectable par les forces adverses et vous pouvez donc lui ordonner immédiatement de filer jusqu'à sa cible pour en prendre possession. Si vous désirez valider cette mission en remplissant les conditions du premier objectif bonus, il vous faut vous focaliser dans un premier temps sur la sécurité du maître. Prenez alors le contrôle de celui-ci et repliez-vous jusqu'au vaisseau en prenant bien soin de manipuler tout contrevenant. L'ingénieur ayant rempli sa mission, d'importantes troupes de renforts feront leur apparition depuis la zone de départ et votre ultime objectif sera de détruire la base du GDI. Mener une offensive avec une troupe aux unités non renouvelables n'est pas chose aisée. Mettez le maître en retrait et embarquez toute votre petite troupe en choisissant d'attaquer par l'entrée est. Prenez garde à ne pas trop disperser votre troupe (certaines de vos unités étant plus rapides que d'autres) et visez les tourelles antiaériennes avant de vous attaquer aux 4 centrales à l'arrière de la base du GDI afin de couper l'énergie alimentant les défenses de l'ennemi. Toutes les structures entourées de jaune sont ensuite à abattre. Ne vous préoccupez pas des unités adverses et visez celles-ci en priorité.

## MISSION 3 : Croatie

Descriptif : Contremaître, la base de données de la technologie Ichor-JQ des indigènes se trouve dans deux de leurs centres de cette région. Ces bases de données peuvent nous permettre de comprendre comment et pourquoi nous avons été attirés sur cette planète. Prenez ces structures, puis protégez-les par tous les moyens possibles. Vous avez maintenant accès à nos corrupteurs. Ils vous seront très utiles dans cette région.

**Objectifs primaires :**
1 - Capturez les deux centres d'information du Nod
2 - Détruisez les défenses qui les protègent

**Objectif secondaire :**
1 - Détruisez la base du GDI

Face aux deux camps beaucoup plus avancés que vous ne l'êtes, il vous faut parvenir à vous déployer rapidement. Plusieurs consignes sont alors à respecter. Le flanc nord-ouest se doit tout d'abord d'être bien protégé. Cela nécessite donc de développer toutes les structures disponibles afin de pouvoir ériger une dizaine de canons à photons, histoire d'être tranquille. Bâtissez également 3 usines pour la collecte de tiberium et pensez à exploiter la source bleue plus à l'est. Enfin, n'hésitez pas à dépêcher une troupe sur place pour protéger vos collecteurs, puis placez des accélérateurs sur tous les champs de tiberium à proximité. Une source de minerais, non négligeable demeure au centre de la zone. Constituez un avant-poste et protégez celui-ci de plusieurs tourelles pour permettre à vos collecteurs de "butiner sans risques". La base du GDI, sur le flanc est, repose sur des défenses faibles. Dès lors que vous disposerez des Tripodes et que vous aurez lancé les améliorations les plus importantes telles que les générateurs de champs de force et les lanceurs de disques plasma, tentez une percée dans la base du GDI pour valider l'objectif bonus de la mission. Dès lors que vous prendrez possession des lieux, pensez à bien exploiter les deux sources de minerais en bâtissant un deuxième avant-poste si besoin. En mode normal, le Nod ne propose que très peu de résistance, et vous laisse même le soin de bâtir une armée solide et fournie en unités. Filez alors jusqu'au campement du Nod et détruisez tout sur votre passage. Les structures à capturer demeurent à l'arrière de la base. Détruisez les obélisques, puis envoyez deux assimilateurs prendre possession des enceintes à capturer.

## MISSION 4 : Armature 19

Descriptif : Contremaître, vous devez protéger la tour de l'armature 19 jusqu'à la fin de sa construction. Cette mission est d'une importance capitale. La réussite de nos opérations et le destin de notre race dépendent du fonctionnement de l'armature 19. Vous avez maintenant accès à toutes nos capacités offensives. Prenez le commandement de cette base et empêchez les forces hostiles indigènes de détruire la tour.

**Objectifs primaires :**
1 - Défendez la tour
2 - Construisez un émetteur de signaux et appelez le vaisseau-mère
3 - Protégez et guidez le vaisseau-mère jusqu'à la tour

Vous débutez cette mission avec un joli paquet de dollars en poche. Vous disposez de deux bases avancées aux extrémités nord-ouest et sud-est. Votre objectif premier est de tenir plusieurs minutes où vous subirez les assauts répétés des forces du GDI. Pour vous défendre, rien de tel que les tourelles défensives ! Cliquez donc sur l'onglet en forme de bouclier et produisez un bon nombre de canons à photons et autres colonnes foudroyantes. Disposez ces structures intelligemment dans les zones des deux campements de manière à ne pas vous faire déborder bêtement par vos adversaires. Construire une ou deux fonderies peut également s'avérer efficace pour développer rapidement les bâtiments de défense dont vous avez besoin. Le délai écoulé, vous recevrez l'ordre de construire un émetteur dans le but d'appeler le vaisseau-mère alien. Pour cela, cliquez sur la dernière icône de la colonne de gauche. Votre dernier objectif consiste à protéger le vaisseau-mère durant la traversée qu'il s'apprête à effectuer. Plutôt que de vous précipiter, prenez le temps de produire de nombreuses unités et faites-leur explorer la zone de manière à déceler toute présence ennemie. De nombreuses tourelles demeurent en effet réparties à travers la zone et leur destruction est primordiale pour la réussite de l'objectif. Au niveau des bonus, on vous propose purement et simplement de détruire la base du GDI située au nord-est du champ de bataille. Les tripodes d'annihilation, épaulés par les améliorations de boucliers, s'avèrent alors terriblement efficaces. Visez directement la structure principale de l'ennemi pour en finir rapidement. Sélectionnez pour finir le vaisseau-mère et montrez lui le chemin en cliquant sur la zone chiffrée "3" sur votre carte. Disposez vos unités tout au long du chemin qui sera parcouru pour assurer la sécurité du vaisseau et l'opération devrait se solder sans problème par un succès.

# Command & Conquer : Alerte Rouge 3

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Mère Russie (10)

Terminez la mission 1 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### Le cirque de la traîtrise (10)

Terminez la mission 2 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### La reconquête de la baie glacée (10)

Terminez la mission 3 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### La marche de l'Armée Rouge (10)

Terminez la mission 4 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### La science de la guerre (10)

Terminez la mission 5 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### Mort aux traîtres (20)

Terminez la mission 6 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### Du domptage d'un Dieu vivant (20)

Terminez la mission 7 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### Les témoins impassibles (20)

Terminez la mission 8 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### Désolation sur la Grosse Pomme (20)

Terminez la mission 9 des Soviétiques, quel que soit le niveau de difficulté

### La Menace Rouge (10)

Terminez la mission 1 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### Piège en Méditerranée (10)

Terminez la mission 2 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### La libération (10)

Terminez la mission 3 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### L'ennemi de notre ennemi (10)

Terminez la mission 4 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### La forteresse insondable (10)

Terminez la mission 5 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### Un monument à la folie (20)

Terminez la mission 6 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### Un soleil éteint pour toujours (20)

Terminez la mission 7 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### Le grand piège (20)

Terminez la mission 8 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### Une lune à jamais perdue (20)

Terminez la mission 9 des Alliés, quel que soit le niveau de difficulté

### La mort de Père Frost (10)

Terminez la mission 1 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### La conquête des esprits perdus (10)

Terminez la mission 2 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### Le pouvoir du Bourreau Shogun (10)

Terminez la mission 3 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### Le tombeau d'une flotte impie (10)

Terminez la mission 4 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### L'assaut de la Tortue Noire (10)

Terminez la mission 5 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### La rage de la Tortue Noire (20)

Terminez la mission 6 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### La baie des barbares (20)

Terminez la mission 7 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### Sus au Kremlin (20)

Terminez la mission 8 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### Le dernier soubresaut des Rouges (20)

Terminez la mission 9 de l'Empire, quel que soit le niveau de difficulté

### Conscrit (10)

Terminez le didacticiel

### Tempus Fugit (30)

Terminez toutes les campagnes au niveau de difficulté moyen ou difficile

### Maître absolu (50)

Terminez toutes les campagnes du niveau difficile (déverrouille aussi le succès du niveau moyen)

### Rouleau compresseur (30)

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne des Soviétiques

### Joker (30)

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne des Alliés

### Conquête impériale (30)

Remplissez tous les objectifs bonus de la campagne de l'Empire du Soleil levant

### Duo d'experts (20)

Terminez 9 missions de campagne en coopération en ligne

### Duo de choc (30)

Terminez 18 missions de campagne en coopération en ligne

### Duo d'enfer (40)

Terminez 27 missions de campagne en coopération en ligne

### Echec et mat (40)

Battez un adversaire en escarmouche brutale sur une carte à 2 joueurs

### Escarmouché (30)

Remportez des batailles sur toutes les cartes originales d'escarmouche (en moyen ou plus)

### Survivance (30)

Battez vos 9 adversaires d'escarmouche sur les cartes à 2 joueurs (en moyen ou plus)

### La grosse cote (40)

Battez une équipe de 3 adversaires sur une carte à 4 joueurs (en moyen ou plus)

### Au voleur ! (20)

Prenez 7 armes ennemies diff. avec le char Hammer en escarmouche ou partie en ligne avec classement

### Vite fait, bien fait (20)

Battez votre adversaire d'escarmouche en moins de 5 minutes (en moyen ou plus)

### Attaque ultime (20)

Détruisez 30 unités ennemies avec une arme ultime en escarmouche ou partie en ligne avec classement

### Commando fatal (20)

Abattez 25 cibles en 1 min. avec un commando en escarmouche ou partie en ligne avec classement

### Viande hachée (20)

Ecrasez 20 unités ennemies en escarmouche ou partie en ligne avec classement (en moyen ou plus)

### Epée sacrée (20)

Découpez 15 unités ennemies avec l'épée en escarmouche ou partie en ligne avec classement

### Evolution armée (20)

Armez 10 VCI avec des armes différentes en escarmouche ou partie en ligne avec classement

### Restructuration (20)

Capturez 6 structures lors en escarmouche ou partie en ligne avec classement (en moyen ou plus)

### L'espion qui m'a acheté (20)

Soudoyez 5 ennemis avec une seule corruption en escarmouche ou partie en ligne avec classement

### Le règne de la terreur (20)

Démantelez 4 véhicules avec le même drone terreur en escarmouche ou partie en ligne avec classement

# Commanders : Attack Of The Genos

© Sierra / Southend Interactive 2008



## SUCCÈS

### Spécialiste (5)

Achevez l'entraînement.

### Bravement Audacieux (5)

Terminez un match en ligne.

### Survivant (5)

Gagnez n'importe quelle mission sans aucune perte.

### Char Commandant (10)

Ayez 10 tanks lourds à la fois en votre possession.

### Explorateur (15)

Ramassez tous les jetons secrets.

### Guerrier (15)

Terminez toutes les cartes de bataille.

### Destroyer (15)

Détruisez 1000 unités ennemies.

### Gagnant (15)

Gagnez 50 missions.

### Officier (20)

Achevez la Campagne Normale.

### Suprême (25)

Arrivez à une bonne fin dans la Campagne Avancée.

### Général (30)

Achevez la Campagne Avancée.

## Perfectionniste (40)

Obtenez 5 étoiles dans chaque catégorie pour toutes les missions en Campagne Normale.

# Conan

© THQ / Nihilistic 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

### Maîtriser tous les mouvements

Terminer le jeu en mode Normal.

### Chant de la mort

Terminer le jeu en mode Normal.

### Pouvoir d'armure

Terminer le jeu en mode Hard.

### Invincibilité

Terminer le jeu en mode King.

## DIFFICULTÉ KING

Terminez le jeu une fois en mode Hard pour débloquer le mode de difficulté King.

## SUCCÈS

### Attaqueur en série (10)

Compteur de combo à 100.

### Maître du combat à deux armes (10)

Maîtriser toutes les attaques à deux armes.

### Score & gore (10)

Marquer 20000 points lors d'une mission.

### Maître épéiste à deux mains (10)

Maîtriser toutes les attaques à deux mains.

### La collection légendaire (10)

Collectionner toutes les armures.

### Chercheur de triumvirat (10)

Activer 5 triumvirats runiques.

### Chercheur de trésor (10)

Trouver 1 coffre au trésor.

### Fines tranches (10)

100 démembrements.

### Mains libres (10)

Désarmer un ennemi.

### Chef de parade (10)

Réussir toutes les parades mortelles du jeu.

### Chiche kebab (10)

Empaler un ennemi.

### Première main (10)

Tuer quelqu'un à mains nues.

### Chute libre (10)

Tuer un ennemi en lui tombant dessus.

### Noble Conan (10)

Sauver une vierge.

### Maître épéiste (10)

Maîtriser toutes les attaques à une main.

### Tueur de masse (15)

Tuer au moins 5 ennemis d'un coup.

### Tueur de zombie (15)

Tuer au moins 25 zombies tout en luttant contre le calamar géant.

### Main de fer (15)

Tuer 50 personnes à mains nues.

### Parade nuptiale (15)

Réussir 100 parades mortelles.

### Chasseur de trésor (20)

Trouver 50 coffres au trésor.

### Triumvirat uni (20)

Activer tous les triumvirats runiques.

### Montée d'adrénaline (20)

Trouver tous les triumvirats runiques de Chant funeste.

### Armure intégrale (20)

Trouver tous les triumvirats runiques d'armure.

### Découpeur-né (20)

500 démembrements.

### Pleine santé (20)

Trouver tous les triumvirats runiques de santé.

### La tête sur les épaules (20)

Décapiter un capitaine en lançant un bouclier.

### Série illimitée (20)

Compteur de combo à 325.

### Parade d'enfer (20)

Réussir 200 parades mortelles.

### Prise de la mort (20)

250 tués à mains nues.

### Main fatale (30)

500 tués à mains nues.

### Riche comme Crésus (30)

Trouver tous les coffres au trésor.

### Grand Conan (30)

Terminer la partie en mode difficile.

### Brochette d'ennemis (30)

Empaler 100 ennemis.

### Pillard-né (30)

Désarmer 100 ennemis.

### Pierre angulaire (30)

Tuer 100 ennemis en lançant des objets.

### Pluie funeste (30)

Tuer 100 ennemis en leur tombant dessus.

### Boucher (30)

1000 démembrements.

### Intouchable (40)

Terminer un niveau sans subir le moindre dommage.

### En sang et en or (40)

Marquer un total de 100 000 points.

### Maître Conan (50)

Terminer la partie en mode Expert.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Condemned

© Sega / Monolith Productions 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUT DÉBLOQUER

Entrez **ShovelFighter** en guise de nom de profil pour débloquer tous les niveaux et tout le contenu bonus du jeu. Attention aux majuscules !

# Condemned 2 : Bloodshot

© Sega / Monolith Productions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE FPS

Ce mode devient accessible pour n'importe quelle mission dès que vous avez terminé le jeu et vous permet de disposer de munitions illimitées pour toutes vos armes.

## GALERIE COMPLÈTE

Créez un nouveau profil ayant pour nom **ShovelFighter** et vous aurez directement accès à tous les bonus.

## SUCCÈS

### Dernier mot (10)

Vous n'oublierez jamais votre toute première fois.

### Self-control (10)

Montrez vos émotions !

### Police de proximité (10)

Battez-vous pour réussir une mission.

### Chasseur de grosse proie (10)

Familiarisez-vous avec le bois de cerf.

### Mur de briques (10)

MJ : Il faut parer !

### Collectionneur (10)

Analysez les indices en MJ encore, encore et sans relâche !

### BUUUUUUUTTTT ! (10)

Servez-vous correctement du baby-foot.

### Groggy (10)

MJ : Seulement les coups de poing.

### Fin limier (10)

Atteignez la perfection.

### Comparse (10)

Aidez à analyser les indices en mode Scène du crime.

### Mesure préventive décisive (25)

Les mesures préventives sont les meilleures.

### Défenseur (25)

MJ : Défense des indices 10 fois.

### Automédication (25)

Soignez-vous, docteur.

### Bloodshot (25)

Déverrouillez tous les clubs de combat de Bloodshot.

### ZDT (Zone de Destruction Totale) (25)

Brisez la nuque de vos ennemis.

### Flambée (25)

Une petite goutte, et on passe à la cuisson.

### Enquêteur (25)

Vous vous êtes mesuré aux plus forts et les avez battus à leur propre jeu.

### Faits (25)

MJ : fouillez la scène du crime.

### Magellan (25)

Explorez les endroits de toutes les cartes plus d'une fois !

### Tous les modes (25)

5 fois chacun.

### Plombier (25)

Trouvez un tuyau et utilisez-le souvent.

### Champion de ruée (25)

Supprimez la SCU 5 fois.

### Roi des clodos (30)

Sans arme, vous assurez quand même.

### Vous m'entendez à présent ? (30)

Service de nettoyage d'émetteurs.

### Chaîne de forçats (30)

Utilisez toutes les attaques enchaînées plusieurs fois.

### Détective (30)

Réussissez une mission en mode FPS.

### Maître enquêteur (30)

La qualité du fin limier jusqu'au bout.

### Sans limite (30)

Gagnez des parties Scène du crime avec la SCU et sans tirer.

### Roi de la survie (30)

Survivez à la Ruée des clodos plusieurs fois.

### CRS (30)

Terminez le mode pour un joueur.

### Tokyo à l'écoute (30)

Réglez toutes les télés.

### Assassin (30)

Achevez-les !

### Investigateur en chef (50)

Réussissez toutes les missions en mode Difficile.

### Détective de rang supérieur (50)

Tirez sur tout ce qui bouge en mode FPS.

### Doré (50)

Atteignez l'or dans toutes les missions.

### Surdoué MJ (50)

Gagnez une partie de Combat à mort avec 15 victimes et sans mourir.

### Tueur en série (50)

Massacrez tout le monde en MJ.

### SKX (50)

Tuez les tueurs.

## RÉCOMPENSES

### Poing américain en argent

Terminer la mission 1.

### Gilet par balles en argent

Terminer la mission 2.

### Taser doré (5 tirs)

Terminer la mission 3.

### Holster

Terminer la mission 4.

### Semelles spéciales

Terminer la mission 5.

# Conflict : Denied Ops

© Eidos Interactive / Pivotal Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Évasion

Fuyez le poste de police sans être porté disparu à Metuwe. (10)

### Propriétaire regardant

Assurez-vous que le BMP tienne le coup jusqu'à la fin de la mission Monastère. (10)

### Il faut sauver le soldat Yelkin

Faites en sorte que le soldat Yelkin survive dans le port baleinier. (10)

### Comme sur des roulettes

Réquisitionnez un aéroglisseur et faites en sorte qu'il atteigne le mur de la base de sous-marins. (10)

### Vertiges

Détruisez l'avion de chasse dans la base de sous-marins. (10)

### Protéger le docteur

Faites en sorte que le Dr Pessich survive jusqu'à la fin de la mission Château. (10)

### Protection rapprochée

Sauvez les soldats du RPF sur la place de Metuwe. (10)

### Sauvetage

Sauvez Bishop Three dans Metuwe. (10)

### Ta cousine danse nue...

Écoutez 4 conversations entre gardes dans la mine de diamants sans vous faire repérer. (10)

### L'homme invisible

Suivez Atongwe dans la mine de diamant sans vous faire repérer. (10)

### Prog. libération de prisonniers

Faites en sorte que les agents du FSB survivent jusqu'à la fin de la mission Château. (10)

### Changement de priorité

Assurez-vous que les otages survivent sur le tanker. (10)

### Rupture de contrat

Pourchassez et tuez Kwennoir dans la scierie. (10)

### La malédiction du Bambino

Sauvez Foley dans la scierie. (10)

### Delta Force indemne

Faites en sorte que tous les membres de la Delta Force survivent jusqu'à la fin de la mission. (10)

### Colmatage

Empêchez la fuite de gaz dans la base militaire. (10)

### Match à mort remporté avec Lang

Remportez un match à mort en partie avec classement en incarnant uniquement Lang. (10)

### Match à mort gagné avec Graves

Remportez un match à mort en partie avec classement en incarnant uniquement Graves. (10)

### Match mort éq. gagné avec Lang

Remportez un match à mort en équipe en partie avec classement en incarnant uniquement Lang. (10)

### Match mort éq. gagné avec Graves

Remportez un match à mort en équipe en partie avec classement en incarnant uniquement Graves. (10)

### Ange gardien

Soignez 10 coéquipiers lors d'une conquête en partie avec classement. (10)

### Mission en coopération

Terminez une mission en coopération. (10)

### Conquérants de la conquête

Marquez le double de points que l'équipe adverse lors d'une conquête en partie avec classement. (20)

### Tout pour l'équipe

Marquez 50 % des points de l'équipe victorieuse lors d'un match à mort en partie avec classement. (20)

### Carnage match à mort en équipe

Faites 15 victimes de suite pour une seule équ. en match à mort en équipe en partie avec classement. (20)

### Partenaire hors pair

Terminez une mission en coopération sans que l'un des joueurs ne soit porté disparu. (20)

### Meilleur d'entre les meilleurs

Terminez premier lors d'un match à mort en partie avec classement à 16 joueurs. (20)

### Roi du match à mort

Gagnez un match à mort en partie avec classement avec 2x plus de victimes que votre meilleur rival. (20)

### Carnage en match à mort

Eliminez 15 victimes de suite lors d'un match à mort en partie avec classement. (20)

### Nettoyage par le vide

Tuez 10 victimes avec des grenades lors d'une seule mission. (20)

### Castagneur

Faites 10 victimes au corps-à-corps lors d'une seule mission en solo ou en coopération. (20)

### Pas le temps de saigner

Terminez une camp. ou une mission en coop. sans être porté disparu (sans retour au pt de passage). (20)

### Longue vie à Lang

Terminez une campagne ou une mission en coop avec Lang (au moins 50 victimes et 30 % de précision). (20)

### L'heure est Graves

Terminez une mission en incarnant Graves, avec au moins 50 victimes et une précision de 40 %. (20)

### Carnage

Éliminez 50 victimes de suite sans être porté disparu. (20)

### Top chrono

Détruisez 45 objets en 60 secondes. (20)

### Terre brûlée

Pulvérisez au moins 75 % des objets destructibles lors d'une mission. (20)

### Dommages collatéraux

Faites 10 victimes indirectes lors d'une mission en tirant sur des barils ou des bonbonnes de gaz. (20)

### Campagne en coopération

Terminez une campagne en coopération. (30)

### Campagne terminée (Facile)

Terminez le mode Campagne en jouant en solo et/ou en coopération, en niveau Facile. (50)

### Suprématie

Gardez les 5 drapeaux pendant au moins 30 secondes lors d'une conquête en partie avec classement. (50)

### Campagne terminée (Normal)

Terminez le mode Campagne en jouant en solo et/ou en coopération, en niveau Normal. (75)

### Campagne terminée (Difficile)

Terminez le mode Campagne en jouant en solo et/ou en coopération, en niveau Difficile. (100)

### Campagne terminée (Extrême)

Terminez le mode Campagne en jouant en solo et/ou en coopération, en niveau Extrême. (150)

# Contra

© Konami / Digital Eclipse 2006

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Armory (10)

Ramasse 4 bonus armes différents.

### Team Work (10)

Marque 100 000 points dans une partie Xbox Live Co-op.

### Untouchable (10)

Atteins la première galerie sans perdre de vie.

### Tunnel runner 1 (10)

Bats le meilleur temps de la galerie de 33 secondes restantes ou plus.

### Infiltration (15)

Détruis la tour alien à la fin du niveau eau.

### Tunnel runner 2 (15)

Bats le second meilleur temps de la galerie de 55 secondes restantes ou plus.

### Well Equipped (15)

Ramasse 3 armes différentes dans la seconde galerie.

### Tough Guy (20)

Atteins la seconde galerie sans te procurer une seule amélioration d'arme.

### Proficient (20)

Termine la seconde galerie avec un score de 100 000 ou plus en mode Arcade.

### Partnership (20)

Termine la partie en mode Co-op sur Xbox Live.

### Bulletproof (25)

Termine la partie en mode Arcade en n'utilisant qu'un seul crédit.

### Full Assault (30)

Termine la partie en moins de 12 minutes.

## CHEAT CODE

Le code suivant doit être entré après être entré dans le menu "Partie Arcade".

`Commencer le jeu avec 30 vies` Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A

# Coupe du Monde de la FIFA 2006

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## EQUIPES ALL-STARS

### *All-African Team*

Gagnez la coupe du monde avec une équipe d'Afrique.

### *All-Americans Team*

Gagnez la coupe du monde avec une équipe américaine.

### *All-Asian Team*

Gagnez la coupe du monde avec une équipe asiatique

### *All-European Team*

Gagnez la coupe du monde avec une équipe européenne.

### *All-World Team*

Gagnez la coupe du monde avec toutes les équipes all-stars.

## SUCCÈS

### Battre le pays hôte (50)

Battre l'Allemagne, pays hôte, en jouant un match intégral contre elle.

### Terminer un scénario (50)

Relever l'un des défis du mode Défi mondial.

### Se qualifier en Coupe du Monde (150)

Se qualifier pour la Coupe du Monde en mode Coupe du Monde de la FIFA 2006.

### Gagner la Coupe du Monde (250)

Gagner la Coupe du Monde en mode Coupe du Monde de la FIFA 2006.

### Terminer tous les scénarios (500)

Relever tous les défis du mode Défi mondial.

# Crackdown

© Microsoft / Realtime Worlds 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CONTRÔLER LA CRIMINALITÉ

Eliminez les trois gangs du jeu (Los Muertos, Volk et Shai-Gen) dans n'importe quel niveau de difficulté (ce qui implique de terminer le jeu) pour pouvoir activer ou désactiver la criminalité (les ennemis n'apparaîtront plus si vous la désactivez).

## PLUS DE 300 KM/H

- En mode "Clé de la ville", mettez 4 étoiles en Pilotage.
- Faites apparaître la SuperCar de l´Agence et montez dedans.
- Allez le plus vite possible sur l´autoroute.
- Une fois la vitesse élevée, continuez à rouler et retirez toutes les étoiles du pilotage pour ne plus en avoir. Votre véhicule reviendra alors à la normale. Vous ralentirez au début, mais très vite, votre vitesse augmentera sans limite !

## SUCCÈS

### Voltigeur (10)

Atteignez le sommet de la Tour de l'Agence.

### Casse-cou (10)

Sautez depuis le sommet de la Tour de l'Agence pour tomber dans l'eau en contrebas.

### Saut de la mort (10)

Effectuer un saut de 6 s en véhicule.

### Haute voltige (10)

Propulsez votre véhicule à plus de 115 pieds de hauteur.

### Huissier (10)

Réquisitionnez 100 véhicules de gang.

### Expert ès Los Muertos (10)

Localiser toutes les cibles référencées des Los Muertos.

### Expert ès Volk (10)

Localiser toutes les cibles référencées des Volk.

### Expert ès Shai-Gen (10)

Localiser toutes les cibles référencées de la Shai-Gen.

### Premier sang (10)

Éliminer le premier des 21 boss de gang.

### Cap sur le Point de rav. (10)

Déverrouillez votre premier Point de ravitaillement.

### La mort vient du ciel (10)

Abattez 5 membres de gang en un seul saut (en l'air).

### Quaterback (10)

Propulsez un objet (grenades exceptées) à plus de 205 pieds.

### Cataclysme (10)

Faites sauter 100 engins explosifs en 60 secondes.

### Double jeu (10)

L'union fait la force - Terminez votre première mission en mode coop.

### Terreur de la route (15)

Broyez sous vos roues 175 criminels.

### Gâchette (15)

Feu à volonté - abattez 500 criminels au moyen d'armes à feu.

### Pugiliste (15)

Tuez 150 criminels à mains nues (ou à l'aide d'objets projetés).

### Artificier fou (15)

Faites parler la poudre - tuez 500 criminels à l'explosif.

### Trompe-la-mort (15)

Abattez 200 criminels sans être tué.

### Impact global (15)

Éliminer 15 membres de gang à l'aide du globe de l'Observatoire.

### Agent expert artificier (20)

Atomisez les obstacles pour atteindre le niveau 4 en explosifs.

### Agent athlétique (20)

Redoublez de prouesses athlétiques pour atteindre le niveau 4 en agilité.

### Agent expert pilote (20)

Jouez du volant pour atteindre le niveau 4 en pilotage.

### Agent expert lutteur (20)

Cognez, piétinez et lancez pour atteindre le niveau 4 en force.

### Agent sniper (20)

Faites mouche à chaque fois pour atteindre le niveau 4 en maniement des armes.

### Jongleur de corps (20)

Utilisez des explosifs pour maintenir un corps en l'air pendant 10 secondes.

### Jongleur de voitures (20)

Utilisez des explosifs pour maintenir une voiture en l'air pendant sept secondes.

### Voltes avant (20)

Effectuez deux voltes avant en un seul saut dans un véhicule en mouvement.

### Cascadeur chrono (20)

Exécutez six cascades automobiles en 60 secondes.

### Cascadeur (20)

Réussissez 5 cascades : voltes avant et arrière, tonneaux (gauche & droite) et saut.

### Carnage (20)

Semez le carnage en 60 secondes.

### Fléau des Los Muertos (20)

Écrasez les Los Muertos - exterminez les membres des Los Muertos jusqu'au dernier.

### As du volant (20)

Manoeuvrez à travers tous les marqueurs de cascade.

### Rien ne vaut d'être connecté (30)

Déverrouillez tous les Points de ravitaillement.

### Guerrier de la route (30)

Terminez les 14 courses auto.

### Par-dessus la tête (30)

Terminez les 12 courses sur les toits.

### Agent absolu (40)

Atteignez le niveau 4 dans les cinq compétences puis remplissez vos jauges.

### Fléau des Volk (40)

Liquidez les Volk - exécutez les membres des Volk jusqu'au dernier.

### Esprit d'équipe (40)

Trouvez-vous un équipier et terminez toutes les missions en mode coop.

### Chasseur d'orbes (50)

Ramassez 300 orbes cachés.

### Acrobate (50)

Ramassez 500 orbes d'agilité.

### Fléau de la Shai-Gen (50)

Anéantissez la Shai-Gen - exterminez les membres de la Shai-Gen jusqu'au dernier.

### Grand nettoyage (50)

Décimez les trois gangs pour ramener l'ordre en ville.

## SUCCÈS ADDITIONNELS

### Protection rapprochée (10)

Utilisez le harpon pour attacher 5 cadavres de criminels à un véhicule.

### Collectionneur (10)

En mode coop, terminez n'importe quelle mission de Collecte en moins de 2:30.

### Triple saut (20)

Effectuez 3 voltes de n'importe quel type au cours d'un même saut dans un véhicule.

### Street Racer (20)

Remportez toutes les courses urbaines avec n'importe quel(s) véhicule(s).

### Confisqué ! (40)

Réquisitionnez tous les véhicules marqués et conduisez-les au garage de l'Agence.

### Pétage de plombs (100)

Terminez toutes les parties chrono au niveau de difficulté Dément.

### As du volant (150)

Remportez toutes les courses urbaines avec tous les véhicules disponibles.

# Crash : Génération Mutant

© Sierra / Radical Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Crash glacé (15)

Etourdir 5 Frigirats

### Gâteau glacé (20)

Améliorer complètement Frigirat

### Glaçons de neige (15)

Terminer les 10 niveaux de minijeu arène du royaume Frigirat

### Un problème épineux (20)

Etourdir 5 Spike avec Crash

### Chuck, c'est toi ? (35)

Obtenir un multiplicateur de Mojo 20X avec des combos de combat

### Les filles au pouvoir (25)

Vaincre le boss Coco

### Crash en Crash (10)

Tirer un projectile depuis le masque en mode coop

### Creuse, Bandicoot, creuse (5)

Entrer dans un espace souterrain

### Slap-E qui rira le dernier (20)

Détruire 75 Slap-E

### Content de me voir (5)

Stocke un mutant dans ta poche

### OO OO AH AH (20)

Eliminer 75 Singes

### Cercle au carré (20)

Améliorer complètement Sludge

### Mode fatale (20)

Eliminer 75 Filles

### Choqui-choqué (20)

Améliorer complètement Magmadon

### Noir en premier (15)

Terminer tous les niveaux de minijeu de l'arène de la Mont Grimly

### Trooop facile (15)

Résoudre l'énigme coop de la Mont Grimly

### Jamais content (20)

Améliorer complètement Râpeur

### Go go combo ! (35)

Vaincre 50 ennemis en mode coop

### Prise de Crash (50)

Trouver toutes les poupées vaudou

### On casse doucement (25)

Obtenir un multiplicateur 15X

### Quel imbécile (20)

Eliminer 75 Ratniciens

### Tout doux (15)

Résoudre l'énigme coop de l'île Wumpa à la cascade

### Limons et merveilles (25)

Etourdir 5 Sludge

### Trop chaud (25)

Trouver toutes les poupées vaudou du désert

### Rien ne vaut l'île Wumpa (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de l'île Wumpa

### Mutants en série (5)

Stocke un mutant tout en étant sur le dos d'un autre

### Demi-plein ou demi-vide (50)

Terminer 50% du jeu

### Debout dans le sable (15)

Terminer les 10 niveaux de minijeu de l'arène du Désert

### Boxe de l'ombre (20)

Eliminer 75 Znu

### Boule puante (20)

Améliorer complètement Malodorant

### Trop la N (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de l'école du mal

### Gel en stock (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de glace

### Nuit de la peur (20)

Améliorer complètement Grimly

### Coeur secret (15)

Trouver une amélioration de vie pour Crash

### Roule-maboul (20)

Améliorer complètement Rhinoroller

### Neo, pas content (50)

Vaincre le boss Cortex

### Deux, c'est mieux qu'un (15)

Résoudre l'énigme coop du Désert

### Roi Crash (25)

Améliorer complètement Crash

### Crash en duplex (10)

Vaincre 1 ennemi en mode coop

### T au K (20)

Améliorer complètement TK

### Le côté sombre (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de la Mont Grimly

### Avec des frites ? (10)

Obtenir un multiplicateur 10X via des combos de combats

### Crunch-tastique (25)

Vaincre le boss Crunch

### On ne recycle plus ! (25)

Trouver toutes les poupées vaudou de la Décharge

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## CHEAT CODES

En cours de partie (mode Story), **mettez le jeu en pause et maintenez le bouton de garde**, puis entrez les codes suivants avec la croix directionnelle le plus rapidement possible.

### Toucher paralysant

Bas, Bas, Bas, Haut.

### Crash devient une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite.

### Quad Damage (laissé par les ennemis)

Haut, Haut, Haut, Gauche.

### Fruit spécial (laissé par les ennemis)

Haut, Bas, Bas, Haut.

### Super-Kick (laissé par les ennemis)

Haut, Droite, Bas, Gauche.

### Fruit Wumpa (laissé par les ennemis)

Droite, Droite, Droite, Haut.

### Corps déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas.

## CODES DE TRICHE

En cours de partie, mettre le jeu en pose tout en maintenant enfoncée la touche de garde, puis appuyer rapidement sur les touches suivantes :

### Geler un ennemi

Bas, Bas, Bas, Haut

### Devenir une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite

### Les ennemis laissent tomber des Evo- Wumpas

Haut, Bas, Bas, Haut

### Les ennemis laissent tomber des gants de boxe

Haut, Haut, Haut, Gauche

### Les ennemis laissent tomber des fruits Wumpas

Droite, Droite, Droute, Haut

### Crash déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas

# Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex

© Universal Interactive / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Choisissez de commencer une nouvelle partie et entrez **Wombat** comme nom.

## FIN ALTERNATIVE

Trouvez les 46 gemmes cachées pour découvrir la seconde fin du jeu.

# Crash of the Titans

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et entrez les codes suivants. Vous pouvez le saisir à nouveau pour le désactiver.

### Grosse tête

Maintenez RT et faites X, X, Y, A.

### Shadow Crash

Maintenez RT et faites Y, X, Y, A.

## LES SKINS

| | |
|---|---|
| `Skin Goar` | Battez 30 Goars |
| `Skin Koo-Ala` | Battez 150 Koo-Alas |
| `Skin Ratnician` | Battez 200 Ratnicians |
| `Skin Rhinoroller` | Battez 30 Rhinrollers |
| `Skin Snipe` | Battez 50 Snipes |
| `Skin Spike` | Battez 50 Spikes |

## SUCCÈS

### Détour de Tiny (10)

Terminer l'épisode Lave.

### Temple du boum (10)

Terminer l'épisode Temple.

### Mère canard ! (10)

Contrôler un Yuktopus.

### Cinq par cinq (10)

Gagner 5 vies supplémentaires.

### Comme un gant (10)

Déverrouiller 1 costume de créature.

### Magie du Mojo (10)

Terminer 1 défi Salle Mojo.

### Pur et dur (10)

Terminer tous les épisodes en Difficile.

### Que de l'écorce (10)

Contrôler Uka Uka.

### Treize à la douzaine (13)

Contrôler 13 créatures puissantes.

### Chercheur d'or (15)

Gagner 1 idole épisode d'or.

### Petit chef (15)

Contrôler 5 Capitaines.

### Château de sable (15)

Terminer les épisodes Plage.

### Plus dure est la chute (15)

Terminer les épisodes Forêt.

### Larrons en foire (15)

Trouver 5 idoles cachées.

### Guerrier Wumpa (15)

Terminer les épisodes Ile Wumpa.

### Gourou indépendant (15)

Améliorer au maximum la santé de Crash.

### Mojo Mania (15)

Terminer 10 défis Salle Mojo.

### Mineur (15)

Gagner 5 idoles épisode d'or.

### Lancer n'est pas jouer (15)

Terminer les épisodes Usine

### Doigts collants (15)

Contrôler l'Arachnina de Nina.

### Caisses à gogo (20)

Fracasser 100 caisses de tous types.

### Comme un chat (20)

Gagner 9 vies supplémentaires.

### Mignon tout plein (20)

Contrôler 20 lanceurs de projectiles.

### Planète duplex (20)

Jouer en Coop.

### Maître d'armes (25)

Vaincre 200 petits monstres.

### Trop facile (25)

Gagner l'or pour tous les épisodes en Facile.

### Chasseur de trésor (25)

Trouver les 20 idoles cachées.

### Mojophorie ! (25)

Terminer tous les défis Salle Mojo.

### Midas (25)

Gagner 10 idoles épisode d'or.

### Une belle coupe (25)

Déverrouiller 5 costumes de créature.

### Catastrophe imminente (25)

Terminer les épisodes Repaire de Cortex.

### Mauvaise écorce (25)

Terminer les épisodes Arbre Uka.

### My tailor is rich (26)

Déverrouiller 10 costumes de créature.

### Mojo-ifié (30)

Déverrouiller et améliorer au max toutes les capacités.

### Monstres et compagnie (30)

Contrôler 75 créatures puissantes.

### Collectionneur (30)

Contrôler 1 créature de chaque type.

### Staying alive (30)

Gagner 15 vies supplémentaires.

### Saignant (35)

Gagner l'or pour tous les épisodes en Moyen.

### Buffet brutal (35)

Contrôler 5 créatures de chaque type.

### Maître illusioniste (36)

Déverrouiller tous les costumes de créature.

### Coup dur (60)

Or pour tous les épisodes en Difficile.

### ROI DU CONTROLE (75)

Terminer 100% du jeu.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Crash Time

© RTL Playtainment / Synetic 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### 'Code 9807' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Code 9807' en mode de difficulté facile

### Rapide (10)

Dépasser 220 km/h pendant 10 secondes avec n'importe quel véhicule

### Destruction (10)

Traverser une baraque

### 'La chance du débutant' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'La chance du débutant' en mode de difficulté facile

### 'Meurtre au Km 109' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Meurtre au Km 109' en mode de difficulté facile

### 'Contrôles routiers' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Contrôles routiers' en mode de difficulté facile

### 'Une série d'accidents' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Une série d'accidents' en mode de difficulté facile

### 'Infiltration' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Infiltration' en mode de difficulté facile

### 'Maigre chance' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Maigre chance' en mode de difficulté facile

### C'est du propre ! (10)

Conduire la 'Semir' jusqu'à ce qu'elle soit complètement sale

### 'Le pari' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'Le pari' en mode de difficulté facile

### 'De vieux amis' - Facile (10)

Résoudre l'affaire 'De vieux amis' en mode de difficulté facile

### ! erèirrA (20)

Conduire en marche arrière sur 100 mètres à une vitesse minimale de 10 km/h sans collision

### Très rapide (20)

Dépasser 280 km/h pendant 5 secondes avec n'importe quel véhicule

### Nitro boosté (20)

Utiliser un booster de nitro complet d'une seule traite sans collision

### 'La chance du débutant' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'La chance du débutant' en mode de difficulté normal

### 'Meurtre au Km 109' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Meurtre au Km 109' en mode de difficulté normal

### 'Contrôles routiers' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Contrôles routiers' en mode de difficulté normal

### 'Une série d'accidents' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Une série d'accidents' en mode de difficulté normal

### 'Infiltration' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Infiltration' en mode de difficulté normal

### 'Code 9807' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Code 9807' en mode de difficulté normal

### 'Le pari' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Le pari' en mode de difficulté normal

### Loin devant (20)

Rester en tête avec plus de 100 mètres d'avance pendant 5 secondes en mode Course simple

### 'De vieux amis' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'De vieux amis' en mode de difficulté normal

### 'Maigre chance' - Normal (20)

Résoudre l'affaire 'Maigre chance' en mode de difficulté normal

### 'La chance du débutant' - Diff. (30)

Résoudre l'affaire 'La chance du débutant' en mode de difficulté difficile

### 'Meurtre au Km 109' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Meurtre au Km 109' en mode de difficulté difficile

### 'Contrôles routiers' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Contrôles routiers' en mode de difficulté difficile

### La grande traversée (30)

Traverser le Rhin avec un saut parfait depuis les égouts

### Grand nettoyage (30)

Traverser en spirale un tunnel d'égouts

### Trop rapide (30)

Atteindre les 350 km/h avec n'importe quel véhicule

### Schuminator (30)

Remporter une course simple avec un tour d'avance

### 'Une série d'accidents' - Diff. (30)

Résoudre l'affaire 'Une série d'accidents' en mode de difficulté difficile

### 'Infiltration' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Infiltration' en mode de difficulté difficile

### 'Le pari' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Le pari' en mode de difficulté difficile

### 'De vieux amis' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'De vieux amis' en mode de difficulté difficile

### 'Maigre chance' - Difficile (30)

Résoudre l'affaire 'Maigre chance' en mode de difficulté difficile

### 'Code 9807' - Difficile (50)

Résoudre l'affaire 'Code 9807' en mode de difficulté difficile

### Explorateur (50)

Conduire sur tous les circuits disponibles en mode solo

### Pilote d'essai (50)

Tester tous les véhicules disponibles en mode solo

## BONUS

### Mode File

Terminer une affaire en Normal ou supérieur. Ce mode permet de refaire n'importe quelle affaire déjà terminée.

### Affaire : 'Code 9807'

Résoudre toutes les affaires en Difficile.

### Véhicules de sport et de course

Résoudre l'affaire.

### Tous les circuits

Résoudre toutes les affaires en Difficile (y compris l'affaire Code 9807).

# Crazy Mouse

© Ultizen Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

Première bouchée (10)
Termine un niveau en obtenant la note A ou plus.

Diplômé en gastronomie (20)
Termine le mode Histoire en Solo.

Grand gastronome (25)
Termine tous les niveaux en obtenant la note S.

Duo de gourmet (15)
Remporte un match en mode Équipe Xbox Live.

Glouton (15)
Mange 10 000 morceaux en mode Histoire Solo.

Ça s'en va et ça revient ! (20)
rsaire avec une combo en mode Histoire Solo.

Souris gourmande (15)
Fais une chaîne de 100 aliments.

Souris futée (15)
Termine le niveau 16 en mangeant les 3 types d'aliments, mais sans utiliser un seul objet.

Souris rassasiée (15)
Marque 3 500 points en mode Solo dans le niveau de ton choix.

Champion (15)
Termine premier en tournoi.

Le Web de la nourriture ! (20)
Termine 50 matchs multijoueurs Xbox LIVE.

Le goût de la victoire (15)
Termine premier en partie classée.

# Crystal Defenders

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Défenseur expert (5)

Eliminer toutes les waves sur une carte.

### Défenseur aguerri (5)

Eliminer la wave 20 sur une carte.

### Défenseur débutant (5)

Eliminer la wave 10 sur une carte.

### Défenseur W1 (10)

Terminer toutes les cartes de W1.

### Défenseur W2 (10)

Terminer toutes les cartes de W2.

### Défenseur W3 (15)

Terminer toutes les cartes de W3.

### Amateur de cristaux (20)

Terminer une carte sans perdre de cristaux.

### Défenseur hors pair (20)

Terminer les 12 cartes.

### Stratège averti (20)

Obtenir un score total de 50 000 points.

### Perfectionniste (25)

Terminer une carte avec plus de 10 000 points.

### Stratège 4 étoiles (25)

Obtenir un score total de 100 000 points.

## Bon Samaritain (35)

Terminer une carte sans déployer de voleur, ni perdre de cristaux.

# Damnation

© Codemasters / Blue Omega Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ARME SURPUISSANTE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **BlowOffSomeSteam** pour débloquer l'arme la plus puissante du jeu.

## TOUTES LES ARMES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **LockNLoad** pour débloquer toutes les armes.

## MODE GROSSES TÊTES

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **LincolnsTopHat** pour activer le mode "Grosses têtes".

## PERSONNAGE CUSTOMISÉ

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **PeoplePerson** pour customiser votre personnage.

## SUCCÈS

### Roi de la fête (15)

Hébergez vingt-cinq parties avec classement multijoueur.

### Cercle des vainqueurs (20)

Remportez vingt-cinq victoires en partie avec classement multijoueur.

### Tueur en série (20)

Remportez dix victoires d'affilée en parties avec classement multijoueur.

### Voleur dans la nuit (20)

Capturez un drapeau au cours de dix parties avec classement multijoueur d'affilée.

### Explorateur (20)

Remportez une partie avec classement multijoueur sur chaque carte.

### Roi du monde (20)

Remportez cinq victoires d'affilée en Roi de la montagne.

### Diversification (10)

Remportez une partie avec classement multijoueur de chaque type.

### Coup sûr (10)

Tuez dix fois en une partie avec classement multijoueur.

### Neurologue (10)

Tuez dix fois d'un tir dans la tête en une seule partie avec classement multijoueur.

### Expert en explosifs (30)

Tuez trois joueurs en même temps avec des mines en partie avec classement multijoueur.

### Oriflamme (10)

Capturez trois drapeaux en une partie avec classement multijoueur.

### Pacifiste (20)

Capturez le drapeau au cours d'une partie avec classement sans tirer et sans grenades.

### Roi de la gâchette (15)

Tuez dix ennemis en utilisant seulement le Revolver auto en une partie avec classement multijoueur.

### Prospecteur (30)

Obtenez (vous ou votre partenaire) dix emblèmes.

### Emblématique (50)

Obtenez (vous ou votre partenaire) vingt emblèmes.

### Veinard (10)

Tuez cinq ennemis en une seule fois avec une explosion.

### Pyromanie (20)

Tuez vingt ennemis avec des explosions.

### Sauteur (20)

Réussissez cent en appui.

### Ball-trap (10)

Tirez vingt-cinq mines en l'air.

### Dangers de la route (20)

Tuez vingt ennemis avec un véhicule.

### Ils Viennent D'où ? (20)

Tuez vingt ennemis sans les alerter.

### Véloce (10)

Terminez n'importe quel chapitre après Arrowtree, en coopération et en n'importe quelle difficulté.

### Sniper (20)

Réussissez vingt tirs dans la tête.

### Acrobate (15)

Enchaînez trois capacités physiques en moins de cinq secondes.

### Trouvé ! (10)

Obtenez (vous ou votre partenaire) un emblème.

### Détermination (50)

Terminez le jeu en coopération en n'importe quelle difficulté.

### Brigand (35)

Terminez le jeu en Amateur.

### Pacificateur (75)

Terminez le jeu en Professionnel.

### Revenant (130)

Terminez le jeu en Expert.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## DIFFICULTÉ INSANE

Allez dans le menu du contenu à déverrouiller et entrez le code **Revenant** pour débloquer le mode de difficulté Insane.

# Dancing Stage Universe

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DANCE CHAMPION

Pour débloquer ce personnage, battez-la à la fin du Dance Tournament Battle.

## SUCCÈS

### SIMPLE cleared. (20)

Clear all 6 SIMPLE challenges in challenge mode.

### MODERATE cleared. (20)

Clear all 6 MODERATE challenges in challenge mode.

### ORDINARY cleared. (20)

Clear all 6 ORDINARY challenges in challenge mode.

### SUPERIOR cleared. (20)

Clear all 6 SUPERIOR challenges in challenge mode.

### MARVELOUS cleared. (20)

Clear all 6 MARVELOUS challenges in challenge mode.

### GENUINE cleared. (20)

Clear all 6 GENUINE challenges in challenge mode.

### PARAMOUNT cleared. (20)

Clear all 6 PARAMOUNT challenges in challenge mode.

### EXORBITANT cleared (20)

Clear all 6 EXORBITANT challenges in challenge mode.

### CATASTROPHIC cleared. (20)

Clear all 6 CATASTROPHIC challenges in challenge mode.

### APOCALYPTIC cleared. (20)

Clear all 6 APOCALYPTIC challenges in challenge mode.

### Love Me Do (The Acolyte's mix). (30)

Purchased the song "Love Me Do (The Acolyte's Mix)" in Quest mode.

### PARANOIA EVOLUTION (30)

Clear all 6 PARAMOUNT challenges in challenge mode.

### Treble, Bass and Attitude. (30)

Win first place of the chamionship in Quest mode.

### Drivin' (30)

Purchase the song "Drivin'" in Quest mode.

### MAXIMIZER (30)

Purchased the song "MAXIMIZER" in Quest mode.

### Xenon. (30)

Purchase the song "Xenon" in Quest mode.

### Healing Vision (Gridlok Mix) (30)

Purchase the song "Healing Vision (Gridlok Mix)" in Quest mode.

### Stop Violence! (30)

Purchase the song "Stop Violence! - B.L.T. Re Production" in Quest mode.

### My Only Shining Star (30)

Purchase the song "My Only Shining Star" in Quest mode.

### Bongo! (30)

Purchased the song "Bongo!" in Quest mode.

### Koibito. (30)

Purchase the song "Koibito" in Quest mode.

### Tir na n'Og. (30)

Purchased the song "Tir na n'Og" in Quest mode.

### Return of the Toe Jam. (30)

Purchase the song "Return of the Toe Jam" in Quest mode.

### think ya better D. (30)

Purchased the song "think ya better D" in Quest mode.

### Cachaca (30)

Purchase the song "cachaca" in Quest mode.

### 10 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 10 songs.

### 20 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 20 songs.

### 30 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 30 songs.

### 40 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 40 songs.

### 50 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 50 songs.

### 60 songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in 60 songs.

### All songs cleared. (50)

Get a grade of D or higher in all songs.

# Dancing Stage Universe 3

© Konami / Bemani

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Réussir 1 chanson (5)

Réussissez 1 chanson !

### Réussir 10 chansons (10)

Réussissez 10 chansons !

### Réussir 20 chansons (20)

Réussissez 20 chansons !

### Réussir 30 chansons (30)

Réussissez 30 chansons !

### Réussir 50 chansons (50)

Réussissez 50 chansons !

### Réussir toutes les chansons (50)

Réussissez toutes les chansons ! (non inclus dans les chansons du contenu téléchargeable)

### 1er combo intégral sur Beginner (5)

Réalisez un combo intégral sur l'option BEGINNER !

### 1er combo intégral sur Basic (10)

Réalisez un combo intégral sur l'option BASIC !

### 1er combo intégral sur Difficult (20)

Réalisez un combo intégral sur l'option DIFFICULT !

### 1er combo intégral sur Expert (20)

Réalisez un combo intégral sur l'option EXPERT !

### Premier combo intégral sur Oni (50)

Réalisez un combo intégral sur Oni !

### Première note A (10)

Obtenez une première note A !

### Première note AA (30)

Obtenez une première note AA !

### Première note AAA (50)

Obtenez une première note AAA !

### Débloquer la première chanson (5)

Débloquez 1 chanson cachée !

### Débloquer 5 chansons (10)

Débloquez 5 chansons cachées !

### Débloquer 10 chansons (20)

Débloquez 10 chansons cachées !

### Débloquer 20 chansons (30)

Débloquez 20 chansons cachées !

### Débloquer 30 chansons (40)

Débloquez 30 chansons cachées !

### Débloquer toutes les chansons (50)

Débloquez toutes les chansons cachées !

### Terminer HOW TO PLAY (10)

Réussissez tous les défis dans HOW TO PLAY !

### Acheter le premier objet (5)

Achetez un article dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter 10 tenues masculines (10)

Achetez 10 tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter 50 tenues masculines (10)

Achetez 50 tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter 100 tenues masculines (20)

Achetez 100 tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter 200 tenues masc. (30)

Achetez 200 tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter toutes les tenues masc. (50)

Achetez toutes les tenues masculines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter 10 tenues féminines (10)

Achetez 10 tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter 50 tenues féminines (10)

Achetez 50 tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter 100 tenues féminines (20)

Achetez 100 tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter 200 tenues féminines (30)

Achetez 200 tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

### Acheter toutes les tenues fém. (50)

Achetez toutes les tenues féminines dans SHOP du QUEST MODE !

### Réussir tous les défis Sreets (10)

Réussissez toutes les Rues dans QUEST MODE !

### Terminer tous les défis Streets (20)

Terminez toutes les Rues dans QUEST MODE !

### Réussir 10 clubs (10)

Réussissez 10 clubs dans QUEST MODE !

### Réussir 20 clubs (20)

Réussissez 20 clubs dans QUEST MODE !

### Réussir 30 clubs (30)

Réussissez 30 clubs dans QUEST MODE !

### Réussir tous les clubs (40)

Réussissez toutes les clubs dans QUEST MODE !

### Terminer tous les défis Club (50)

Terminez toutes les clubs dans QUEST MODE !

## Réussir Universe Tower (50)

Réussissez Universe Tower dans QUEST MODE !

# Dante's Inferno

© Electronic Arts / Visceral Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SECRETS

### Débloquer le mode de difficulté Condamné

Finir le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

### Débloquer le mode Arène des Portes de l'Enfer

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Il s'agit d'un mode où l'on doit vaincre des vagues successives d'ennemis. Il y en a en tout 50 vagues successives.

### Débloquer le mode Résurrection

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Il s'agit d'un new game + où l'on peut choisir le mode de difficulté.

### Débloquer la vidéo bonus l'Enfantement

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

## COSTUMES

### Costume Infernal

Disponible dès le début.

### Costume Croisé

Finir le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Costume Dead Space (d'Isaac Clarke)

Obtenu via le code donné dans l'édition collector.

## LISTE DES SUCCÈS

### Carnage d'Acre (5)

Battez-vous contre le prisonnier à Acre.

### Abandonnez tout espoir (15)

Passez les Portes de l'Enfer.

### Juger le juge (25)

Vainquez le Roi Minos.

### Les amants déchirés (25)

Vainquez Marc Antoine.

### Le grand ver (25)

Vainquez le Cerbère.

### Tel père tel fils (25)

Vainquez Alighiero.

### Portes de Dité (35)

Entrez dans les plus profonds cercles de l'Enfer.

### Le Déchirant (35)

Fuyez les Hérétiques.

### Fraternité (40)

Vainquez Francesco.

### Douce amère (50)

Sauvez Béatrice.

### L'adversaire de Lucifer (100)

Vainquez l'Empereur du royaume des morts.

### Précieuse (10)

Trouvez une pierre de Béatrice.

### Le pouvoir de la Croix (20)

Trouvez les trois pierres de Béatrice.

### Sur les pas du traître (10)

Trouvez 10 pièces d'argent.

### Trahi avec un baiser (10)

Trouvez 20 pièces d'argent.

### Bon travail, Judas (20)

Trouvez les 30 pièces d'argent.

### Chasseur de reliques (10)

Trouvez une relique.

### Reliques divines (20)

Trouvez toutes les reliques sacrées.

### Reliques obscures (20)

Trouvez toutes les reliques impies.

### Amour interdit (20)

Trouvez et absolvez Francesca da Rimini et Paolo Malatesta.

### Vieil ami (20)

Trouvez et absolvez Brunetto Latini.

### Les damnés (50)

Punissez ou absolvez les 27 ombres de l'Enfer.

### Le guide (40)

Trouvez tous les laïus de Virgile.

### Moissonneur d'âmes (50)

Collectez 60 000 âmes.

### Yeux de braise (10)

Renvoyez Charon dans l'abîme.

### Echauffement (10)

Enchaînez 50 coups.

### Petit chef-d'oeuvre (10)

Enchaînez 200 coups.

### Printemps des poètes (20)

Enchaînez 666 coups.

### Guerrier sacré (10)

Tuez 30 serviteurs.

### Tueur de démons (10)

Tuez 30 démons.

### Mauvaise nourrice (10)

Tuez 20 enfants sans baptême.

### Indigestion (10)

Tuez 5 Gourmands.

### Confessionnal (10)

Tuez 5 Hérétiques.

### Contre-expertise (10)

Tuez 20 ennemis en utilisant un mouvement de contre.

### Superstition (10)

Tuez 20 ennemis en utilisant la magie.

### Donne-moi la force (10)

Ouvrez 20 fontaines de Santé.

### Apprenti de sorcier (10)

Ouvrez 20 fontaines de Pouvoir.

### Une lueur dans les ténèbres (30)

Atteignez le niveau sacré 7.

### Apprenti de la Mort (30)

Atteignez le niveau impie 7.

### Homme de Dieu (30)

Suivez la voie sacrée au maximum.

### Diabolique (30)

Suivez la voie impie au maximum.

## Portes de l'Enfer (60)

Repoussez toutes les vagues dans l'Arène des Portes de l'Enfer

# Dark Messiah of Might and Magic : Elements

© Ubisoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Apprenti (5)

Terminez le didacticiel.

### Le Crâne des Ombres (5)

Récupérez le Crâne des Ombres dans le Temple de la Déesse Araignée.

### Libérer le navire (5)

Reprenez le navire des mains des nécromanciens.

### Trouver les gemmes (5)

Trouvez les gemmes dans le temple de la Déesse Araignée.

### Atteindre la Nécropole (5)

Atteignez la Nécropole.

### PaoKaï 5 (5)

Tuez le PaoKaï au temple de la Déesse Araignée.

### Démoniaque (10)

Tuez 10 ennemis sous la forme démoniaque.

### PaoKaï 9 (10)

Tuez le PaoKaï proche de la Nécropole.

### Forgeron (10)

Forgez 3 épées différentes au cours de l'aventure.

### Massacreur (10)

Tuez 2 ennemis en même temps sous l'effet de l'adrénaline.

### Conquérant (10)

Capturer 3 drapeaux ennemis sur une partie. Nécessite au moins 8 joueurs.

### Aventurier (15)

Récupérez 30% des reliques.

### Code de l'Honneur (15)

Vainquez loyalement Aratrok sans magie.

### Sauveur de princesse (15)

Sauvez Leanna dans l'antre de l'araignée géante.

### Bourreau (15)

Tuez 10 ennemis sous l'effet de l'adrénaline.

### Blitzkrieg (15)

Terminer une carte en blitz avec classement en moins de 8 minutes.

### Vengeance (15)

Tuer celui qui vient de tuer le joueur lors d'une partie avec classement.

### Archer (15)

Faire plus de 1500 points en Archer lors d'une partie avec classement.

### Guerrier (15)

Faire plus de 1500 points en Guerrier lors d'une partie avec classement.

### Mage (15)

Faire plus de 1500 points en Mage lors d'une partie avec classement.

### Prêtresse (15)

Faire plus de 1500 points en Prêtresse lors d'une partie avec classement.

### Sauveur de mort (20)

Sauvez Ishtvan dans la Nécropole.

### Mission Accomplie (20)

Terminer le jeu.

### Instants Comiques (20)

Poussez 5 ennemis dans le vide sans vous faire remarquer par la victime.

### Maître de l'Arène (20)

Terrassez tous les ennemis dans l'arène de Rubby.

### Pas de Travers (20)

Faites tomber 5 ennemis sur un sol gelé par le sort 'Souffle de Glace'.

### Survivant (20)

Ne jamais avoir été tué sur une partie avec classement et faire au moins 7 victimes.

### Croisade (20)

Gagner une Croisade. Nécessite au moins 8 joueurs.

### Coéquipier (20)

Gagner 10 parties en Deathmatch en équipe. Nécessite au moins 8 joueurs.

### Tireur d'élite (25)

Tuez 50 ennemis uniquement à l'arc.

### Epéiste (25)

Tuez 60 ennemis uniquement à l'épée.

### Chasseur de Cyclope (25)

Tuez 4 cyclopes au cours de votre aventure.

### Soldat de l'Ombre (25)

Tuez 20 ennemis avec le Coup en Traître.

### Sorcier (25)

Tuez 50 ennemis avec la magie.

### Thanocide (25)

Tuez 50 ennemis parmi les araignées, les Non-Morts et les goules.

### Archéologue (30)

Récupérez 60% des reliques.

### Explorateur (30)

Découvrez au moins 42 lieux secrets.

### La physique est mortelle (30)

Tuez 50 ennemis avec ces méthodes : feu, pic, vide et objet physique.

### Collectionneur d'armes (30)

Collection d'arme complétée (Epées, Dagues, Baton & Arc).

### Collectionneur d'équipements (30)

Collection d'equipement complétée (Armures, Boucliers, Anneaux).

### Ange de la Mort (30)

Tuer 15 ennemis avant d'être tué lors d'une partie avec classement.

### Conquérant de la lumière (30)

Gagner 10 Croisades côté Humain. Nécessite au moins 8 joueurs.

### Conquérant de l'ombre (30)

Gagner 10 Croisades côté Non-Mort. Nécessite au moins 8 joueurs.

### Deathmatch (30)

Faire un score supérieur à 3000 points dans un Deathmatch avec classement.

### Champion local (30)

Gagner 20 parties hébergées que vous hébergez. Nécessite au moins 8 joueurs.

### Chevalier de la Croisade (40)

Récupérez toutes les reliques.

### Mode Difficile (40)

Terminez le jeu en mode difficile.

### Messie des Ténèbres (40)

Tuer plus de 666 ennemis sur le total des parties avec classement.

### Challenger (40)

Gagner 20 fois en partie avec classement.

## ZONE SECRÈTE

Dans le menu "Contenu Exclusif", aller dans "Code Exclusif" puis entrer le code suivant. Un message signale que l'opération a réussi.

Chambre secrète du puissant Aranthir (accessible au chapitre 8, dans le bureau d'Aranthir) `5684-2199-9887-1395`

## ANNEAU DE RÉGÉNÉRATION

Trouvez toutes les reliques du mode Histoire pour obtenir cet anneau destiné aux parties multijoueurs.

# Dark Sector

© D3 Publisher / Digital Extremes 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Prologue (10)

Terminer le chapitre 1.

### Contact (10)

Terminer le chapitre 2.

### Réclamation (10)

Terminer le chapitre 3.

### Des insectes vers une flamme (10)

Terminer le chapitre 4.

### Le cargo (10)

Terminer le chapitre 5.

### L'Appât (10)

Terminer le chapitre 6.

### Evolution industrielle (10)

Terminer le chapitre 7.

### Contre nature (10)

Terminer le chapitre 8.

### Gardien du seuil (10)

Terminer le chapitre 9.

### Chasseur de têtes (10)

Décapiter 30 ennemis.

### Inflammable (10)

Incinérer 30 ennemis

### Electricien (10)

Electrocuter 30 ennemis.

### Bonhomme de neige (10)

Tuer 30 ennemis gelés.

### Tireur d'élite (10)

Obtenir 30 tirs en pleine tête.

### Maître du Glaive (10)

Terminer un niveau uniquement avec le Glaive.

### Expert en coup de grâce (10)

Effectuer 30 coups de grâce.

### Ball-trap (10)

Détruire 10 projectiles en plein vol.

### Fabricant d'armes (10)

Effectuer 5 améliorations au marché.

### Grippe-sou (10)

Amasser plus de 50 000 roubles.

### Chercheur (10)

Récupérer 10 améliorations d'armes.

### Décapitator (15)

Effectuer deux décapitations d'un coup.

### Chercheur en chef (15)

Récupérer toutes les améliorations d'armes.

### Rebond (15)

Tuer un ennemi à l'aide d'un projectile qui a richoché.

### Gloire (30)

Finir avec le meilleur score général dans une partie avec classement (Multijoueur).

### Vétéran (30)

Marquer 500 points (Multijoueur).

### Champion (30)

Finir avec le meilleur score général dans une partie en équipe avec classement (Multijoueur).

### Camarade (30)

Marquer 500 points dans des parties en équipe avec classement (Multijoueur).

### Lanceur pro (35)

Tuer 30 adversaires avec le Lancer de puissance.

### Finesse (40)

Tuer 30 adversaires avec l'Aftertouch.

### Héros (40)

Marquer 2000 points (Multijoueur).

### Héros du peuple (40)

Marquer 2000 points dans des parties en équipe avec classement (Multijoueur).

### Le Dark Sector (100)

Terminer le chapitre 10.

### Dark Sector - Difficulté Brutale (110)

Terminer le jeu en difficulté brutale

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (65)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (85)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## MODE BRUTAL

Terminez les 10 chapitres du jeu pour débloquer ce mode bonus.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Dans ce jeu d'action assez similaire à un certain Gears of War, vous incarnez Hayzen Tenno, un agent envoyé en mission secrète dans une ville en ruine d'Europe de l'Est. Vos directives seront d'y enquêter au sujet d'un lourd secret datant de la Guerre Froide. Toutefois, la tournure des événements va s'accélérer lorsque vous vous retrouverez infecté par un virus vous conférant des capacités surhumaines. En effet, votre bras droit a pris une forme métallique et se retrouve lié sans cesse à une sorte de boomerang à trois lames appelé " glaive ". C'est grâce à cette arme dévastatrice que vous allez devoir progresser dans le jeu, accompagné bien sûr de tout un arsenal de guerre. Ainsi, nombreuses seront les munitions à récupérer sur le terrain pour ne jamais laisser votre arme à feu à sec, afin qu'elle s'accouple à merveille avec ce fameux glaive que vous apprendrez à maîtriser au fur et à mesure. Pensez également à récupérer un maximum d'argent et à trouver des mallettes d'amélioration tout au long de votre progression, car vous pourrez acheter, vendre ou même " tuner " votre armement au niveau des nombreux Marchés Noirs dispatchés à différents endroits. Un conseil : ne soyez pas trop dépensier en préférant plutôt économiser pour obtenir des armes plus puissantes plus tard, lorsque le besoin s'en fera réellement sentir...

### Chapitre 1 - Prologue

Descendez les escaliers jusqu'à atteindre un muret. Franchissez-le à l'aide de la touche d'action, puis avancez jusqu'à la fenêtre ouverte, pour ensuite sauter à travers celle-ci et rejoindre le bureau. Détruisez la boîte en bois que vous apercevez sur le bureau situé sur votre droite en utilisant la touche d'action, puis vous obtenez quelques munitions. Tirez alors sur le cadenas de la porte pour continuer dans la salle suivante. Marchez le long de la passerelle, descendez les escaliers pour rejoindre l'étage du dessous, puis posez une charge explosive de C4 sur le pilier. Quittez ensuite le secteur en poussant les doubles portes du prochain couloir.

Traversez le couloir, descendez les escaliers, puis entrez dans les douches. Tournez à gauche au niveau de la boîte d'alimentation d'où proviennent des étincelles, pour voir un soldat éliminer un innocent. Tuez ce soldat, puis posez une autre charge explosive contre le mur de droite, pour ensuite continuer tout droit à travers le secteur. Occupez-vous des ennemis, en restant à couvert pour éviter leurs tirs. Récupérez les armes automatiques sur leur corps après les avoir tués, de manière à utiliser autre chose que votre pistolet. Au bout de ce secteur rempli d'ennemis, vous trouverez une porte verrouillée. Tirez sur le cadenas et continuez en avant dans cet endroit après avoir ramassé des munitions supplémentaires sur les corps.

Suite à la séquence, montez les escaliers pour pénétrer dans la prochaine salle, où vous allez rencontrer des ennemis supplémentaires. Cette fois, ils commenceront par vous envoyer des grenades que vous pourrez soit éviter, soit shooter en plein vol. Une fois les soldats tués, récoltez les munitions, puis montez les escaliers de gauche jusqu'à la passerelle. Courez le long de celle-ci en direction de la petite pièce pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Cassez la caisse située sur la table pour récupérer quelques munitions de plus, puis courez dehors pour affronter l'hélicoptère.

#### Boss : Hélicoptère

Pour vaincre cet hélicoptère, vous devrez utiliser un lance-roquettes que vous pourrez trouver à deux endroits dans ce secteur. L'un sera situé derrière les caisses grises et l'autre dans le coin au fond à gauche par rapport à la porte

franchie pour entrer dans cette cour (n'oubliez pas d'ouvrir le coffre d'à côté pour récupérer des roquettes). Premièrement, commencez par tuer les soldats qui se cachent derrière les caisses. Une fois ceci effectué, concentrez vos attaques sur l'hélicoptère en utilisant les roquettes, une fois que celui-ci est stabilisé. Après avoir reçu trois roquettes, l'hélicoptère explose, clôturant ainsi le premier chapitre.

## Chapitre 2 - Contact

Vous prenez le contrôle de Hayden sur un petit quai et dans un sale état. Entrez alors dans le bâtiment situé un peu plus loin pour déclencher une séquence. Maintenant que vous avez obtenu le glaive, vous pourrez vous entraîner sur les soldats ennemis une fois de retour à l'extérieur. Tenez-vous à couvert sur la gauche, puis lorsque vous remarquerez que le glaive n'est pas très efficace à longue portée, vous tenterez de récupérer des armes ennemies. Toutefois, vous ne pourrez les conserver en mains qu'une vingtaine de secondes avant que celles-ci n'explosent. Rejoignez maintenant le bâtiment sur votre gauche et vous aurez encore à affronter quelques ennemis. Vous pouvez choisir l'option du combat rapproché pour vous en débarrasser, plutôt que d'envoyer le glaive. Tandis que vous trouverez un peu d'argent sur une des tables, sortez en empruntant les escaliers de derrière. Une fois en haut de ces derniers, vous trouverez une caisse de munitions et encore un peu d'argent. Dans la salle suivante, vous trouverez une autre caisse sur le balcon. Sortez alors par la porte située à côté des escaliers que vous aviez empruntés.

Vous aurez encore une flopée d'ennemis à affronter dans le prochain passage, et vous aurez un petit tutorial sur le système de vol d'objets. Sur l'échafaudage qui se trouve à votre droite, vous trouverez du C4 à récupérer avec cette nouvelle habilité pour faire bientôt exploser la porte de sortie bleue. De l'autre côté, vous trouverez encore 2000 roubles sur la table. Bien que vous apercevrez une boîte au bout de la pièce, vous ne pourrez l'atteindre car un trou dans le sol vous en empêche. Utilisez alors votre glaive pour l'ouvrir et récupérer ainsi une amélioration de cadence de tir. Dans la salle suivante, vous tomberez du plafond/le sol va s'écrouler. Éliminez alors l'ennemi qui va rentrer dans la pièce pour récupérer éventuellement son fusil à pompe et vous charger de l'ennemi situé au bout du couloir. Vous trouverez d'ailleurs au même endroit une table sur laquelle sera posé un peu d'argent, tandis que la prochaine pièce vous mènera à un grand entrepôt. Ici, quelques ennemis vous tireront dessus, donc descendez les escaliers et tenez-vous à couvert au mieux. Ne vous souciez pas de trouver un moyen pour les éliminer, car dans quelques secondes un monstre va apparaître et le fera pour vous.

### Boss : Colosse

Tandis que ce monstre attaque les soldats environnants, vous pourrez l'attaquer à distance avec votre glaive ou les armes récupérées sur les cadavres. Une fois que tous les soldats ont été tués, Colosse vous attaquera de deux manières : il vous foncera dessus et vous pourrez l'éviter par une roulade ou en plongeant sur le côté, ou bien il vous enverra des objets à esquiver de la même manière. Après avoir évité ses attaques, continuez de toucher le monstre avec votre glaive ou des armes à feu, jusqu'à ce qu'il se retire à côté d'un bâtiment à proximité. Dirigez-vous maintenant vers le pont-levis. Envoyez votre glaive en face de vous pour toucher l'interrupteur rouge et abaisser le pont. Les prochaines portes vous mènent alors à un bâtiment, où vous devrez tirer sur le cadenas au sol pour emprunter ce passage et clôturer ainsi le chapitre.

## Chapitre 3 - Réclamation

Brisez la caisse sur votre droite pour récupérer des munitions, tandis que vous trouverez un peu d'argent à côté de celle-ci. Continuez en avant jusqu'à vous retrouver dehors, puis dirigez-vous vers le camp ennemi sur votre gauche. Utilisez les caisses de métal pour vous protéger, puis ratissez le secteur avant de continuer. Vous allez bientôt acquérir une nouvelle capacité consistant à infliger quatre fois plus de dommages, après avoir relâché le bouton lorsque le viseur sera devenu jaune. Il s'agit du " lancer de puissance ". Utilisez ceci sur la porte verrouillée afin de pouvoir la franchir. Sachez que dorénavant, vous pourrez tout au long du jeu utiliser cette capacité pour détruire chaque cadenas de ce type et ouvrir des caisses verrouillées. De l'autre côté de cette porte, avancez jusqu'à la tente la plus proche pour récupérer une amélioration de visée sur la table. Continuez d'avancer le long de ce chemin pavé, détruisez un autre

cadenas sur la prochaine porte et vous devrez affronter quelques soldats.

Progressez tout droit dans ce secteur tout en vous tenant à couvert, puis éliminez l'homme qui se tient derrière la mitrailleuse vous faisant face avec votre glaive lorsque vous vous trouverez à portée. À gauche de l'emplacement de l'arme, vous trouverez une trappe cadenassée au sol. Ouvrez-la pour continuer dans le prochain secteur. Continuez le long du tunnel jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une petite pièce, face à une porte électrifiée. Vous allez alors obtenir la capacité nommée " piège d'énergie ", vous permettant d'imprégner votre glaive un court instant d'éléments comme le feu, l'électricité ou la glace. Envoyez votre glaive vers la boîte d'alimentation laissant émaner de l'électricité pour en imbiber votre arme. Revenez maintenant vers la porte verrouillée pour envoyer le glaive électrisé sur le cadenas de cette porte.

Continuez le long de la passerelle, entrez dans la pièce au bout du couloir et récupérez l'argent sur la table. Vous allez alors faire face à des zombies sur lesquels il sera préférable d'utiliser le glaive plutôt que des armes à feu, envers lesquelles ils se montrent plus résistants. Vous pouvez également charger votre glaive d'électricité grâce à la boîte située dans cette pièce, et vous tuerez en un seul coup. Continuez le long du couloir et détruisez un autre cadenas électrique en utilisant votre glaive électrifié, puis une fois derrière la porte, vous pourrez descendre une échelle pour vous retrouver face à d'autres zombies. Vous devrez combattre jusqu'à ce qu'ils détruisent les doubles portes sur la gauche, ce qui vous ouvrira le passage vers l'ascenseur. Utilisez ensuite votre lancer de puissance sur la porte verrouillée de l'ascenseur pour entrer dans ce dernier et rejoindre les hauteurs. Vous allez bientôt recevoir une nouvelle habilité intéressante : " after-touch ". Ceci vous permet de contrôler le glaive après qu'il ait été lancé, et cela vous sera très utile dans ce qui va suivre.

La meilleure chose à faire sera de rester en hauteur après avoir quitté l'ascenseur. Utilisez votre nouvelle capacité pour contrôler votre glaive durant son envol et découper les soldats qui se tiennent à couvert au-dessous de vous. Vous pouvez également utiliser votre glaive pour attraper l'une des mitrailleuses des ennemis, vous permettant d'attaquer plus efficacement à distance. Un ennemi équipé d'un bouclier va bientôt vous rejoindre en haut des escaliers, par la droite. Les armes à feu seront inefficaces contre lui. Évitez ses attaques en roulant sur les côtés s'il se rapproche trop de vous. Gardez un peu de distance, puis utilisez le glaive pour lui ôter son bouclier un moment, vous laissant l'opportunité de lui tirer dessus. Vous aurez également la possibilité de le toucher dans le dos tandis qu'il tient son bouclier, en utilisant la capacité de l'after-touch il vous faut le toucher deux fois pour qu'il meure. Débarrassez-vous des ennemis restants, puis descendez les escaliers pour finir de nettoyer le secteur. Une fois ceci fait, vous trouverez au bas de la petite entrée de gauche une amélioration d'armes : " agrandisseur de chargeur " (dans le coin de la salle). Remontez, rejoignez le coin droit du fond, et vous verrez une porte derrière une clôture. Envoyez le glaive de l'autre côté de la clôture (par-dessus) et dirigez-le pour qu'il touche la lumière rouge. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte grillagée, puis une séquence se déclenchera une fois dans la prochaine pièce. Descendez ensuite à l'échelle et franchissez la porte...

## Chapitre 4 - Des insectes vers une flamme

Utilisez votre lancer de puissance sur la porte verrouillée qui vous fait face et avancez jusqu'à la cour. Récupérez l'argent sur la table située sur votre gauche, puis dans la valise posée au bas des escaliers. Progressez dans la ruelle et utilisez l'écoutille au sol pour entrer au Marché Noir. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez le long du couloir, puis jetez-vous dans la cour pour engager un combat avec des soldats ennemis. Utilisez le lancer de puissance sur le véhicule de gauche pour le faire exploser et imprégnez votre glaive de feu. En utilisant ensuite ce dernier avec l'afer-touch, vous nettoierez le secteur en un rien de temps. Montez les escaliers et avancez jusqu'à la porte située sur la gauche, au symbole rouge et aux deux cônes placés devant elle. Vous trouverez à proximité de celle-ci l'amélioration Perforation. Continuez ensuite en franchissant les doubles portes en bois pour rejoindre la prochaine section.

Récupérez l'argent sur la table qui vous fait face, entrez dans le couloir et envoyez votre glaive avec le lancer de puissance pour déverrouiller la porte et pénétrer dans une autre cour. Éliminez les zombies pour nettoyer totalement le secteur. Vous pourrez trouver une amélioration sur la droite de la porte couverte d'une substance noire : " temps de rechargement ". Allez maintenant tourner la valve au centre de la cour. Rendez-vous ensuite dans la pièce contenant la boîte électrique, non loin d'ici, afin de charger votre glaive en électricité. Envoyez votre glaive au sommet du monument

pour l'imprégner de feu, puis lancez-le enfin sur la porte recouverte de cette substance noire afin de la dissoudre. Ouvrez la porte, montez les escaliers. Récupérez l'argent sur les bureaux de la salle de classe, puis avancez le long de ce deuxième étage jusqu'à ce que vous franchissiez les doubles portes après les avoir déverrouillées. Vous allez alors vous retrouver face à une autre porte recouverte de cette substance noire. Envoyez votre glaive au sommet du monument de la cour pour l'enflammer, puis lancez-le vers cette porte, de manière à pouvoir rejoindre l'ascenseur vous menant à l'étage supérieur. Répétez cette manoeuvre une fois encore sur la prochaine substance noire en prenant garde aux quelques infectés, puis vous vous retrouverez face à une porte à franchir, déclenchant ainsi une séquence.

Tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers, jusqu'à ce que le Colosse se montre et tue tous les soldats. Lorsqu'il se retire, récupérez l'amélioration de cadence de tir derrière la tente verte où les soldats ont été tués, tandis que vous trouverez un peu d'argent dans celle-ci. Vous trouverez dans cette ruelle une nouvelle écoutille vous menant au Marché Noir si nécessaire, puis devrez continuer en avant, jusqu'à rejoindre une nouvelle cour remplie d'ennemis. Ne laissez aucun survivant. À droite de là où vous êtes entré, derrière un tas de caisses, se trouve l'amélioration " pouvoir vulnérant ". Continuez en montant les escaliers de cette cour, éliminez les soldats supplémentaires, puis poursuivez votre avancée vers le prochain secteur, où vous devrez combattre un Jackal après une nouvelle série d'escaliers. Pour l'affronter, mieux vaut aller récupérer le lance-roquettes posé sur la pile de caisses, en haut des escaliers. Reste maintenant à trouver des roquettes... Celles-ci seront réparties tout autour du secteur, sur les caisses ou sur les bancs (d'ailleurs des roquettes se trouvent également au niveau du lance-roquettes). Vous aurez besoin de toucher cinq fois le Jackal en pleine face pour le détruire. Le meilleur moyen de réussir vos tirs sera de courir de caisse en caisse pour que le Jackal ait du mal à vous localiser. Du moment qu'il ne vous fait pas face, ses attaques ne vous toucheront pas. C'est durant le temps qu'il prendra pour vous repérer que vous aurez l'opportunité de lui envoyer une roquette en pleine figure, en allant illico vous tenir à couvert pour recharger.

Une fois le monstre éliminé, utilisez les flammes qui émanent de sa carcasse pour en imprégner votre glaive et faire fondre la substance noire sur la porte. Franchissez alors celle-ci pour rejoindre le manoir. Montez les escaliers, ouvrez la porte de gauche et positionnez-vous de l'autre côté de la boîte électrique, juste assez loin pour pouvoir envoyer votre glaive sur celle-ci, afin d'envoyer finalement une charge d'électricité sur le gaz qui s'échappe plus bas dans l'autre pièce. Vous pourrez alors utiliser le feu apparu pour faire fondre la substance noire cachant un escalier. Une fois en haut de celui-ci, vous trouverez une autre pièce avec cette même substance noire au bout. Allez récupérer du feu pour la dissoudre également.
Vous atteindrez le grenier, où se déclenchera une séquence...

Lorsque vous vous réveillerez, vous vous retrouverez dans une cour. Marchez le long de la ruelle, combattez quelques ennemis, puis entrez dans le Marché Noir si vous le souhaitez. En sortant, continuez vers les murs de sacs de sable derrière lesquels se trouvent quelques soldats à éliminer (après avoir éliminé quelques zombies). Continuez sur le pont, combattez les infectés qui accourent à tour de rôle jusqu'à ce que leurs assauts cessent et rejoignez le tunnel à la base du pont. Utilisez le lancer de puissance sur le verrou de la porte et franchissez-la pour rejoindre le cimetière (juste avant d'ouvrir la porte, vous trouverez l'amélioration " munitions enferon " dans le bâtiment en ruine au centre). Avancez jusqu'à la soupape et tournez-la pour activer les émanations de feu au niveau du monument de pierre. Servez-vous-en pour dissoudre la masse noire qui bloque la porte, puis continuez à travers celle-ci pour combattre quelques zombies de plus.

Vous trouverez un peu d'argent et des munitions dans la deuxième partie du cimetière. Descendez alors les escaliers sur votre gauche, puis avancez dans cet étroit tournant jusqu'à mi-parcours. Remontez les escaliers pour entrer dans une pièce circulaire éclairée. Récupérez les 3000 roubles au centre, puis préparez-vous à affronter une horde d'infectés arrivant des deux côtés. Avancez ensuite face à la valve, puis tournez-la pour déclencher les émanations de flammes de la statue, en récupérant également l'amélioration " temps de rechargement " à gauche de la valve. Enflammez votre glaive, puis il vous faudra alors revenir en sens inverse pour allumer la torche en sortant de cette pièce éclairée. Utilisez la flamme de celle-ci pour revenir rapidement au cimetière et allumer une autre torche sur la gauche (attention aux zombies). Utilisez ensuite ces flammes pour dissoudre la masse noire cachant un passage sur la gauche. Descendez le long des escaliers à travers un autre tournant étroit pour finalement trouver la prochaine torche à enflammer (sur la droite en hauteur, à mi-parcours). Servez-vous de ce feu pour finalement dissoudre la masse noire qui recouvre la porte au bout du tournant. Montez les escaliers jusqu'à la cour de droite et observez la séquence. Avancez ensuite dans cette cour pour entrer dans le Marché Noir du coin si vous le souhaitez, puis pénétrez enfin dans l'église (après avoir dissous la masse noire). Vous allez y combattre le Colosse pour la dernière fois.

### Boss : Colosse

La plupart du temps, ce monstre restera au plafond. Il vous enverra des pierres que vous pourrez éviter facilement ou même détruire en plein vol en les touchant avec votre glaive. Vous trouverez dans la pièce un appareil électrique, au-dessus de l'autel, qui vous permettra d'imprégner votre glaive d'électricité, afin d'infliger davantage de dommages à ce boss. Toutefois, l'attaque la plus efficace résidera dans le fait d'utiliser le feu, en enflammant le glaive grâce aux flammes du coin. En touchant ensuite le monstre, il tombera au sol, puis vous pourrez lui foncer dessus avant d'appuyer sur le bouton indiqué à l'écran (lorsqu'il deviendra rougeâtre), ceci dans le but de lui infliger de gros dégâts. De temps en temps, plutôt que de remonter au plafond, le Colosse chargera droit sur vous. Esquivez sur la droite et la gauche, tout comme lorsqu'il vous enverra d'autres rochers. Restez à proximité des flammes, continuez à l'enflammer, puis utilisez le lancer de puissance lorsque cela est possible. Après l'avoir éliminé, vous gagnez l'habilité du BouclierImpulsion.

Récupérez l'argent situé derrière le podium de l'église, ouvrez la trappe sur le sol, et entrez dans le prochain secteur. Utilisez votre bouclier pour éviter les missiles provenant de la tourelle, ceci afin de récupérer l'argent sur la table. Continuez d'avancer en utilisant votre bouclier, puis entrez dans le couloir situé après la tourelle. Franchissez la porte et avancez pour bientôt déclencher une séquence. Suite à celle-ci, vous aurez 55 secondes pour quitter les lieux. Quelques zombies tenteront de vous arrêter, tandis qu'il vous faudra sortir de cette pièce et rejoindre la salle voisine de droite, où vous pourrez récupérer l'amélioration " emplacements d'amélioration ". Sortez de cette pièce, prenez la porte sur votre droite par laquelle arrivent les zombies, filez au bout à gauche de la salle, puis pénétrez dans la petite bouche d'aération maintenant ouverte sur votre droite. Hâtez-vous de rejoindre le bout de celle-ci pour clôturer le chapitre.

## Chapitre 5 - Le cargo

Avancez vers la caisse de métal et récupérez l'amélioration " agrandisseur de chargeur " avant de rejoindre le Marché Noir situé sous l'écoutille. Imprégnez votre glaive d'électricité au niveau du générateur, puis envoyez-le sur la porte verrouillée électriquement, afin de continuer dans la prochaine section pour observer une petite séquence... Vous devrez combattre une fois de plus un Jackal. Rejoignez la cour, puis tenez-vous à couvert derrière les caisses. Utilisez la capacité du lancer de puissance sur le véhicule à proximité afin de l'enflammer, ceci dans le but d'imprégner votre glaive de flammes et de l'envoyer sur la substance noire située de l'autre côté du secteur. Ceci va révéler une boîte électrique, vous permettant de charger votre glaive d'électricité en l'envoyant dans le conduit. Lancez ensuite votre glaive électrifié sur le Jackal. Cela va alors l'assommer quelques secondes, vous laissant assez de temps pour vous retrouver derrière lui et tuer le pilote. Pénétrez ensuite dans le Jackal en appuyant sur le bouton indiqué à l'écran, ce qui sera bien plus pratique pour progresser à travers le niveau...

Maintenant que vous pilotez le Jackal, une large porte va s'ouvrir, derrière laquelle se trouve une horde d'ennemis. Occupez-vous-en avec les armes dévastatrices de votre machine, en sachant que seules les roquettes peuvent vous blesser réellement. Occupez-vous donc d'abord en priorité de ceux qui vous les envoient. Après avoir atteint le bout du parcours, vous serez dans l'obligation de quitter votre machine pour ensuite monter les escaliers de métal et entrer dans l'entrepôt. Récupérez alors les 3000 roubles qui se trouvent sur l'étagère située en face de vous en entrant, puis franchissez les doubles portes pour rejoindre la prochaine section. Courez alors le long des rails jusqu'à ce que vous atteigniez une cour pleine d'ennemis. Heureusement pour vous, vous avez gagné une nouvelle habilité pour votre glaive : " Impulsion d'énergie ". Enflammez alors votre glaive grâce au véhicule qui se trouve au milieu de la cour, puis envoyez-le sur les soldats, pour ensuite utiliser l'impulsion d'énergie, ce qui créera une puissante explosion éliminant toute personne se trouvant à proximité du glaive. Rejoignez maintenant le bâtiment situé au fond à droite.

Une fois à l'intérieur, vous aurez à vous occuper de nettoyer la pièce, puis de monter les escaliers. Franchissez le couloir pour rejoindre le prochain secteur de l'entrepôt, à deux étages. Une entrée vers le Marché Noir sera située au milieu de l'étage du bas. Une fois dehors, une séquence se déclenchera. Vous vous retrouverez alors sur un cargo, puis il vous faudra avancer vers le soldat situé sur le balcon. Tuez-le et emparez-vous de son arme pour sniper un maximum de soldats avant de ne plus pouvoir l'utiliser. Après les avoir tous éliminés, préparez-vous à combattre un nouvel hélicoptère. Sachez que vous trouverez un lance-roquettes au milieu du cargo, ainsi qu'une caisse remplie de roquettes. Après l'avoir touché trois fois, l'hélicoptère va se crasher dans le pont et créer un trou dans lequel vous aurez à sauter,

après être revenu récupérer toutefois l'amélioration " double tir " au coin du pont (à l'opposé du trou). Avancez ensuite vers une salle contenant des cages, puis l'une d'elles va s'ouvrir lorsque vous approcherez. Utilisez le bouton rouge pour ouvrir la porte menant au prochain secteur. Récupérez l'amélioration " puissance de feu " située sur la gauche de cette nouvelle salle de cages, pour continuer d'avancer et déclencher une séquence.

Vous disposez maintenant de 10 minutes pour évacuer le cargo avant qu'il ne coule. Vous trouverez une échelle à la droite de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Une fois en haut de celle-ci, suivez le couloir pour atteindre une pièce inondée, repérez sur la gauche un chemin de caisses que vous pouvez utiliser pour atteindre l'autre côté (s'il manque des caisses au milieu, allez faire sauter le baril sur le côté adjacent de la pièce, afin de les faire venir à cet endroit). Ne perdez pas votre temps à combattre les ennemis étant donné que le temps est compté... Vous vous trouverez face à une porte verrouillée, mais une boîte électrique se trouve de l'autre côté de la pièce. En électrisant votre glaive, puis en l'envoyant contre cette porte, vous pourrez la franchir. La pièce suivante contient également une porte verrouillée. Bien que la boîte électrique se trouve à proximité, vous aurez à manoeuvrer le glaive à travers la fente de la clôture d'en face. La troisième pièce vous donnera un peu plus de difficultés, étant donné que vous aurez deux clôtures à franchir afin d'atteindre la boîte électrifiée. Pour ce faire, commencez par guider le glaive en hauteur, vers le bas, puis à nouveau en hauteur pour qu'il touche les étincelles.
Il vous faudra ensuite l'envoyer rapidement de l'autre côté de l'eau, vers la porte verrouillée. Il ne vous reste plus qu'à courir vers la prochaine porte en montant les escaliers, avant que le temps ne soit écoulé et sans prêter attention aux ennemis qui tentent de vous arrêter.

## Chapitre 6 - L'appât

Rejoignez le Marché Noir au niveau de l'écoutille pour vous refaire un petit arsenal, en vous équipant de préférence d'un bon fusil à pompe. En sortant, continuez d'avancer pour faire connaissance avec un nouveau type d'ennemi. Il s'agit de zombies capables de vous toucher à longue distance en vous envoyant des sortes de fléchettes d'énergie, que vous pourrez toutefois bloquer avec votre bouclier. Il est plus facile de les tuer lorsqu'ils se rapprochent afin de leur faire goûter à votre fusil à pompe ou à votre lancer de puissance. Vous trouverez une amélioration de précision dans la tente verte à proximité, puis pourrez utiliser la mitrailleuse située juste à côté pour éliminer vos opposants. Après avoir nettoyé le secteur, les portes du bâtiment du coin vont s'ouvrir. Montez alors les escaliers et franchissez les portes.

Avancez dans ce bâtiment jusqu'à vous retrouver dans une pièce contenant une porte recouverte de cette substance noire, mais également avec un large trou sur votre gauche, au sol. Envoyez votre glaive sur l'un des tuyaux contenant une fissure, puis une plus grande quantité d'eau va en jaillir. Ceci va enflammer le générateur et vous pourrez y envoyer votre glaive. Lancez ensuite le tout sur la masse noire qui recouvre la porte, pour la franchir et continuer tout droit à travers le secteur. Éliminez d'autres ennemis et vous vous retrouverez dans un couloir rempli de tableaux. Ouvrez la porte au bout pour entrer dans la salle d'exposition. Combattez alors d'autres ennemis en récupérant l'argent sur le banc qui vous fait face, puis continuez dehors dans la cour en vous frayant un chemin jusqu'au prochain bâtiment. Une fois dans le hall principal de ce dernier, montez les escaliers, récupérez l'amélioration " pouvoir vulnérant " sur le côté droit et vous ferez face à un mini boss.

Il s'agit d'un soldat vêtu d'une lourde armure. Étant donné la lenteur de ses mouvements, profitez-en pour vous retrouver derrière lui en évitant ainsi ses attaques et occupez-vous de détruire les deux générateurs situés sur ses épaules. Une fois ceci effectué, attaquez-le jusqu'à ce qu'il prenne une couleur rouge, vous indiquant que vous pouvez rapidement courir vers lui et exécuter votre finish. Utilisez ensuite son cadavre pour imprégner votre glaive d'électricité, puis envoyez-le sur le panneau de contrôle de l'ascenseur situé dans l'arrière-salle du fond à gauche, ce qui activera ainsi ce dernier. Vous n'avez plus qu'à pénétrer à l'intérieur pour clôturer le chapitre.

## Chapitre 7 - Evolution industrielle

Avancez droit devant jusqu'à l'écoutille vous permettant d'aller faire quelques emplettes. Continuez vers la cour, et éliminez les ennemis qui se dresseront devant vous. Franchissez la gare de trains pour bientôt entrer dans l'entrepôt.

Mais avant, vous devrez envoyer votre glaive au niveau du gros cylindre gelé sur le dernier wagon. Vous allez ainsi récupérer un glaive glacé. Envoyez alors celui-ci contre la masse noire qui cache un passage dans le secteur d'à côté. Après l'avoir franchi, occupez-vous de ces zombies un peu plus résistants bien que plus lents, en vous tenant à distance et en leur tirant dessus jusqu'à leur dernier souffle. Vous pourrez ensuite récupérer l'amélioration " puissance de feu " située sur le wagon, à droite. Continuez à travers la gare de trains pour rencontrer un nouveau type d'ennemi. Ils sont rapides, et peuvent se rendre invisibles durant un petit instant. Continuez le long du chemin imposé, puis récupérez le " pouvoir vulnérant " situé au sol, entre les wagons. Franchissez les couloirs jusqu'à atteindre l'autre côté.

Entrez alors dans les bâtiments suivants, puis vous combattrez des soldats rejoints bientôt par un de ces soldats d'élite que vous aviez combattus précédemment. Contournez-le pour le frapper dans le dos d'un bon coup de glaive et il n'y survivra pas. Récupérez ensuite l'électricité provenant de son corps, pour envoyer votre glaive de l'autre côté de la clôture et toucher l'interrupteur, après l'avoir manœuvré via l'after-touch. Ceci va ouvrir la clôture et vous permettre de continuer dans le tunnel, le long des rails. Vous pourrez utiliser un des barils glacés répartis dans le secteur pour geler votre glaive (en l'envoyant juste au-dessus et non sur le baril lui-même). Récupérez également l'amélioration " perforation " dans le petit train de droite. Continuez dans le tunnel, poussez le wagonnet qui bloque le passage, puis avancez le long de la passerelle vers le bureau, avant de rejoindre le Marché Noir du coin. Après avoir amélioré votre arsenal, continuez dans le tunnel. Combattez ensuite des vagues d'ennemis et continuez le long du chemin linéaire dans le tunnel jusqu'à atteindre un autre wagonnet. Poussez-le pour avancer davantage, tout en combattant les zombies et autres soldats. Sautez par-dessus les deux barrières une fois au bout et marchez jusqu'à la tourelle. Servez-vous-en d'ailleurs contre la horde d'ennemis jusqu'à la sauvegarde automatique, vous signalant que le secteur est sécurisé, et que vous pouvez atteindre l'autre bout du tunnel. Récupérez ainsi l'amélioration " agrandisseur de chargeur " près des gravats marquant la fin du tunnel. Montez les escaliers, puis ouvrez la double porte en bois de cet entrepôt abandonné.

Tournez alors la valve circulaire de droite pour faire tomber l'eau du plafond, ce qui vous permettra ensuite de la geler en ayant préalablement recouvert votre glaive de glace au niveau du cylindre. Lancez donc votre glaive surgelé au niveau des chutes d'eau pour créer des piliers glacés. Utilisez ces piliers pour vous tenir à couvert des soldats et d'un nouveau soldat d'élite. Le passage sera bloqué par le feu au bout de ce secteur. Refroidissez alors votre glaive, puis lancez-le sur le feu. Ceci va dissiper les flammes et vous permettre de continuer plus profondément dans le tunnel.

Montez maintenant les escaliers et passez la salle des machines. Vous allez arriver dans un secteur inondé qui sera infranchissable à moins que vous ne glaciez l'eau. Utilisez donc le pilier de glace qui se trouve à proximité pour geler votre arme, puis jetez-la sur l'eau encore liquide. Déplacez-vous maintenant sur ce lac de glace, puis montez sur le rebord pour ensuite franchir la porte menant au prochain secteur. Descendez les escaliers pour atteindre le prochain tunnel. Avancez tout en éliminant les ennemis du coin jusqu'à gagner le haut des escaliers qui vous mènent à l'extérieur, sous la pluie. Récupérez l'amélioration " Double tir " située sous un des camions, puis entrez ensuite dans l'usine en franchissant les escaliers. Des zombies vous attendent évidemment à l'intérieur, tandis qu'il vous faudra continuer votre progression à travers le bâtiment. Lorsque vous atteignez le secteur contenant les générateurs glacés, regardez vers la porte sur votre gauche à la même hauteur pour apercevoir un " pouvoir vulnérant " à attraper avec le glaive.

Descendez maintenant les escaliers puis combattez vos ennemis parmi les générateurs gelés. Continuez d'avancer jusqu'à la prochaine série d'escaliers, pour entrer dans un entrepôt. Une soupape vous fera face. Tournez-la, profitez-en pour glacer votre glaive au niveau du générateur refroidi à proximité, puis jetez-le vers les différents flots d'eau pour créer des piliers qui vous serviront de couverture contre les ennemis.
Continuez d'avancer, descendez les escaliers dans le couloir recouvert de la substance noire, puis rendez-vous au Marché Noir. Continuez dans le tunnel jusqu'à déclencher une séquence. Après celle-ci, il vous faudra combattre le boss Stalker.

## Boss : Stalker

Etant donné qu'il sera invisible la plupart du temps, prêtez attention aux éclaboussures dans l'eau pour le repérer. Sur les deux côtés du secteur vous apercevez des petits barils glacés. Vous les utiliserez pour combattre ce boss. Ce dernier vous foncera dessus le plus souvent, mais il pourra vous attaquer à distance en vous envoyant une de ses fléchettes. Attention car celles-ci peuvent vous tuer en une seule fois. Utilisez donc votre bouclier à bon escient pour les

lui renvoyer. Vous trouverez le long d'un mur un secteur sec avec une porte. Si vous vous tenez près de celle-ci, le boss n'ira pas vous charger. Il courra à la place le long du secteur et utilisera ses attaques à distance, mais celles-ci ne vous toucheront pas. Lancez votre glaive sur un des barils glacés pour obtenir un glaive gelé. Jetez-le ensuite sur les éclaboussures que vous apercevez, afin de glacer temporairement ce monstre. Attaquez-le alors durant ce laps de temps. Continuez d'employer cette méthode pour lui infliger des dommages, puis lorsqu'il tournera au rouge, approchez-vous de lui pour exécuter votre attaque finish et clore le combat. Notez que si vous possédez le fusil à pompe, une méthode plus " bourrine " vous permettra d'en finir rapidement, en esquivant ses charges sur le côté et en tirant un maximum de cartouches sur ce monstre durant le temps où il est visible.

Après avoir obtenu automatiquement la capacité de devenir invisible, rejoignez la sortie en utilisant ce pouvoir, une longue séquence va alors se déclencher après avoir franchi les doubles portes...

## Chapitre 8 - Contre nature

Il va vous falloir sortir de cette salle pour rejoindre le hall principal de l'hôpital, tout en combattant les infectés. Après leur avoir tous réglé leur compte, franchissez la porte pour vous retrouver dans une salle de projection. Traversez-la pour entrer dans un autre couloir et pénétrer dans une pièce avec des sortes de machines à laver. Vous pourrez trouver au coin gauche de cette pièce une amélioration de précision, tandis qu'il vous faudra continuer à combattre les zombies dans le couloir pour bientôt atteindre les douches. Continuez votre progression en vous battant à travers les couloirs, jusqu'à gagner une porte fermée, derrière laquelle vous atteindrez une large pièce.

Vous vous retrouvez au deuxième étage et aurez à vous occuper de quelques zombies. Une mitrailleuse sera placée non loin d'ici, mais prenez garde que personne ne vous attaque par derrière ou sur les côtés lorsque vous l'utilisez. Elle vous donnera l'avantage d'éliminer les ennemis de l'étage du bas plus facilement. Descendez ensuite les escaliers, éliminez les ennemis restants, puis faites face à la porte avec la lumière rouge au-dessus d'elle. Elle est verrouillée électriquement. Rendez-vous alors sur la gauche pour lancer votre glaive à travers cette fenêtre et le diriger vers la droite, via l'after-touch. Touchez la boîte électrique, puis allez enfin déverrouiller la porte sur la droite. Activez votre bouclier ou rendez-vous invisible pour vous préparer aux attaques d'une tourelle, puis allez rejoindre l'ascenseur sur la gauche, qui vous mènera à l'étage du dessous.

En sortant de l'ascenseur, vous allez atteindre une pièce remplie de lasers. Utilisez votre capacité d'invisibilité pour les franchir sans dégâts, puis préparez-vous à affronter les ennemis dans la salle suivante. Vous allez ensuite traverser une autre pièce de lasers, à éviter de la même manière, ou bien en roulant au-dessous. Vous trouverez l'amélioration " puissance de feu " sur l'une des tables de chirurgie. Quittez le secteur en descendant les escaliers et vous déclencherez une séquence. Suite à celle-ci, votre armure s'est vue modifiée et vous aurez à traverser les salles en combattant zombies et soldats, tout en prenant garde aux quelques tourelles. Vous trouverez une pièce sur la droite après la barricade de sacs de sable, où vous pourrez avoir l'amélioration "munitions d'enferon ". Sortez ensuite de cette pièce pour revenir dans la précédente et aller prendre l'ascenseur du fond, clôturant ainsi le chapitre.

## Chapitre 9 - Gardien du seuil

Sortez de l'ascenseur, traversez le couloir, puis sautez dans la cour. Récupérez les 5000 roubles près des sacs jaunes avant de rejoindre le Marché Noir et vous refaire éventuellement un petit arsenal. En sortant, utilisez le lancer de puissance sur la porte verrouillée pour continuer dans la cour. Tenez-vous alors à couvert derrière un des pots de fleurs et combattez les soldats. Occupez-vous également de ceux qui se trouvent sur la passerelle au-dessus de vous, puis utilisez l'after-touch de chaque côté de la cour pour n'oublier aucun ennemi. Montez ensuite la pente en bois située sur le côté gauche de la cour pour entrer dans le prochain secteur. Occupez-vous du comité d'accueil avant de continuer un peu plus loin, dans l'usine, où vous aurez à combattre un soldat d'élite. N'oubliez pas de le vaincre en vous occupant en premier lieu de détruire les générateurs sur ses épaules. Pour rejoindre le prochain secteur, il vous faut imprégner votre glaive d'électricité à partir du cadavre du soldat, pour ensuite le jeter sur l'interrupteur de la porte. Avant de la franchir, récupérez la mitrailleuse de ce soldat d'élite pour l'amener avec vous à l'extérieur. Elle vous sera d'une grande utilité pour vous occuper des ennemis qui vous tireront dessus, en sachant que vous possédez des munitions illimitées et sept

roquettes. Attention toutefois au poids de cette arme qui rendra vos déplacements plus lents. Peu après, un hélicoptère va apparaître et des soldats viendront vous attaquer par les flancs. Occupez-vous d'eux dans un premier temps, pour ensuite franchir la clôture détruite par l'hélicoptère et suivre le chemin vers l'autre côté du ravin.

Après avoir éliminé les soldats, suivez le chemin jusqu'à une grande porte, vous menant à la prochaine section. Occupez-vous des zombies sur le pont, déverrouillez la porte avec un lancer de puissance, puis entrez dans le Marché Noir du coin, surtout si vous n'êtes pas encore équipé d'un bon fusil à pompe. Poursuivez vers l'usine jusqu'à ce qu'un nouveau soldat d'élite se montre et détruise le pont. Vous vous retrouvez finalement avec deux soldats d'élite à éliminer, accompagnés de quelques moucherons. Voilà pourquoi le fusil à pompe se révèle nécessaire, vous permettant entre autres de faire exploser les épaules des soldats d'élite plus facilement. N'oubliez pas que vous pouvez ramasser la mitrailleuse sur le cadavre d'un soldat d'élite pour vous occuper plus facilement du deuxième et des autres restants. Suivez la route jusqu'à l'opposé du canal, en continuant de vous frayer un chemin à travers les soldats. Imprégnez votre glaive de feu au niveau des flammes qui émanent du sol pour faire disparaître la masse noire qui cache une échelle. Une fois en haut de celle-ci, rejoignez le bout du canal et franchissez la porte en acier. Continuez ensuite à travers la cour, puis dans l'allée pour combattre bientôt un Nemesis.

### Boss : Nemesis

Dès que le combat commence, il va vous charger. Soyez donc prêt à éviter cette attaque dès que vous prenez le contrôle de votre personnage. Ses coups au corps-à-corps sont très puissants et peuvent vous tuer en un coup. Votre bouclier étant malheureusement inefficace contre ceci, vous n'aurez d'autre choix que d'éviter en plongeant sur le côté ou en vous tenant à distance. Rendez-vous invisible pour éviter également d'être touché et pour tenter de passer dans son dos. Après un certain temps, il va libérer des étincelles pour tenter ensuite de vous toucher avec son arme électrifiée. Commencez à éviter dès que vous le voyez créer de l'électricité. Suite à cette attaque, il laissera son arme sur le sol, ou bien parfois dans le mur. Ce sera l'opportunité pour vous d'y envoyer votre glaive afin de l'électrifier à son tour. Lancez-lui alors votre arme pour l'assommer un instant et approchez-vous de lui (une fois qu'il a pris une couleur rougeâtre, après avoir reçu suffisamment de dommages) pour ensuite appuyer sur le bouton déclenchant votre finish. Il vous faudra effectuer ceci cinq fois pour espérer le vaincre. Bon courage, car la tâche s'avérera difficile, d'autant plus que notre héros aura la fâcheuse tendance à se mettre à couvert plutôt qu'à rouler sur les côtés, lorsqu'il sera trop près des deux piliers...

Suite à la séquence, vous allez avoir à nouveau l'opportunité de vous retrouver à l'intérieur d'un Jackal. Servez-vous-en pour détruire les portes en acier qui se trouvent juste devant vous, puis avancez à travers le canyon en vous occupant des soldats, et en priorité de ceux possédant des roquettes, positionnés sur la falaise. Continuez jusqu'au bout du canyon après avoir détruit une autre porte, jusqu'à atteindre une porte gigantesque. Sortez alors du Jackal, avancez vers cette porte, puis sautez plus bas vers le chemin pour mettre un terme au chapitre.

## Chapitre 10 - Dark Sector

Une fois la séquence terminée, tenez-vous à couvert derrière les caisses, puis tuez tous les soldats positionnés dans ce secteur avant de continuer dans le tunnel. À l'intérieur, vous allez trouver une échelle à droite de l'entrée. Au sommet de celle-ci se trouvera un panneau de contrôle pour la porte. Continuez ensuite le long du tunnel et vous vous ferez bientôt assaillir par une flopée de zombies. Pensez donc à utiliser l'électricité environnante et votre capacité d'invisibilité pour régler l'affaire plus facilement, étant donné qu'il est peu pratique de se mettre à couvert ici. Rejoignez l'ascenseur, puis une alarme va se déclencher lorsque vous appuierez sur son bouton. Vous allez donc être encore attaqué... Tenez-vous en position pour accueillir vos ennemis comme il se doit. Vous pourrez enfin utiliser l'ascenseur après avoir éliminé tout le monde. Vous allez atteindre une petite pièce, puis devrez bientôt monter une pente qui vous mènera à une autre salle dans laquelle il faudra actionner un panneau de contrôle. Revenez ensuite dans la pièce précédente et vous verrez que la porte au bas des marches est maintenant ouverte. Franchissez-la pour déclencher une séquence. Suite à celle-ci, continuez d'avancer dans la caverne jusqu'à rencontrer Mezner, le boss de fin.

### Boss : Mezner

La pièce dans laquelle vous combattrez est petite et ne dispose pas d'endroit pour se mettre à couvert. Sachez que vous trouverez des munitions sur la gauche et la droite de la salle, ainsi qu'un objet électrifié au-dessus du boss. Ce dernier dispose de trois tentacules qui vous enverront des projectiles à éviter en roulant. Évitez également les tentacules lorsqu'il commencera à vous envoyer une sorte de fumée verdâtre. Récupérez de l'électricité au-dessus de sa tête avec votre glaive, puis visez la partie blanche de l'extrémité des tentacules. Pour plus de facilité, n'hésitez pas à utiliser des impulsions d'énergie, pouvant ainsi toucher les trois tentacules d'un coup. Lorsque cela se produit, le tentacule va s'ouvrir et vous aurez à envoyer une fois encore le glaive électrifié au centre de la bouche. Effectuez ceci jusqu'à détruire les trois tentacules, puis vous disposerez ensuite d'un court instant pour tirer sur Mezner avec votre arme à feu ou votre glaive. Ceci est primordial pour arrêter l'attaque que prépare ce dernier et qui vous tuerait sur le coup.

Suite à ceci, les tentacules vont réapparaître et vous aurez à nouveau à les détruire de la même manière, en sachant cette fois que vous serez sans cesse attaqué par des infectés, apparaissant malheureusement à volonté. Tâchez de vous en sortir au mieux en vous concentrant sur les tentacules dès que la place vous le permet, puis vous aurez une fois encore à tirer sur Mezner avant qu'il ne vous lance son attaque dévastatrice.

Durant la dernière partie du combat, les infectés ne viendront plus vous déranger, mais des tentacules supplémentaires apparaîtront à la place. Ainsi, il faudra en détruire un de plus à gauche et un autre sur votre droite, tandis que des petits tentacules apparaîtront du sol pour vous attaquer. N'oubliez pas que vous possédez l'invisibilité pour vous en sortir avec plus de facilité, puis lorsque vous aurez détruit le cinquième tentacule, il vous faudra une dernière fois tirer sur Mezner pour mettre un terme au combat et observer la séquence finale...

# Dark Void

© Capcom / Airtight Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## RADAR AMÉLIORÉ

Pour obtenir une version améliorée du radar affichant l'emplacement des armes, journaux, tech points et munitions, vous devez terminer le jeu au moins une fois.

# Darksiders

© THQ / Vigil Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Évasion de prison (20)

Libérez Samael de sa prison.

### Marchand de mort (10)

Rencontrez Vulgrim.

### La chauve-souris hors de l'enfer (40)

Vainquez Tiamat.

### Un type pas commode (10)

Rencontrez Ulthane.

### Visage écorché (40)

Vainquez la Mantoptée.

### Poussière vous retournerez (40)

Vainquez le Stygian.

### Une si cruelle mère (40)

Vainquez Silitha.

### La vengeance ça craint (50)

Vainquez Straga.

### L'ultime rival ? (70)

Vainquez le Destructeur.

### L'Equilibre est rétabli (100)

Terminez le jeu en difficulté Normale.

### Le véritable Cavalier (100)

Terminez le jeu en difficulté Apocalyptique.

### Déplacer une montagne (10)

Trouvez la Corne de Terre.

### Qui compte ? (20)

Vainquez plus d'anges qu'Ulthane.

### Tendez les bras vers quelqu'un (10)

Trouvez la Chaîne Abyssale.

### Dans le néant (10)

Trouvez le Couloir du Néant.

### Voleur élémentaire (10)

Trouvez la Lame Boomerang.

### Vision au-delà du visible (10)

Trouvez le Masque des Ombres.

### Dévastateur (10)

Tuez 10 ennemis avec une attaque Courroux Geyser de lames.

### Apporteur de Secousse (10)

Trouvez le gantelet Secousse.

### Un vieil ami (10)

Trouvez Pitié.

### Faucheur (10)

Trouvez la faux.

### Prédateur aérien (20)

Tuez 160 ennemis à dos de la Bête angélique.

### Pleins pouvoirs (20)

Collectez la quantité maximale de Pierres de Vie.

### Courroux de Guerre (20)

Collectez la quantité maximale de noyaux de Courroux.

### Machine à Courroux (10)

Collectez tous les pouvoirs Courroux.

### Réunion (20)

Obtenez Ruine.

### Gare à ma colère (20)

Obtenez la capacité Forme Chaos.

### Sauteur de gouffre (10)

Gagnez la capacité Vol d'Ombre.

### Forme légendaire (20)

Trouvez l'ensemble de l'Armure Abyssale.

### Saut dans le temps (15)

Gagnez la capacité Chronomancier.

### Aguerri (20)

Améliorez toutes les armes au maximum et débloquez toutes les attaques.

### Pilote de haut vol (20)

Tuez 5 Ailes Noires sans toucher le sol.

### Tueries improvisées (10)

Tuez 150 ennemis avec des objets de l'environnement.

### C'est censé être facile ? (10)

Terminez le jeu en difficulté Facile.

### Parking en plein air (5)

Détruisez un hélicoptère pendant l'Apocalypse.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## CODES SECRETS

En cours de partie, mettez le jeu en pause et allez dans la section de saisie "Entrer Code" du menu Options.

### Faux de la mort

Entrez le code **The Hollow Lord** (respecter les espaces et les majuscules). La prochaine fois que vous verrez Vulgrim, la faux sera disponible à l'achat dans le menu Armes.

# Dead or Alive 4

© Tecmo / Team Ninja 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES BONUS

**Helena (seul perso bonus jouable en mode histoire)**
Terminez le mode histoire avec les 16 personnages.

**Ein**
Terminez le mode histoire avec Hitomi.

**Gen Fu**
Terminez le mode histoire avec Eliot.

**Leon**
Terminez le mode histoire avec Zack.

**Nicole (Spartan 458 - personnage du jeu Halo)**
Terminez le mode histoire avec Helena.

**Tengu**
Terminez le mode "Time attack" avec tous personnages (même avec les perso bonus).

## NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

**Biolab Core**
Terminez le mode histoire une fois.

**Station Nassau**
Terminez le mode histoire avec Helena pour débloquer ce niveau très semblable au premier stage d'Halo 2 (le hangar).

**Tatami**
Débloquer toutes les voix et tous les costumes (voir ci-dessous) et achevez le mode histoire avec les 16 personnages et Helena.

## LES COSTUMES

Il est possible de débloquer des costumes alternatifs pour vos personnages. Pour ce faire, il faut terminer le mode histoire (ou le mode Time attack pour les personnages bonus qui n'ont pas accès au mode histoire) avec un costume pour débloquer la tenue suivante et ainsi de suite. Voici pour chaque personnage le nombre de costumes existants (C=costume)

**Personnages avec lesquels il faut finir le mode histoire**

| | |
|---|---|
| Ayane | C3, C4, C5, C6 |
| Bass | C3, C4 |
| Bayman | C3 |
| Brad Wong | C3 |
| Christie | C3, C4 |
| Elliot | C3, C4 |
| Hayabusa | C3, C4 |
| Hayate | C3, C4 |
| Helena | C3, C4, C5 |
| Hitomi | C3, C4, C5, C6, C7, C8 |
| Jann Lee | C3, C4 |
| Kasumi | C3, C4, C5, C6, C7 |
| Kokoro | C3, C4, C5, C6, C7 |
| La Mariposa | C3, C4, C5 |
| Leifang | C3, C4, C5, C6, C7 |
| Tina | C3, C4, C5 |
| Zack | C3, C4 |

**Personnages avec lesquels il faut finir le mode time attack**

| | |
|---|---|
| Ein | C3, C4 |
| Genfu | C3, C4 |
| Leon | C3, C4 |
| Spartan-458 | C3, C4, C5, C6, C7 |

## LES VOIX

Chaque personnage a sa propre voix pour les annonces (Get Ready ? KO ! ...etc....). Pour les débloquer, il faut compléter les exercices de chacun dans le mode sparring. Lorsque vous aurez débloqué le System Voice pour les 21 personnages, vous obtiendez le System Voice pour le boss de fin Alpha-152.

## VARIANTES VESTIMENTAIRES

**Jouer avec Hitomi en Blonde**
Appuyez sur X tout en choisissant son costume 8

**Le masque de Mariposa**
- Appuyez sur X tout en choisissant un de ses costumes pour qu'elle ne porte pas de masque
- Appuyez sur X tout en choisissant son costume 4 pour qu'elle porte un masque

**Mettre des lunettes à Lei Fang**
Appuyez sur Y tout en choisissant un de ses costumes

## NIVEAUX ALTERNATIFS

Tout comme pour les costumes, il est possible de débloquer des variantes des arènes en choisissant les différents stages. Appuyez simplement sur X ou Y lorsque vous validez votre sélection pour changer certains éléments des niveaux.

## SUCCÈS

### 5 défaites sur DOA Online (0)

Vous avez perdu 5 fois de suite sur DOA Online.

### 10 défaites sur DOA Online (0)

Vous avez perdu 10 fois de suite sur DOA Online.

### 20 défaites sur DOA Online (0)

Vous avez perdu 20 fois de suite sur DOA Online.

### Grade "D" (0)

Vous avez reçu le grade "D" sur DOA Online.

### 0G Grade "E" (0)

Vous avez reçu le grade "E" sur DOA Online.

### Mode Histoire terminé (10)

Jouez au mode Histoire.

### Bronze Contre la montre (solo) (10)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

### Bronze Contre la montre (deux) (10)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

### Bronze en mode Survie (solo) (10)

Battez un grand nombre d'adversaires (20) en mode Survie.

### Bronze en mode Survie (deux) (10)

Battez un grand nombre d'adversaires (20) en mode Survie.

### Temps de jeu total : 5 heures. (10)

Jouez à plusieurs modes.

### 10 victoires en DOA en ligne (10)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

### 5 vict. d'affilée DOA en ligne (10)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

### Etoile de Bronze (10)

Victoire sur DOA Online (10 à 14 victoires d'affilée).

### Argent Contre la montre (solo) (20)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

### Argent Contre la montre (deux) (20)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

### Temps de jeu total : 10 heures. (20)

Jouez à plusieurs modes.

### 50 victoires en DOA en ligne (20)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

### Rang « B » atteint (20)

Essayez de devenir le joueur le plus fort sur DOA en ligne.

### Etoile d'Argent (20)

Victoire sur DOA Online (15 à 19 victoires d'affilée).

### Argent en mode Survie (solo) (25)

Battez un grand nombre d'adversaires (50) en mode Survie.

### Argent en mode Survie (deux) (25)

Battez un grand nombre d'adversaires (50) en mode Survie.

### Tous les articles ramassés (25)

Jouez au mode Survie.

### 10 vict. d'affilée DOA en ligne (25)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

### Tous les modes Histoire terminés (30)

Jouez au mode Histoire.

### 100 victoires en DOA en ligne (30)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

### Rang « A » atteint (30)

Essayez de devenir le joueur le plus fort sur DOA en ligne.

### 30G Etoile d'Or (30)

Victoire sur DOA Online (20 victoires d'affilée ou plus).

### Or Contre la montre (solo) (40)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

### Or Contre la montre (deux) (40)

Essayez de finir le mode Contre la montre aussi vite que possible.

### Or en mode Survie (solo) (40)

Battez un grand nombre d'adversaires (80) en mode Survie.

### Or en mode Survie (deux) (40)

Battez un grand nombre d'adversaires (80) en mode Survie.

### 20 vict. d'affilée DOA en ligne (40)

Battez des adversaires venus du monde entier sur DOA en ligne.

### Rang « S » atteint (40)

Essayez de devenir le joueur le plus fort sur DOA en ligne.

### 100 heures de jeu (40)

Le temps de jeu total est de 100 heures.

### Tous les costumes déverrouillés (50)

Jouez aux modes Histoires et Contre la montre et collectionnez les costumes secrets.

### 100 victoires en Survie (solo) (50)

Battez un grand nombre d'adversaires (100) en mode Survie.

### 100 victoires en Survie (deux) (50)

Battez un grand nombre d'adversaires (100) en mode Survie.

### Rang « SS » atteint (50)

Essayez de devenir le joueur le plus fort sur DOA en ligne.

# Dead or Alive : Xtreme 2

© Tecmo / Team Ninja 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Collection légère de Hitomi (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Hitomi !

### Avoir 2 amis (Hitomi) (20)

Se faire deux amis avec Hitomi.

### Avoir 4 amis (Hitomi) (20)

Se faire quatre amis avec Hitomi.

### Avoir 6 amis (Hitomi) (20)

Se faire six amis avec Hitomi.

### Collection complète de Hitomi (20)

Rassemblez tous les maillots avec Hitomi !

### Collection de star de Leifang (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Leifang !

### Avoir 2 amis (Leifang) (20)

Se faire deux amis avec Leifang.

### Avoir 4 amis (Leifang) (20)

Se faire quatre amis avec Leifang.

### Avoir 6 amis (Leifang) (20)

Se faire six amis avec Leifang.

### Collection complète de Leifang (20)

Rassemblez tous les maillots avec Leifang !

### Collection légère de Kasumi (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Kasumi !

### Avoir 2 amis (Kasumi) (20)

Se faire deux amis avec Kasumi.

### Avoir 4 amis (Kasumi) (20)

Se faire quatre amis avec Kasumi.

### Avoir 6 amis (Kasumi) (20)

Se faire six amis avec Kasumi.

### Collection complète de Kasumi (20)

Rassemblez tous les maillots avec Kasumi !

### Collection jolie de Kokoro (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Kokoro !

### Avoir 2 amis (Kokoro) (20)

Se faire deux amis avec Kokoro.

### Avoir 4 amis (Kokoro) (20)

Se faire quatre amis avec Kokoro.

### Avoir 6 amis (Kokoro) (20)

Se faire six amis avec Kokoro.

### Collection complète de Kokoro (20)

Rassemblez tous les maillots avec Kokoro !

### Collection charmante d'Ayane (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Ayane !

### Avoir 2 amis (Ayane) (20)

Se faire deux amis avec Ayane.

### Avoir 4 amis (Ayane) (20)

Se faire quatre amis avec Ayane.

### Avoir 6 amis (Ayane) (20)

Se faire six amis avec Ayane.

### Collection complète d'Ayane (20)

Rassemblez tous les maillots avec Ayane !

### Collection sauvage de Christie (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Christie !

### Avoir 2 amis (Christie) (20)

Se faire deux amis avec Christie.

### Avoir 4 amis (Christie) (20)

Se faire quatre amis avec Christie.

### Avoir 6 amis (Christie) (20)

Se faire six amis avec Christie.

### Collection complète de Christie (20)

Rassemblez tous les maillots avec Christie !

### Collection explosive de Tina (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Tina !

### Avoir 2 amis (Tina) (20)

Se faire deux amis avec Tina.

### Avoir 4 amis (Tina) (20)

Se faire quatre amis avec Tina.

### Avoir 6 amis (Tina) (20)

Se faire six amis avec Tina.

### Collection complète de Tina (20)

Rassemblez tous les maillots avec Tina !

### Collection de star d'Helena (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Helena !

### Avoir 2 amis (Helena) (20)

Se faire deux amis avec Helena.

### Avoir 4 amis (Helena) (20)

Se faire quatre amis avec Helena.

### Avoir 6 amis (Helena) (20)

Se faire six amis avec Helena.

### Collection complète d'Helena (20)

Rassemblez tous les maillots avec Helena !

### Collection tropicale de Lisa (20)

Rassemblez autant de maillots que vous pouvez avec Lisa !

### Avoir 2 amis (Lisa) (20)

Se faire deux amis avec Lisa.

### Avoir 4 amis (Lisa) (20)

Se faire quatre amis avec Lisa.

### Avoir 6 amis (Lisa) (20)

Se faire six amis avec Lisa.

### Collection complète de Lisa (20)

Rassemblez tous les maillots avec Lisa !

### Succès secret (100)

Continuez à jouer pour débloquer ce succès.

# Dead Rising

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LES 6 FINS

Voici les conditions que vous devez remplir pour voir les différentes fins du mode "72 heures". La meilleure est la fin A, la pire la fin F.

***Fin A***

Résolvez toutes les affaires, parlez à Isabella à 10h du matin et revenez à l'héliport à minuit le 22.

***Fin B***

Ne résolvez pas toutes les affaires mais soyez à l'heure à l'héliport.

***Fin C***

Résolvez toutes les affaires, mais ne parlez pas à Isabella à 10h le dernier jour.

***Fin D***

Soyez prisonnier des forces spéciales à minuit le 22.

***Fin E***

Ne venez pas à l'héliport et ne résolvez pas toutes les affaires.

***Fin F***

Ne récupérez pas toutes les bombes de Carlitos à l'acte 7-2.

## ARMES ET OBJETS BONUS

Une fois débloqués, vous trouverez les objets suivants dans des sacs placés derrière le conduit d'aération de la salle de sécurité.

### Ceinture de munitions

Débloquer le succès Mitrailleur.

### Sabre laser

Débloquer le succès Survivant 5 jours.

### Véritable mega buster

Débloquer le succès Exterminateur.

### Gants de boxe d'Arthur

Débloquer le succès Survivant 7 jours.

### Casquette de flic

Débloquer le succès Saint.

### Chapeau blanc

Débloquer le succès Sondeur.

### Masque de hockey

Débloquer le succès Collection PP.

### Costume de prisonnier

Débloquer le succès Voleur de voitures.

### Uniforme d'employé mâle

Débloquer le succès Transmetteur.

### Bottes de catcheur

Débloquer le succès Brisefer.

### Slip de catcheur

Débloquer le succès Champion de karaté.

### Bottes Mega Man

Débloquer le succès Incassable.

### Maillot Mega Man

Débloquer le succès Punisseur.

### Bottes des Forces Spéciales

Débloquer le succès Soldat Légendaire.

### Uniforme des Forces Spéciales

Débloquer le succès Anticoptère.

### Débloquer le Cocktail Molotov

Quand Paul est en feu, prenez l'extincteur pour lui venir en aide. Amenez ensuite Paul dans la salle de sécurité. Il vous appelera un peu plus tard afin de vous fournir des cocktails molotov en quantité illimitée.

## SUCCÈS

### Chasseur de Zombies (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 1000 Zombies.

### Tueur de Zombies (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 10 000 Zombies.

### Exterminateur (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 53 594 Zombies.

### Strike ! (20)

TYPE : 1 session REQ : Renverser au moins 10 Zombies avec des boules de bowling.

### Pluie de Zombies (20)

TYPE : 1 session REQ : Renverser au moins 30 Zombies avec un parasol.

### Mardi gras (20)

TYPE : 1 session REQ : Mettre des masques à au moins 10 Zombies.

### Champion de karaté (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 1000 Zombies à mains nues.

### Auto-défense (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 1 psychopathe.

### Pacificateur (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 5 psychopathes.

### Punisseur (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 10 psychopathes.

### Soldat légendaire (20)

TYPE : 1 session REQ : Tuer au moins 10 soldats des Forces Spéciales.

### Anticoptère (20)

TYPE : 1 session REQ : Réussir à repousser un hélicoptère.

### Guide touristique (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 8 survivants en même temps.

### Frank le gigolo (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 8 survivantes en même temps.

### Humaniste (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 10 survivants hors du centre.

### Saint (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 50 survivants hors du centre.

### Sauveteur (20)

TYPE : 1 session REQ : Escorter 20 survivants hors du centre.

### Collection (20)

TYPE : Total REQ : Collectionner tous les portraits dans le CARNET.

### Gourmet (20)

TYPE : 1 session REQ : Goûter à toutes les nourritures disponibles dans le centre commercial.

### Brisefer (20)

TYPE : Total REQ : Casser au moins 100 objets.

### Cartouchière (20)

TYPE : 1 session REQ : Tirer au moins 1000 balles.

### Mitrailleur (20)

TYPE : 1 session REQ : Ne pas rater la cible avec une mitrailleuse.

### Photo-reporter (20)

TYPE : 1 session REQ : Marquer au moins 1500 PP avec une seule photo.

### Artiste (20)

TYPE : 1 session REQ : Marquer au moins 3000 PP avec une seule photo.

### Photo de groupe (20)

TYPE : 1 session REQ : Obtenir 50 Marqueurs de cible avec l'appareil photo.

### Portraitiste (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier au moins 10 survivants.

### Sondeur (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier au moins 50 survivants.

### Photo-psycho (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier au moins 4 psychopathes.

### Psycho-collection (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier au moins 10 psychopathes.

### Collection PP (20)

TYPE : 1 session REQ : Photographier tous les autocollants PP.

### Photo-snuff B (20)

TYPE : 1 session REQ : Réussir à photographier le zombie Brad.

### Photo-snuff J (20)

TYPE : 1 session REQ : Réussir à photographier le zombie Jenny

### Transmetteur (20)

TYPE : 1 session REQ : Répondre à tous les appels d'Otis.

### Homme au foyer (20)

TYPE : 1 session REQ : Passer au moins 24 heures à l'intérieur.

### Homme des bois (20)

TYPE : 1 session REQ : Passer au moins 24 heures à l'extérieur.

### Chuteur (20)

TYPE : 1 session REQ : Tomber d'une hauteur d'au moins 5 mètres.

### Marathonien (20)

Type : Total REQ : Parcourir 42,195 km.

### Voleur de voiture (20)

TYPE : 1 session REQ : Voler le véhicule des prisonniers.

### Cascade en voiture (20)

TYPE : 1 session REQ : Sauter en voiture à au moins 10 mètres de distance.

### Cascade en moto (20)

TYPE : 1 session REQ : Sauter en moto à au moins 10 mètres de distance.

### Un mec élégant (20)

TYPE : Total REQ : Essayer au moins 20 costumes différents.

### Essayeur (20)

TYPE : Total REQ : Essayer tous les costumes disponibles dans le centre commercial.

### Route de Zombies (20)

TYPE : 1 session REQ : Parcourir au moins 10 mètres sur le dos des Zombies avec Zombie-Monte.

### Niveau max (20)

TYPE : Total REQ : Atteindre le niveau 50.

### Incassable (20)

TYPE : 1 session REQ : Arriver à la vraie fin sans être mis KO.

### Mode Extra (20)

TYPE : 1 session REQ : Résoudre les CAS et être à l'héliport à midi.

### Mode 8 (20)

TYPE : 1 session REQ : Arriver à la vraie fin.

### Survivant 3 jours (20)

TYPE : 1 session REQ : Survivre au moins 72 heures.

### Survivant 5 jours (20)

TYPE : 1 session REQ : Survivre au moins 5 jours.

### Survivant 7 jours (20)

TYPE : 1 session REQ : Survivre au moins 7 jours.

# Dead Space

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### La physique Ragdoll (5)

Piégez cinq fois un ennemi avec la gravité.

### Tireur d'élite (5)

Amputez 20 membres.

### Air Clarke (5)

Terminez le niveau 6 du Z-Ball

### As du tir (5)

Obtenez un score parfait au stand de tir.

### Appel d'air (10)

Sautez 100 fois en apesanteur.

### Recherche et développement (10)

Trouvez 8 schémas.

### Médium (10)

Lancez 50 objets par télékinésie.

### Flambeur (10)

Dépensez 300 000 crédits au Stock.

### Etat de choc (10)

Tuez 30 ennemis avec le Choc laser.

### Lame fatale (10)

Tuez 30 ennemis avec le Découpeur.

### Le petit bricoleur (10)

Tuez 30 ennemis avec le cutter plasma.

### Punisseur (10)

Tuez 30 ennemis avec le Méga-PK.

### Certains l'aiment chaud (10)

Tuez 30 ennemis au lance-flammes.

### Gâchette facile (10)

Tuez 30 ennemis avec l'arme d'assaut.

### Trancher dans le vif (10)

Tuez 30 ennemis avec le Trancheur.

### Coffre magique (10)

Placez 25 objets dans le Coffre.

### Contact (10)

Tuez au moins 30 ennemis avec un dégagement.

### Quelques grammes de finesse (15)

Trouvez le trésor spécial Peng.

### On ne bouge plus (15)

Utilisez la stase sur 50 ennemis.

### "Ils" arrivent (20)

Terminez l'épisode 1 dans n'importe quelle difficulté.

### Rat de laboratoire (20)

Terminez l'épisode 2 dans n'importe quelle difficulté.

### Diplôme d'ingénieur (20)

Terminez l'épisode 3 dans n'importe quelle difficulté.

### Chair à canon (20)

Terminez l'épisode 4 dans n'importe quelle difficulté.

### La foi de trop (20)

Terminez l'épisode 5 dans n'importe quelle difficulté.

### Effet de serre (20)

Terminez l'épisode 6 dans n'importe quelle difficulté.

### S.O.S. (20)

Terminez l'épisode 7 dans n'importe quelle difficulté.

### Transmissions étranges (20)

Terminez l'épisode 8 dans n'importe quelle difficulté.

### Naufrage (20)

Terminez l'épisode 9 dans n'importe quelle difficulté.

### Gardien de la foi (20)

Terminez l'épisode 10 dans n'importe quelle difficulté.

### Trahison (20)

Terminez l'épisode 11 dans n'importe quelle difficulté.

### Dernière respiration (20)

Terminez l'épisode 12 dans n'importe quelle difficulté.

### Investigateur (20)

Trouvez 75 messages, transmissions ou vidéos.

### Chirurgien (20)

Amputez 500 membres.

### Armurier (30)

Possédez toutes les armes du jeu.

### Détective (40)

Trouvez 150 messages, transmissions ou vidéos.

### Boucher (40)

Amputez 1000 membres.

### Une arme (40)

Terminez le jeu en utilisant uniquement le cutter plasma.

### Survivant (50)

Terminez le jeu dans n'importe quelle difficulté.

### Machine de guerre (75)

Améliorez au maximum les armes et équipements.

### Légendaire (150)

Terminez le jeu en difficulté maximale

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir après avoir mis le jeu en pause. Attention, ils ne fonctionnent qu'une seule fois !

### +2 points

Y, X, X, X, Y

### +5 points

Y, X, Y, X, X, Y, X, X, Y, X, X, Y

### 1 000 crédits

X, X, X, Y, X

### 2 000 crédits

X, X, X, Y, Y

### 5 000 crédits

X, X, X, Y, X, Y

### 10 000 crédits

X, Y, Y, Y, X, X, Y

### Plus d'oxygène

X, X, Y, Y, Y

### Régénère la jauge de stase

X, Y, Y, X, Y

## MODE IMPOSSIBLE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

## BONUS

### Backstory Logs

Terminer le jeu.

### Tenue militaire

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

## NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu et sauvegardé, chargez votre partie pour redémarrer en mode New Game +. Vous conserverez la plupart des objets précédemment acquis ainsi que quelques objets bonus.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1 : Nouveaux venus

Juste après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Isaac. Commencez par vous familiariser avec le gameplay en suivant le tutorial. Allez ensuite dans le compartiment de gauche de la navette pour y récupérer un mini-kit de soins puis sortez du vaisseau. Une fois sur le corridor, et après que vos coéquipiers aient parlé, suivez-les jusqu'à un sas. Arrivé dans ce dernier, avancez vers la porte entourée d'une aura bleutée et ouvrez-la. Vous voici dans la salle d'embarquement, commencez par fouiller la pièce puis, à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une nouvelle porte bleutée au bout de la pièce pour entrer dans un nouveau petit sas. Ensuite, avancez jusqu'à un écran de contrôle et appuyez dessus pour charger le rapport de dommages. Ceci fait, attendez un peu et après la cinématique, passez par la porte qui s'est ouverte, courez le long du couloir, ouvrez la porte de l'ascenseur qui se trouve au bout et engouffrez-vous à l'intérieur histoire d'échapper au monstre qui vous poursuit. Une fois en bas, sortez, avancez près du plan de travail ensanglanté se trouvant en face de vous et récupérez-y le cutter, votre première arme du jeu. Après vous être familiarisé avec son maniement,  fouillez la pièce de fond en comble. Vous possédez désormais la capacité de pouvoir donner des coups de pieds alors n'hésitez pas à l'utiliser sur les grosses boîtes vertes qui se trouvent près de l'ascenseur.

Ceci étant fait, tournez-vous vers la porte de contrôle du tramway et tirez sur le panneau lumineux de droite à l'aide de votre cutter pour l'ouvrir. Une fois la porte passée, utilisez votre arme pour démembrer le monstre et récupérez ensuite les munitions  qui se trouvent au sol (fouillez le monstre et le cadavre sur lequel il était penché). Avancez désormais le long du couloir, passez par une nouvelle porte et allez sur la gauche pour récupérer du crédit. Continuez ensuite de l'autre côté en récupérant le mini-kit de soins ainsi que la transmission audio, puis passez une nouvelle porte bleue pour vous retrouver dans le poste de contrôle du tramway. Après la transmission vidéo avec Kendra et Hammond, fouillez la pièce et passez par la porte se trouvant à gauche. Allez ensuite sur votre droite, ouvrez la porte se trouvant en face de vous et descendez le petit couloir. Après le discours d'Hammond et le mini-tutorial, passez par une nouvelle porte pour vous retrouver dans un immense Hall.

En premier lieu, regardez sur votre gauche pour trouver du crédit puis, avancez ensuite jusqu'à une porte bien trop dangereuse pour que vous y passiez tout de suite. Commencez par récupérer le contenu de la grosse boîte verte puis prenez ensuite le module de stase se trouvant à côté. Ceci étant fait, et après la transmission-tutorial, ciblez la porte et utilisez votre nouveau pouvoir pour la ralentir. Passez ensuite par cette dernière, montez et allez sur la droite pour récupérer du crédit au bout du couloir. En revenant, faites un détour par les toilettes histoire de récupérer de la vie et des munitions, puis, continuez encore un peu et ramassez le contenu d'une boîte verte sur un petit couloir à droite. Dirigez-vous ensuite vers la porte bleue pour entrer à l'intérieur d'un grand sas puis récupérez un point de force sur une borne collée au mur de droite.

Après cela, fouillez l'endroit de fond en comble et tuez les ennemis qui s'y trouvent. Pour dégager la voie, vous allez devoir utiliser les deux pinces. Commencez par activer celle qui se trouve près de l'entrée puis, allez actionner la deuxième et ralentissez-la à l'aide de votre stase (si vous n'en avez plus, une pompe à stase se trouve au milieu de la pièce). Courez ensuite vers le tableau de bord central et actionnez-le. Après la transmission vidéo de Kendra, tuez le monstre sur votre gauche, récupérez les munitions qu'il a laissées par terre et sortez de ce hangar. Retournez ensuite au couloir précédant le poste de contrôle du tramway en prenant bien soin de ralentir de nouveau la porte figée précédemment et en tuant les quelques ennemis vous barrant le chemin (si jamais ces derniers sont trop rapides à votre goût, n'hésitez pas à les ralentir à l'aide de votre stase).

Arrivé à destination ne retournez pas tout de suite au poste de contrôle mais avancez plutôt le long du couloir. Après avoir tué le monstre s'y trouvant et avoir récupéré les items et la transmission audio disséminés dans le couloir, continuez jusqu'à un ascenseur. Entrez-y, appuyez sur le bouton et écoutez le discours de Kendra. A la fin de ce dernier sortez, tuez tous les monstres de cette salle et récupérez tous les objets qui s'y trouvent. Dirigez-vous vers l'ascenseur se trouvant en bas (utilisez votre traceur si vous n'arrivez pas à le trouver) pour monter à l'étage.
Une fois en haut, tuez le monstre devant vous et récupérez les items de chaque coté de l'ascenseur. Avancez ensuite le long de la passerelle, abattez la créature et une fois au bout, récupérez de l'énergie plasma, un message vidéo et la clé de l'entrepôt. Revenez vers l'ascenseur en tuant le monstre se trouvant sur votre chemin, puis descendez à l'étage

inférieur. Une fois en bas, tuez le monstre qui s'y trouve et à l'aide de votre traceur rejoignez la porte des bureaux. Ouvrez  ensuite cette dernière grâce à la clé que vous venez de trouver, et une fois à l'intérieur fouillez cette pièce pour y dénicher un point de force, un kit de soins moyen et le disque dur.

Vous pouvez maintenant, si vous le voulez, utiliser le plan qui va vous servir à améliorer votre équipement, pensez toutefois à garder au minimum un point de force car certaines pièces contenant des items ne s'ouvrent que par l'aide des points de force. Ceci étant fait, sortez et après avoir vu la transmission vidéo de Kendra, revenez à la salle de contrôle des tramways en abattant les créatures vous barrant le chemin. Arrivé dans la salle de contrôle, sauvegardez puis utilisez le disque dur sur le panneau de contrôle au fond de la pièce. Ensuite appuyez sur l'écran au milieu de la pièce pour appeler le tram. Après le message vidéo de vos coéquipiers sortez de la salle de contrôle par la porte par laquelle vous étiez entré la première fois puis, en pensant toujours à abattre les ennemis que vous pourrez croiser, utilisez votre traceur pour revenir dans la salle d'embarquement.

Arrivé dans cette dernière, récupérez le contenu des grosses boîtes vertes et retournez au hangar, là où est entreposée votre navette. Une fois le monstre se trouvant sur le corridor tué, entrez dans votre vaisseau et allez appuyer sur l'écran de contrôle. Ceci étant fait, sortez rapidement et, après la séquence narrative, abattez tous les ennemis au dehors. Après une nouvelle transmission vidéo de Kendra et d'Hammond, retournez à la salle d'embarquement et passez la grande porte de gauche. Avancez ensuite dans le couloir, regardez ce que contiennent les petites caisses posées sur le sol puis empruntez le couloir de droite pour arriver dans les toilettes. Fouillez ces dernières pour trouver un kit de soins max puis sortez et dirigez-vous vers l'ascenseur. Une fois en haut, et après un nouveau tutorial, libre à vous d'acheter, de vendre, ou d'entreposer des objets au stock. Vous pouvez également utiliser un plan si vous voulez upgrader votre combinaison ou vos armes. Ceci étant fait, entrez dans le tramway et appuyez sur son écran de contrôle pour aller à l'infirmerie.

## Chapitre 2 : Soins intensifs

Commencez par descendre du tramway, et pendant le discours de la jeune femme, récupérez le mini-kit de soins se trouvant dans le sas de droite. Une fois qu'elle a fini de parler, ramassez le module Macro-PK à ses pieds et, après le tutorial, utilisez-le pour dégager les conteneurs vous bloquant le passage du couloir. Avancez ensuite dans ce dernier en pensant à ramasser le schéma du lance-flammes, puis, après un nouveau tutorial passez par la porte bleue qui se trouve au fond. Vous voici maintenant dans le poste de sécurité, pendant que Hammond vous parle explorez la salle pour récupérer de nouveaux items et passez par la porte du centre de recherche en face de vous. Avancez dans le couloir, fouillez les cadavres puis arrivé à la porte du labo principal utilisez votre stase pour la ralentir (si vous n'en avez plus, utilisez la pompe à stase derrière vous).

Passez ainsi sans vous faire piéger puis ouvrez la porte en face de vous pour vous retrouver dans le laboratoire. Une fois dans celui-ci, la quarantaine se déclenche, débarrassez-vous alors de tous les monstres arrivant dans la pièce puis fouillez-la ensuite histoire de récupérer des objets. Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant au bout de la pièce.

Une fois en bas occupez-vous des monstres et explorez tout l'étage pour récupérer des items, la transmission audio, la transmission vidéo et le document écrit caché derrière une bibliothèque dans un des petits labos. Utilisez ensuite votre traceur pour aller au laboratoire de biologie. A l'intérieur regardez dans les casiers puis passez par la porte au fond. Continuez dans le couloir et après la séquence narrative ramassez l'énergie plasma à droite et entrez à l'intérieur du labo par la gauche. Dans celui-ci, abattez la créature qui s'y trouve, récupérez les items et prenez l'ascenseur. Arrivé en haut, tuez les ennemis et passez par les deux portes vous emmenant au laboratoire. Récupérez un point de force sur le mur d'en face, quelques items et la thermite.

Retournez ensuite au poste de sécurité en n'oubliant pas de staser à nouveau la porte de tout à l'heure et en abattant le nécromorph. Arrivé à destination, passez par la porte de l'imagerie médicale, progressez le long du couloir, puis passez à nouveau par une porte. Commencez tout d'abord par aller à gauche, ramassez un message écrit et allez vers la porte devant. Libre à vous d'échanger un point de force pour le faire mais sachez qu'il y a à l'intérieur des munitions plasma, un kit de soins moyen, un circuit imprimé en or (pratique pour se faire de l'argent en le revendant au stock) et une transmission audio. Ressortez et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, déplacez le gros rayon vous bloquant le passage sur la droite de la salle. Avancez alors en tuant les créatures puis allez explorer une pièce sur la gauche pour y récupérer de la vie, un point de force et un schéma. Après avoir tué le nécromorph, sortez et ramassez à l'aide de votre

module Macro-PK le générateur qui se trouve par terre. Placez-le dans l'alcôve située à côté de l'ascenseur et utilisez ce dernier pour monter à l'étage.

Une fois en haut, déplacez de nouveau le rayon pour pouvoir avancer, tuez les créatures et, après l'avoir contourné, déplacez une nouvelle fois la passerelle pour pouvoir avancer jusqu'à une porte appelée "salle soins zéro gravité". Pour y entrer, tirez sur le panneau électrique à l'aide de votre cutter. Passez ensuite une nouvelle porte pour arriver dans une zone sans air et après le tutorial, ramassez les munitions qui lévitent dans l'espace et les items se trouvant dans les casiers puis, courez jusqu'à une nouvelle porte nommée salle de soins zéro gravité. Passez par cette dernière et après la transmission vidéo entrez dans un immense sas par la porte circulaire. A l'intérieur désactivez la gravité, lisez le tutorial, propulsez-vous sur la passerelle en face et attirez à l'aide de votre télékinésie l'un des générateurs qui se trouvent dans la salle, une fois celui-ci à votre portée insérez-le dans l'alcôve à droite de la porte pensez à récupérer tous les objets qui lévitent et passez par la porte que vous venez d'activer.

Vous voici dans le labo, ramassez tous les items qui s'y trouvent ainsi que le défibrillateur puis retournez dans la salle sans gravité, tuez tous les nécromorphs qui s'y trouvent et revenez au poste de sécurité en prenant soin de tuer les ennemis qui se trouvent sur votre passage et en utilisant votre guideur laser si besoin est. Une fois là-bas, déposez la bombe thermite en dessous de la croix rouge et blanche puis entrez dans la clinique de l'Ishimura. Récupérez le message audio, passez par la porte au bout du couloir et récupérez des munitions dans une boîte verte sur votre gauche puis passez par la porte des urgences se trouvant sur la droite.
Commencez par tuer les ennemis se trouvant dans la pièce puis fouillez-la pour trouver des items. Prenez ensuite le générateur et placez-le dans l'alcôve se trouvant au fond de la pièce pour alimenter la grande porte. Passez-la, puis tuez les créatures qui s'opposeront à vous. Ceci étant fait vous pourrez si vous le voulez utiliser un point de force pour ouvrir une porte qui se trouve sur la droite, pour les indécis qui hésiteraient sachez qu'elle contient énormément de munitions ainsi qu'un schéma.

Dans tous les cas continuez votre chemin en abattant les nécromorphs, fouillez-les puis avancez. Une fois au bout, ramassez la transmission audio sur la gauche puis allez en récupérer un document écrit au bout du couloir en tuant les monstres vous barrant le chemin. Fouillez l'endroit pour récupérer des items et passez par la porte des soins intensifs. Après l'animation scénaristique, avancez un peu pour récupérer un nouveau document écrit puis allez en direction de la morgue. Arrivé dans le couloir, récupérez la transmission audio, tuez la petite créature et prenez l'ascenseur se trouvant au bout. Une fois en haut, avancez un peu pour entrer dans la morgue puis abattez tous les ennemis qui s'y trouvent (pensez à d'abord tuer l'espèce d'énorme chauve-souris qui s'occupe de réanimer les cadavres). Fouillez ensuite la pièce de fond en comble pour y récupérer des items et le rapport d'autopsie, ramassez ensuite le rig du capitaine sur le cadavre de ce dernier puis, sortez par l'ascenseur du fond. Une fois en haut, retournez au poste de sécurité en vous occupant des nécromorphs puis arrivé à destination, dirigez-vous vers la station de tramway, et utilisez ce dernier pour aller en direction de l'ingénierie.

## Chapitre 3 : Révision de parcours

Descendez du tramway et, après la transmission avec Hammond, fouillez le quai pour y trouver de la stase et des munitions. Dirigez-vous ensuite vers le tunnel de la salle de contrôle. Arrivé dans cette dernière, explorez la pièce pour y trouver des items et notamment une transmission audio près des écrans de contrôle du centre de la salle. Passez ensuite par la porte de l'Usine. Descendez puis allez tout droit dans les vestiaires pour récupérer une transmission audio et le schéma du combustible. Après avoir fouillé la pièce, sortez et allez sur votre droite. Tuez le nécromorph puis passez par la porte défoncée. Récupérez l'énergie plasma dans les étagères du centre à l'aide de votre télékinésie puis ramassez ensuite le document derrière vous. Sortez par la porte baptisée " Réserves énergétiques " puis, avancez jusqu'à ce que deux chemins s'offrent à vous, prenez d'abord le chemin de droite puis cassez la grosse boîte verte et prenez du crédit près de celle-ci.

Ensuite, revenez sur la voie de gauche jusqu' à une borne électromagnétique puis abaissez-la à l'aide de votre module macro-pk. Redescendez ensuite sur la gauche, prenez au passage le mini-kit de soins puis attirez le monorail jusqu'à vous et entrez-y. Actionnez-le et, une fois votre trajet effectué, éliminez tous les ennemis vous barrant le chemin. Respirez un peu et allez ramasser tous les objets disponibles dans le coin, vous trouverez notamment une transmission audio. Continuez à l'aide de votre traceur en récupérant d'autres items (dont le schéma du découpeur) puis descendez le long d'une passerelle à droite et avancez encore un peu jusqu'à une nouvelle borne magnétique. Comme

précédemment, abaissez l'aimant à l'aide de votre module Macro-PK puis après le message audio de Hammond, retournez au monorail en abattant tous les nécromorphs se mettant sur votre route. Une fois arrivé, montez par la droite et passez par une nouvelle porte. Récupérez les munitions dans la grosse boîte verte se trouvant au bout, puis revenez à la salle de contrôle par la porte se trouvant derrière vous. A l'intérieur, débarrassez-vous des monstres, allez sur la droite, prenez la porte de l'ascenseur et descendez.

En sortant, ramassez la recharge d'air moyenne sur votre droite puis allez récupérer l'item et la transmission audio disponibles dans les casiers. Avancez ensuite le long du couloir, fouillez toutes les armoires pour trouver des munitions et du crédit puis, entrez dans la salle de décontamination. Allez mettre en marche le tableau au milieu de la salle puis, après le déclenchement de la quarantaine, éliminez tous les ennemis s'invitant dans la pièce. Passez ensuite par la seconde porte, allez à droite vers la porte de la centrifugeuse. Marchez vers la gauche pour récupérer un point de force, retournez-vous et traversez le couloir en ramassant des items et ce, jusqu'au sas de la centrifugeuse. Ramassez ensuite la réserve d'O2 qui vous servira pour plus tard et passez par une nouvelle grande porte.

Vous voici dans la centrifugeuse, commencez par prendre l'énergie plasma disponible sur la gauche ainsi que les divers items gravitant autour de vous (certains se trouvent dans des caisses) puis, après avoir tué les ennemis, à l'aide de la non-gravité, descendez à l'étage inférieur. Stasez ensuite un des deux générateurs, utilisez votre module Macro-PK pour le combiner avec la centrifugeuse. Réitérez l'opération sur le second générateur puis, après vous être occupé des nécromorphs, allez sur la seconde passerelle et activez la centrifugeuse.

Vous allez maintenant devoir aller très vite si vous ne voulez pas perdre tout votre oxygène. Commencez par prendre l'ascenseur se trouvant derrière vous et avancez sur la droite. Les générateurs étant en mouvement, placez-vous dans les petits espaces sur la droite pour les éviter puis continuez votre route en rechargeant votre air à la borne au milieu du parcours et en tuant le monstre vous barrant le passage. Arrivé au second ascenseur, montez, puis, une fois en haut, sortez de la salle sans gravité, sauvegardez, et sortez du sas. Après vous être fait attraper par le tentacule, tirez sur la partie jaune de celui-ci jusqu'à ce qu'il vous lâche.

Retournez ensuite à la salle de contrôle du début de chapitre en veillant à tuer le monstre se dressant sur votre chemin (vous aurez un message vidéo de Kendra dans l'ascenseur). Dirigez-vous alors vers le sas de droite pour entrer dans une salle sans gravité. Sautez sur la passerelle en face de vous et sautez à nouveau vers le second sas pour sortir, en faisant attention aux ennemis. Progressez le long du couloir et, arrivé au bout, allez dans la pièce de droite pour récupérer un document écrit, un point de force ainsi que des items.
Ressortez et prenez la porte se trouvant en face pour récupérer des munitions, du crédit et un fichier audio. Ceci étant fait, sortez et prenez l'ascenseur sur la droite. Une fois en bas, occupez-vous des ennemis et fouillez la salle se trouvant au bout de la passerelle, descendez ensuite par l'ascenseur de droite et tuez les monstres. Commencez par aller dans la pièce de droite et récupérez-y la stase s'y trouvant, retournez dans la salle principale. Si vous le désirez une porte à point de force se trouve en face de vous, cette dernière contient du crédit, des munitions et le schéma des lames du découpeur.

Quel que soit votre choix, stasez la porte coulissante pour passer sans danger et, éliminez les ennemis se trouvant dans le couloir puis avancez le long de ce dernier pour atteindre une borne de sauvegarde. Ouvrez la porte sur votre droite et débarrassez-vous de tous les nécromorphs se trouvant dans la salle et fouillez-la pour obtenir des items et un point de force. Utilisez le tableau de bord central au milieu de la salle, débarrassez-vous des ennemis et retournez à nouveau actionner le panneau de contrôle pour mettre en marche les moteurs. Ceci étant fait, sortez et après la transmission vidéo de Hammond, passez par la porte nommée " retour vers la salle de contrôle ". Fouillez le couloir de fond en comble, puis arrivé au bout, écoutez la transmission audio avant de passer par la porte. Retournez dans la salle de contrôle, abattez le nécromorph puis allez sur le quai et prenez le tramway pour terminer le chapitre.

## Chapitre 4 : Impact imminent

Sortez du tramway puis profitez de la transmission vidéo de vos coéquipiers pour récupérer les items disséminés sur le quai. Prenez ensuite la porte sur la droite et avancez le long du couloir en récupérant les munitions. Arrivé au bout, ouvrez une porte pour vous retrouver dans l'atrium principal. Après le message de Kendra, récupérez la transmission audio ainsi que les divers objets se trouvant dans la salle, puis descendez dans les escaliers au bout du hall et prenez l'ascenseur. Une fois en bas, récupérez le schéma de la tenue niveau 3 puis dirigez-vous vers la porte en face de vous.

Vous voici avec Hammond, profitez de son discours pour fouiller la salle et y découvrir notamment un document écrit. Remontez ensuite dans l'atrium principal et abattez la brute. Attention toutefois, cet ennemi est plus coriace que les autres et vous devrez d'abord l'affaiblir avant de lui tirer dans le dos (l'opération peut se réaliser en plusieurs fois).

Passez ensuite par la porte qu'il a défoncée et récupérez le point de force au bout du couloir ainsi que tous les items se trouvant dans la salle du fond. Revenez ensuite dans le couloir, activez l'ascenseur à l'aide de la borne située sur le mur puis ressortez et empruntez-le (il se trouve en face de vous). Ramassez le message vidéo et une fois en bas, fouillez le petit salon pour récupérer des items. Passez ensuite dans le couloir en face et avancez en récupérant le schéma du choc laser. Abattez le nécromorph et fouillez la salle nommée dépôt systèmes A pour y trouver des objets. Sortez ensuite et pendant que Kendra vous parle, prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Arrivé dans la salle systèmes du vaisseau, allez sur la droite et progressez en prenant bien soin de tuer les monstres, d'éviter de marcher sur les dalles brisées dont s'échappe un important courant d'air et en récupérant les munitions pour votre cutter se trouvant sur votre chemin.

Arrivé au bout, rechargez votre réserve de stase à l'aide de la pompe sur le mur et enlevez les deux étagères vous bloquant le passage. Continuez ensuite en abattant la brute et stasez les fils électriques pour pouvoir activer le générateur. Après le message d'Hamond, revenez à l'atrium principal en éliminant les nécromorphs et en récupérant les items qu'ils laissent derrière eux. Prenez ensuite le second ascenseur disponible et descendez au niveau 1. Après le message audio de Kendra, sortez dans le petit salon, fouillez-le pour y trouver des objets et sortez par la porte se trouvant en face. Dirigez-vous vers la salle " entrepôt forage " pour y trouver du crédit et des munitions et dépêchez-vous de prendre la porte au bout du couloir avant que votre réserve d'oxygène ne s'épuise. Passez ensuite une seconde porte et, en faisant attention aux monstres et aux dalles brisées, fouillez toutes les salles adjacentes pour y trouver du crédit, des munitions, de la vie, un point de force et un document écrit.

Concernant la salle qui s'ouvre avec un point de force, si vous ne souhaitez pas l'ouvrir sachez tout de même qu'elle contient du crédit, un kit de soins moyen et un semi-conducteur or. Dirigez-vous ensuite à travers le labyrinthe de dalles brisées et arrivé au bout récupérez le mini-kit de soins sur votre droite, activez le système de défense. Après le message de Hammond, retournez à l'ascenseur en faisant toujours attention aux monstres et autres dalles brisées. Montez ensuite au niveau 3 et une fois en haut, ramassez la transmission audio, le schéma mega-PK ainsi que des munitions.

Passez le couloir, tuez les ennemis, récupérez les items et allez activer le système de défense. Après le message d'Hammond, récupérez les items dans l'entrepôt 47 et empruntez l'ascenseur au bout du couloir. Sortez et, tout en écoutant le message d'Hammond, avancez, récupérez la recharge moyenne d'02 et passez par le sas d'accès extérieur pour vous retrouver dans l'espace. Vous voici hors du vaisseau, tout en gardant un oeil sur votre réserve d'oxygène, courez jusqu'à l'autre extrémité de la passerelle extérieure, en vous cachant derrière les conteneurs dès le passage des astéroïdes. Récupérez ensuite le semi-conducteur or et les munitions puis allez vous asseoir sur le siège central pour contrôler la tourelle de défense. Vous êtes désormais en train de jouer à la séquence " Space Invaders " de Dead Space. En effet tels les shoots d'antan, vous devez diriger vos deux canons sur les astéroïdes pour les détruire. Le degré de résistance de votre coque (qui est indiqué à droite) déclinant au moindre impact et la tendance qu'a la tourelle à surchauffer, la seule bonne manière de réussir ce passage est d'y aller calmement en n'utilisant toujours qu'un seul canon sur deux. Après cette harassante et pénible minute trente de shoot intensif, écoutez le message d'Hammond et revenez au dernier ascenseur que vous avez emprunté.
Après la transmission vidéo de vos deux coéquipiers, tuez tous les nécromorphs vous barrant la route et retournez à l'atrium (niveau 2). Ceci étant fait, retournez sur le quai en abattant les monstres puis prenez le tramway pour finir le chapitre.

## Chapitre 5 : Dévotion Fatale

Sortez du tram et après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir sur la gauche pour arriver au poste de sécurité. Écoutez la nouvelle transmission audio de votre acolyte puis, fouillez le casier pour trouver des munitions. Passez ensuite par la porte de l'imagerie médicale et abattez les nécromorphs. Une fois au bout du couloir, entrez dans la salle d'imagerie médicale, fouillez toutes les pièces du premier étage pour y trouver d'éventuels items et allez vous débarrasser du monstre collé au mur près de l'ascenseur. Empruntez ensuite ce dernier et arrivé en haut, tuez les mini-nécromorphs. Utilisez à présent votre stase pour passer, puis après avoir contourné le rayon, servez-vous-en à

nouveau pour passer sur la gauche. Après le message de Kendra, dirigez-vous vers le couloir puis vers l'ascenseur.

Une fois en bas, ramassez la transmission audio, frayez-vous un chemin jusqu'au laboratoire et récupérez à l'intérieur un point de force, le schéma du module Macro-Pk ainsi que tous les items s'y trouvant. Allez ensuite activer le transfert chimique au milieu de la pièce et ramassez la capsule. Après le discours du scientifique, retournez-vous et tirez sur le nécromorph. Attention, celui-ci ne peut pas mourir et se régénère continuellement. Essayez donc de vous en débarrasser une première fois puis, après la transmission audio de Kendra, sortez en courant du labo et prenez la porte se trouvant en face de vous. Pendant que vos coéquipiers vous parlent, retournez au poste de sécurité en tuant les bestioles se mettant sur votre chemin. Utilisez maintenant la porte de la clinique Ishimura pour vous retrouver dans un couloir. Passez par la porte et, après le nouveau discours du scientifique, dirigez-vous vers les urgences.

Une fois à l'intérieur, éradiquez un maximum de nécromorphs et, après le message audio de Kendra, fouillez la salle de fond en comble pour trouver des items. Sortez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir (vous pouvez récupérer des munitions dans les casiers de la salle qui ne s'ouvrait jadis qu'avec le point de force) et progressez le long du couloir jusqu'à découvrir une nouvelle bestiole collée au mur. Après l'avoir tuée, ramassez un semi-conducteur or près de son cadavre ainsi que du crédit et de l'énergie plasma à côté du lit où se trouve la femme qui pleure. Prenez ensuite la porte des soins intensifs et dirigez-vous vers le bureau du docteur Mercer. Commencez par récupérer la transmission audio puis, après avoir pris le semi-conducteur or et les objets sur le sol, actionnez le mélangeur au milieu de la pièce. Ceci étant fait, récupérez la capsule chimique et après la transmission audio/vidéo, revenez au poste de sécurité en tuant les monstres et en gardant un oeil sur votre décompte d'oxygène.

Une fois arrivé allez rétablir le système vital d'O2. Écoutez le message de vos compagnons puis retournez au laboratoire pour confectionner le mélange (Kendra vous contactera à nouveau sur le chemin). Affaiblissez le nécromorph, utilisez le mélangeur puis récupérez la capsule de poison. Résistez au monstre jusqu'à ce que la seconde porte s'ouvre, empruntez-la puis après avoir ramassé les munitions dans les boîtes vertes et les casiers entrez dans la salle de cryogénie. Après le petit discours du scientifique, occupez-vous des bébés-nécromorphs et attirez celui qui est invincible au centre de la pièce. Stasez-le et courez dans le petit sas pour le " cryogéniser " à l'aide du panneau de contrôle. Après le message de Kendra, retournez à la station de tramway (pensez comme d'habitude à vous occuper des monstres) et utilisez ce dernier pour partir une bonne fois pour toutes de l'infirmerie.

## Chapitre 6 : Changement d'air

Commencez par sortir du tramway et ramassez les munitions et la transmission audio éparpillées sur le sol du quai. Prenez ensuite le couloir de gauche et, arrivé au milieu, récupérez les items disponibles dans les toilettes. Après avoir tué les ennemis qui s'y trouvaient, sortez et poursuivez votre chemin en direction de l'ascenseur. Une fois en haut, ramassez le schéma de l'énergie laser ainsi que le contenu de la boîte verte et prenez la porte sur votre droite. Vous voici avec Hammond, profitez de son petit discours pour récupérer tous les items du couloir et, une fois qu'il a fini, sortez par la porte du fond. Après la transmission audio de Kendra, emparez-vous des items disséminés sur le sol ainsi que dans les casiers puis prenez la porte de gauche. Écoutez le message de Kendra et dirigez-vous vers la porte au bout du couloir.

Vous voici dans une salle dangereuse, en effet les tuyaux dégagent de la vapeur mortelle. Progressez donc prudemment, et n'hésitez  pas à vous réfugier dans une des pièces sur votre gauche pour éviter ce souffle brûlant. Notez d'ailleurs au passage que la salle du milieu contient un plan (la première ne contient rien pour le moment). Arrivé au bout, prenez les items cachés dans les bornes sur le mur de gauche et utilisez l'ascenseur sur votre droite. Tuez ensuite le monstre se mettant sur votre chemin et passez par la porte au bout de la passerelle pour vous retrouver dans la salle des cultures. Très rapidement, beaucoup d'ennemis vont arriver dans la pièce. Débarrassez-vous d'eux et, une fois qu'ils sont tous morts, fouillez l'endroit de fond en comble pour y trouver différents items comme du crédit, des munitions et des kits de soins (il y a notamment une recharge moyenne sous les réservoirs de l'ascenseur, utilisez votre Module macro-PK pour l'obtenir). A l'aide de votre traceur, dirigez-vous ensuite vers la serre A. Tuez l'espèce de gros nécromorph ayant du mal à respirer et récupérez l'objet se trouvant près de la porte fermée.

Ressortez et éliminez tous les nouveaux occupants de la salle puis réutilisez votre traceur pour aller en direction d'une porte sans nom. À l'intérieur occupez-vous rapidement du nécromorph ayant des problèmes respiratoires sous peine de mourir asphyxié puis, sortez et débarrassez-vous des ennemis ayant investi les lieux. Après avoir repris votre souffle

(enfin façon de parler vu l'état de la pièce où vous vous trouvez), prenez l'ascenseur et montez au niveau 3. Récupérez tous les items de cet étage, dont le semi-conducteur rubis et, ceci étant fait, retournez à l'ascenseur et descendez au niveau 2. Avancez sur la passerelle et passez par la porte nommée " Contrôle cultures hors sol ". Dépêchez-vous d'aller tuer le nécromorph au bout de la pièce puis débarrassez-vous ensuite des monstres vous bloquant le passage. Après les avoir abattus, prenez les munitions se trouvant dans les casiers et revenez sur la passerelle précédente.

Contournez l'ascenseur et passez par la porte de la chambre froide ouest. Récupérez les munitions dans le couloir et progressez jusqu'à la porte se trouvant sur votre gauche. Vous voici face à un nouveau type d'ennemis, tirez sur les grappes jaunes qu'ils portent au bout de leurs bras pour les faire exploser puis dirigez-vous vers le couloir de droite, au fond de la pièce, et passez par la porte se trouvant au bout. Récupérez les items dans le casier puis entrez dans la zone sans gravité. Commencez par prendre le contenu de la grosse boîte verte et sautez vers le plafond en prenant soin d'éviter les piques puis, utilisez votre pouvoir télékynésique sur la plaque où figure le symbole de votre module Macro-PK pour l'ouvrir. Occupez-vous maintenant des mini-nécromorphs vous sautant au visage et, dans la seconde salle, utilisez la même technique que citée précédemment pour ouvrir la deuxième plaque.

Arrivé dans la troisième pièce, sautez près de l'alcôve se trouvant dans un des murs et sortez de la zone sans gravité. Passez par la porte nommée " Épuration d'air ". Une fois dans cette dernière, récupérez la transmission audio et les items se trouvant sur la passerelle puis prenez l'ascenseur sur votre droite. En bas, récupérez les munitions se trouvant derrière les barils incendiaires orange puis, à l'aide de votre cutter, ouvrez la porte de gauche en tirant sur le compteur électrique à sa droite. Maintenant, d'où vous êtes, tirez sur celui de la salle suivante, dès que le feu se calme. Allez ensuite vers cette dernière en évitant de vous brûler. Occupez-vous des éventuels ennemis essayant de vous tuer puis, tirez sur le panneau électrique de la porte pour ouvrir cette dernière. Une fois le feu éteint, empressez-vous de rejoindre l'autre porte et tuez le nécromorph ayant du mal à respirer ainsi que celui qui vous barrera le chemin.

Prenez ensuite l'ascenseur se trouvant derrière vous. Une fois en haut, prenez le crédit se trouvant dans la boîte verte ainsi que les crédits dans la caisse argentée puis allez prendre le point de force et les munitions dans le petit sas sur la droite. Retournez ensuite sur la passerelle et, arrivé au bout, prenez l'ascenseur sur votre gauche. Vous voici de nouveau dans la salle des cultures, tuez tous les nécromorphs et, une fois qu'ils sont morts, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur. Après avoir fait le plein de munitions au stock, sortez par la porte nommée " Salle de culture est ". Ramassez le document écrit et empruntez la porte au bout du couloir. Commencez par aller tuer le monstre collé au mur puis, fouillez les deux salles ouvertes sur votre droite (attention, la deuxième contient un nécromorph), pour ceux hésitant à ouvrir la porte au point de force, sachez qu'elle contient des munitions, du crédit et un kit de soins max. Quel que soit votre choix allez ensuite prendre l'ascenseur sur la gauche et passez par le sas nommé Salle des cultures est.

Une fois la quarantaine activée, tuez la brute se trouvant dans la pièce (rappelez-vous qu'elle tombe plusieurs fois à terre avant de mourir définitivement). Récupérez ensuite les différents items se trouvant dans la pièce dont un point de force sur le cadavre de la brute. Allez également prendre les objets de la serre B puis à l'aide de votre traceur, dirigez-vous vers une pièce sans nom où vous trouverez un nécromorph pollueur d'air. Tuez-le, fouillez la salle de fond en comble et ressortez. Prés de l'ascenseur se trouve le panneau d'irrigation, activez-le et stasez la vitre protégeant les cuves nutritives, contournez-les et tuez votre sixième nécromorph-poison. Montez ensuite au niveau 3 et tuez le septième qui se trouve au bout de la passerelle. Ceci étant fait descendez au niveau 2, ramassez tous les items au sol ainsi qu'une transmission audio avant de vous dirigez vers la chambre froide " est ". Passez le couloir où se trouve la borne de sauvegarde, récupérez-y le point de force et continuez pour arriver dans un couloir organique. Prenez le semi-conducteur or et avancez pour vous faire attraper par une tentacule géante. Comme précédemment, visez la partie jaune de celle-ci pour la voir exploser.

Passez ensuite le couloir de gauche où se trouve une transmission audio. Continuez jusqu'à la porte de la chambre froide, récupérez les items, rechargez votre stase et entrez dans la zone sans gravité. Vous allez maintenant devoir vous frayer un chemin à travers les matières organiques, montez sur le mur du second étage et stasez le générateur électrique pour pouvoir entrer dans la troisième salle sans vous faire tuer. Dans cette dernière, désactivez le générateur électrique grâce à son petit panneau de mise en marche puis éliminez les monstres voulant vous faire la peau. Sautez ensuite dans la quatrième salle où vous trouverez le dernier nécromorph-poison. Après l'avoir tué, retournez à la salle de contrôle de l'atmosphère à l'aide de votre traceur et en tuant tous les ennemis se mettant sur votre chemin. Une fois arrivé, faites le plein de munitions et de kits de soins au stock et activez le panneau de recyclage de l'air au centre de la

pièce. Allez ensuite dans le sas qui vient de s'ouvrir devant vous, récupérez-y les munitions dans les boîtes vertes et la transmission audio puis sauvegardez et après avoir utilisé le poison dans la borne de gauche, écoutez le message de Kendra et entrez dans le garde-manger principal.

**Boss : Le Léviathan**
Vous voici face au premier boss du jeu. N'ayez crainte, bien qu'imposant, il est relativement peu difficile à abattre. Commencez par tirer sur les trois grosses grappes jaunes se trouvant sur les tentacules de votre ennemi qu'il va sortir l'une après l'autre. Faites attention, il se servira de ces dernières pour vous faire tomber ! Aidez-vous de la non-gravité de la salle pour lui échapper. Après l'avoir affaibli, il va ouvrir sa gueule, se trouvant au centre de son corps, et vous envoyer des projectiles explosifs. Vous allez devoir leur tirer dessus le plus rapidement possible pour qu'ils explosent dans la bouche du léviathan. Maintenant qu'il est bien énervé, réitérez l'opération une seconde fois pour l'envoyer définitivement Ad Patres. Après le message de Kendra, récupérez tous les objets flottant dans la pièce et sortez. Revenez ensuite sur le quai en vous aidant de votre traceur puis, une fois n'est pas coutume, quittez le chapitre à l'aide du tramway.

## Chapitre 7 : Peur du vide

Sortez du tramway et tout en écoutant le message de Kendra fouillez le quai pour y trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche et récupérez l'item se trouvant dans la caisse sur la droite. Puis, avant de passer par le sas de la salle rig, prenez le point de force sur la gauche. Une fois à l'intérieur de la salle rig, fouillez la pièce pour y récupérer tous les objets qu'elle comporte puis, dirigez-vous vers l'ascenseur et alors que Kendra vous parle, descendez au niveau B, celui de traitement. Faites attention, des nécromorphs vont vous attaquer durant la descente, tuez-les et, une fois en bas, récupérez la transmission audio se trouvant devant vous. Abattez ensuite tous les ennemis se ruant sur vous puis, une fois la tension retombée, fouillez l'endroit et à l'aide de votre traceur, rejoignez la salle de minéralurgie. Éliminez le nécromorph, ramassez le document puis avancez jusqu'au bout du couloir.

Dirigez-vous ensuite sur votre droite et pendant que Kendra vous parle, entrez dans la salle sans gravité en passant par le mur détruit. Commencez par abattre les monstres puis récupérez tous les objets lévitant dans la salle ainsi que le contenu des grosses caisses vertes. Pour les intéressés, une porte " Point de force " est présente au bout de la pièce. Si vous hésitez à l'ouvrir, sachez qu'elle contient un kit de soins, des munitions et un semi-conducteur rubis. Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant utiliser votre module Macro-PK pour envoyer les astéroïdes gravitant dans la pièce dans le rayon central et ce en prenant garde aux éventuels ennemis ayant investi les lieux. Ceci étant fait, allez immédiatement restaurer la gravité de la salle puis, vous débarrassant des nécromorphs qui arrivent en masse, dirigez-vous vers la salle de contrôle de minéralurgie en face du trou par lequel vous êtes entré. Ramassez la clé de forage au milieu de la pièce puis pendant que Kendra vous parle de nouveau, récupérez les divers items éparpillés.

Sortez ensuite par la porte nommée vers l'ascenseur, prenez le point de force sur la droite et passez-le par la porte se trouvant au bout du couloir. Passez maintenant par la porte de droite et, tout en supprimant les monstres, retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau D, celui de la maintenance. Une fois en bas, abattez les nécromorphs chauves-souris ainsi que les membres de l'équipage qu'ils ont ressuscités, puis fouillez la pièce pour trouver une transmission audio, un semi-conducteur or ainsi que divers items qui commencent à être, à ce stade de la partie, plus importants que jamais. Prenez ensuite la porte de la salle de maintenance technique. A l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez le monorail jusqu'à vous, entrez à l'intérieur puis mettez-le en marche. Shootez les ennemis se trouvant sur les côtés et essayez également de prendre les kits de soins en utilisant votre module Macro-PK.

Une fois au bout, Nicole va vous parler. Attendez qu'elle ait fini son discours puis passez par la porte se trouvant derrière vous. Pendant qu'elle vous parle de nouveau, prenez les munitions dans les bombonnes sur votre gauche. Vous allez maintenant devoir la protéger, tuez tous les nécromorphs se ruant sur elle tout en en pensant à abattre également ceux qui débarquent de votre côté. Une fois cette séquence éprouvante finie, entrez dans l'entrepôt de maintenance se trouvant derrière vous et récupérez-y des items, un schéma de tenue niveau 4, un point de force et la balise d'urgence spatiale. Revenez maintenant au monorail, utilisez-le une nouvelle fois en vous occupant des mini-nécromorphs sur les côtés.

Ceci étant fait, revenez à l'ascenseur en vous méfiant d'un monstre peu enclin à rester au sol et pendant que Kendra vous parle, montez au niveau C, celui du forage. Commencez par tuer tous les ennemis vous voulant du mal puis allez

dans la pièce de gauche. Récupérez-y un message audio puis tuez le nécromorph se trouvant près des grosses caisses vertes pour prendre le contenu de ces dernières sans encombres. Montez ensuite sur la droite pour trouver des munitions dans la caisse ainsi qu'un plan. Utilisez ensuite votre télékinésie pour déplacer la batterie de l'ascenseur jusqu'à l'ascenseur de la seconde pièce, se trouvant en face de celle où vous vous trouvez actuellement. Débarrassez-vous des nécromorphs à grappes puis, une fois dans la seconde salle, posez votre générateur dans le petit enclavement à côté de l'ascenseur. Prenez ensuite ce dernier et, une fois en bas, progressez jusqu'à une pompe à stase. Utilisez-la puis récupérez tous les autres items du couloir dont un semi-conducteur or et un document écrit. Entrez ensuite dans la zone de forage par la porte de votre choix. Commencez par vous occuper des ennemis sillonnant la pièce puis détruisez les générateurs reliés à l'astéroïde en leur tirant dessus.
(Si vous n'y arrivez pas utilisez la stase pour les ralentir). Ceci étant fait, sautez sur l'astéroïde et dirigez-vous rapidement vers la partie extérieure de l'astéroïde pour ne pas vous faire toucher par les palmes.

Une fois dehors, tuez les nécromorphs s'y trouvant puis détruisez les deux nouveaux générateurs de la même manière que précédemment. Remontez ensuite sur l'astéroïde puis plantez-y la balise d'urgence avant de revenir à l'intérieur du vaisseau. Revenez maintenant à l'ascenseur en tuant les nécromorphs se mettant sur votre chemin, montez, emparez-vous de la batterie et ramenez-la à son ascenseur d'origine en prenant garde aux flammes. Empruntez celui-ci et une fois en haut avancez le long du couloir puis, ouvrez la porte de contrôle de forage à l'aide votre clé. A l'intérieur, ramassez les items parsemant la pièce ainsi que le point de force sur le mur puis allez lâcher l'astéroïde grâce au panneau central. Alors que Kendra vous parle, la quarantaine se déclenche. Débarrassez-vous des nécromorphs entrant dans la pièce, sortez et reprenez l'ascenseur. Traversez la pièce enflammée et remontez au niveau A par le second ascenseur. Faites attention aux monstres puis revenez au quai pour mettre fin à ce chapitre.

## Chapitre 8 : Enfin les secours ?

Après être sorti du tramway, écoutez le message de Kendra et récupérez les munitions dans la troisième borne collée au mur. Dirigez-vous ensuite vers le couloir sur la gauche dans lequel se trouve un stock et, une fois au bout, entrez dans l'atrium principal. La quarantaine va s'activer, occupez-vous de vos assaillants pour y mettre fin puis fouillez la salle de fond en comble histoire de faire le plein d'items comme des kits de soins, des munitions ou du crédit dans une boîte verte de la petite salle à gauche de l'entrée. Dirigez-vous ensuite vers le second ascenseur à l'aide de votre traceur et alors que Kendra va vous parler, montez au niveau 3. Vous voici dans une sorte de petit salon, ramassez les munitions sur le sol puis avancez dans le couloir en face de vous où se trouve un nécromorph collé au mur. Tuez-le en prenant garde aux projectiles organiques qu'il vous envoie puis, avancez un peu pour tomber sur son frère jumeau dont vous devez également vous débarrasser. Récupérez ensuite tous les items disponibles dans le couloir puis sortez par la porte nommée " Vers l'antenne ". Éliminez le nouveau nécromorph se montrant à vous puis, après vous être emparé du semi-conducteur rubis et de tous les objets disséminés dans le couloir, utilisez votre pourvoir télékinésique sur les objets vous bloquant l'accès à la porte qui se trouve au bout.

Entrez, prenez l'ascenseur puis, une fois en haut, ramassez la transmission audio et passez par la porte. Prenez le point de force collé au mur de gauche, puis empruntez ensuite le monorail se trouvant en face de vous pour une balade de plus dans les coursives de l'Ishimura. Une fois arrivé, passez par la porte nommée " Vers l'antenne " puis, tout en écoutant la transmission audio de Kendra, ramassez le schéma de recharge moyenne d'O2  et les munitions traînant dans la pièce. Maintenant, rechargez votre réserve de stase à la pompe se trouvant près de la vitre puis, dirigez-vous vers la salle en face de l'entrée. Récupérez-y un point de force, un semi-conducteur or et des munitions. Passez maintenant par la porte circulaire et récupérez le contenu du sas avant de sortir de ce dernier par la porte d'en face.

Vous voici dans l'antenne, occupez-vous des nécromorphs rampant sur les murs puis ramassez les objets qui lévitent dans la salle. Vous allez maintenant devoir relier les émetteurs encore en marche à l'aide de votre module Macro-PK. Commencez par déplacer tous les récepteurs rouges hors des emplacements disponibles au centre de la pièce puis, remplacez-les par les bleus. Faites bien attention tout de même à ne pas enlever ceux qui sont déjà placés correctement. Au final, les six émetteurs bleus doivent être reliés entre eux par un mince faisceau énergétique. Une fois l'opération effectuée, Kendra va vous parler. Revenez à la petite salle de contrôle de l'antenne et activez le panneau de contrôle pour mettre en marche cette dernière.

Votre acolyte féminine va vous envoyer un nouveau message bien peu rassurant quant à la suite des événements (mais vous commencez à en avoir l'habitude non ?). Une fois son discours fini, retournez au monorail et prenez-le pour revenir

à la petite salle de l'ascenseur. Tuez le monstre puis descendez et sortez pour revenir dans le couloir où vous étiez il y a encore quelque temps. Au lieu de revenir vers l'atrium, empruntez l'ascenseur sur votre droite (il porte l'inscription " vers canon 48 ") puis, une fois en bas, ramassez les items cachés dans les boîtes vertes. Avancez ensuite jusqu'à une porte circulaire pour vous retrouver dans la salle de la tourelle. Après avoir récupéré le point de force sur votre droite mettez-vous aux commandes du canon. Comme pour beaucoup de monstres du jeu, la bestiole accrochée à la coque de l'Ishimura est pourvue de plusieurs membranes jaunes, six pour le nécromorph présent ici. Tirez-lui dessus tout en faisant attention aux projectiles qu'il vous envoie et en gardant un oeil sur la résistance de la coque. Faites également attention à ne pas faire surchauffer vos deux canons. Une fois le nécromorph abattu, Kendra va vous parler et une animation va se lancer. Peu après la cinématique, écoutez le message de vos deux coéquipiers puis, retournez au quai en vous aidant de votre traceur et en tuant les monstres se plaçant sur votre route. Arrivé à destination, prenez le tramway pour finir ce chapitre.

## Chapitre 9 : Mort à l'arrivée

Commencez par sortir du tramway puis pendant que vos deux compagnons vous parlent, fouillez le quai pour trouver des munitions. Prenez ensuite le couloir de gauche, récupérez les crédits près du stock et le contenu de la boîte verte près de la porte circulaire, empruntez cette dernière pour sortir. Récupérez la recharge moyenne d'oxygène en face de vous et passez par la porte de l'entrepôt. Entrez dans la zone sans gravité et, après le message de Kendra, récupérez les items gravitant en apesanteur,  descendez près de la trappe au centre de la salle pour détruire les panneaux électriques grâce à votre cutter. Une fois la trappe ouverte, attrapez les éléments radioactifs à l'aide de votre pouvoir télékinésique et envoyez-les dans l'espace. Prenez tout de même garde aux ennemis arrivant et à votre réserve d'oxygène diminuant. (Une pompe à oxygène est présente en cas de problème).

Une fois la zone sécurisée utilisez votre traceur pour trouver l'entrer de la navette, allez-y et passez les deux sas. Après l'appel de Kendra, avancez le long du couloir en évitant les endroits où la dalle est cassée puis prenez la porte sur la droite. Vous voici dans la salle de chargement, ramassez les items comme notamment des munitions cachées derrière la navette. Ceci étant fait, tournez-vous vers les grandes caisses derrière vous, écoutez le message d' Hammond, et faites descendre vers vous la boîte de chargement avec le symbole de votre module Macro-PK, réitérez l'opération avec la caisse suivante. Maintenant que les caisses sont au niveau le plus bas passez sur la gauche et une fois au milieu des conteneurs revenez sur la droite pour récupérer des munitions.

Revenez un peu sur vos pas au niveau de trois blocs de caisses déplaçables et bougez-les pour pouvoir passer. Effectuez de nouveau cette opération sur la caisse de derrière pour vous libérer de ce labyrinthe (notez toutefois qu'il reste des munitions derrière une caisse sur votre gauche si vous la déplacez correctement). Votre calvaire n'en est pas fini pour autant étant donné que de nouveaux nécromorphs vont vous appréhender. Ces derniers étant très rapides, n'hésitez pas à utiliser votre stase pour calmer leurs ardeurs. Après les avoir tués, ramassez les quelques items disponibles au sol puis dirigez-vous vers la porte nommée " Torpille ". Dégagez le passage avec votre télékinésie, entrez et réitérez l'opération sur les nouvelles caisses vous empêchant de passer, abattez le monstre arrivant dans la pièce et récupérez les items présents dans la pièce dont un semi-conducteur or.

Dirigez-vous ensuite vers le milieu de la pièce, écoutez le message de Hammond et passez par la grande porte. Une fois derrière, prenez l'objet se trouvant dans la caisse de droite puis essayez de passer par la porte sur votre gauche. Malheureusement, celle-ci va avoir un petit souci et sa batterie va exploser. Débarrassez-vous des ennemis envahissant la salle puis, tournez-vous et allez prendre la batterie se trouvant en face de vous. Mettez-la dans l'alcôve de la porte de l'ascenseur puis empruntez ce dernier. A l'intérieur, le Docteur Kyne va vous parler par vidéo. Une fois en haut, prenez le couloir de l'armurerie puis récupérez les items sur votre droite (utilisez votre télékinésie pour ceux qui sont cachés derrière les décombres en flammes). Avancez jusqu'à une porte, tuez les ennemis qui se trouvent derrière et fouillez la pièce pour trouver des objets importants, notamment un point de force. Dirigez-vous ensuite vers le stand de tir en face de l'entrée et ramassez-y  une transmission audio ainsi que des munitions dans un casier.

### Le stand de tir

Bien que non obligatoire, le stand de tir est un moyen facile de récupérer des items de grande valeur. Le principe est simple, vous devez tirer sur les personnages rouges et éviter les silhouettes bleues le long de 5 niveaux ou la difficulté ira croissante. Ne vous inquiétez pas pour les munitions de votre cutter, elles sont illimitées dans cette épreuve. Pour

les indécis n'ayant pas vraiment envie de tirer sur des fausses cibles alors que l'Ishimura regorge de monstres en tout genre, voici la liste des objets qu'ils louperont :

**Niveau 1 :** Munitions
**Niveau 2 :** Munitions (différentes des premières)
**Niveau 3 :** Kit de soins moyen
**Niveau 4 :** Semi-conducteur rubis
**Niveau 5 :** Point de force

Sortez puis dirigez-vous vers la porte sur votre gauche. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie et tuez les ennemis qui vont vous foncer dessus, tout en prenant garde au laser rouge, mortel tant pour les nécromorphs que pour vous. Après l'avoir stasé faufilez-vous de n'importe quel côté en essayant de récupérer le plus rapidement possible les items disséminés sur le sol et dans les caisses, et notamment le schéma des kits de soins max.
Une fois derrière le rayon, tuez les nouveaux arrivants et sortez par la porte de droite. Débarrassez-vous des nécromorphs puis fouillez le couloir pour récupérer un point de force ainsi que tous les autres items disponibles. Prenez ensuite la porte se trouvant au bout pour rentrer dans la caserne. Si vous avancez un peu, vous verrez que la quarantaine s'active. Éliminez tous les nécromorphs en prenant garde aux endroits où le sol est cassé pour que celle-ci soit levée et profitez de ce moment de calme pour fouiller la pièce et y trouver des munitions, de la vie, du crédit et un message écrit.

Prenez maintenant la porte de droite, récupérez les munitions et dirigez-vous vers la borne de sauvegarde située en face de vous. Sauvegardez si vous le désirez, avancez sur votre gauche pour trouver des munitions dans une caisse et prenez la porte se trouvant au bout du couloir. Fouillez la pièce pour trouver des kits de soins, du crédit et de la stase et entrez dans la salle des moteurs. Commencez par récupérer les munitions collées aux murs de gauche et de droite puis prenez l'ascenseur au centre pour monter à l'étage. Cachez-vous derrière l'immense turbine de gauche pour ne pas vous faire brûler et progressez à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Sur votre chemin, vous allez croiser trois petits panneaux électriques sur votre droite, tirez dessus à l'aide de votre cutter et revenez au niveau de l'ascenseur en ramenant le moteur. Réitérez l'opération du côté droit et, une fois arrivé, allez au milieu de la pièce pour récupérer le réacteur.

Après le message de Kendra, ramassez les items cachés dans les petites caisses dans la pièce de droite puis descendez sur votre gauche jusqu'à apercevoir des caisses enflammées. Prenez l'item qu'elles contiennent et passez par la porte. Dirigez-vous vers la vitre et après l'animation scénaristique, occupez-vous du cas de la brute. Ceci étant fait, fouillez la pièce pour y trouver des munitions puis passez par l'ouverture que vous à faite le gros nécromorph en détruisant la vitre de sécurité. Sortez ensuite de la salle des contrôles et revenez à l'ascenseur à l'aide de votre traceur. Le monte-charge fonctionnant avec une batterie, ramassez celle qui se trouve devant et placez-la dans l'alcôve sur la droite. Une fois en bas, retournez au quai en vous aidant de votre traceur laser. Faites attention, le chemin est assez long et avant d'arriver au quai, un nécromorph rapide va vous sauter dessus. Après l'avoir tué, continuez votre chemin jusqu'au tramway et utilisez-le pour quitter cet environnement pour le moins instable.

## Chapitre 10 : La fin des temps

Sortez du tramway, écoutez le message de Kendra et fouillez le quai. Descendez ensuite dans la salle éclairée par des bougies, récupérez les items s'y trouvant et allez prendre l'ascenseur sur la droite de la salle. Une fois en haut, récupérez le message écrit ainsi que les munitions collées sur le mur puis passez par la porte de droite et avancez un peu pour vous apercevoir que vous ne pouvez pas passer tout de suite. Qu'à cela ne tienne, sortez et allez au bout du couloir, assistez à l'animation scénaristique et entrez dans le réfectoire. Ramassez les items se trouvant dans la pièce puis prenez l'ascenseur. A l'étage inférieur occupez-vous des nécromorphs et récupérez des munitions, un point de force ainsi que la clé de maintenance.

Remontez et, tout en écoutant le message de Kyne sortez du réfectoire. Une fois dehors, passez par la porte nommée " Entrée de résidence ", récupérez les munitions, occupez-vous du monstre collé au mur, entrez dans les toilettes pour ramasser du crédit et ouvrez l'ascenseur vous menant au dortoir A à l'aide de votre clé. Récupérez les munitions et entrez dans le dortoir A et pendant que Kendra vous parle, fouillez la pièce et les toilettes de gauche pour trouver du crédit et des munitions. Si vous regardez votre chemin grâce au traceur, il va vous indiquer une porte fermée. Laissez

tomber cette dernière et passez plutôt par celle qui se trouve en face de l'entrée. Avancez un peu pour vous faire saisir par un tentacule et, comme pour les deux fois précédentes, tirez sur sa prépondérance jaune pour lui faire lâcher prise.

Profitez de ce petit moment de calme pour prendre le crédit et le mini-kit de soins disponibles dans le couloir puis allez dans l'entrepôt qui se trouve derrière vous. Fouillez un peu l'endroit puis abaissez la manette où figure le symbole Macro-Pk et débloquez le verrouillage. Sortez, descendez les nécromorphs, puis passez par la porte déverrouillée du dortoir commun A. Un message va vous avertir que l'environnement est instable. Entrez dans le dortoir commun B, occupez-vous des monstres et, après avoir fouillé toutes les pièces adjacentes pour y trouver des items, dirigez-vous à l'aide de votre traceur jusqu'à la salle des couchettes. Tuez-y les nécromorphs, prenez le point de force et les items dans le petit entrepôt puis tout en surveillant votre jauge d'O2, ramassez la " carte navette " au centre de la pièce.

Ceci étant fait, sortez et retournez à la salle éclairée par des bougies (la salle principale) en éradiquant les nécromorphs vous bloquant le passage. Passez par la porte du dortoir C, liquidez le monstre qui s'y trouve puis fouillez la salle à la recherche de munitions et allez vers la porte du Zé-Ball. Fouillez les vestiaires pour trouver un schéma de tenue niveau 5 ainsi que des balles pour vos armes. Avancez ensuite vers la seconde pièce pour y trouver un document vous expliquant les règles du Zé-Ball et du crédit. Passez ensuite par la porte circulaire et avancez jusqu'à la deuxième petite plate-forme se présentant à vous pour ramasser une seconde carte-navette. Cette action déclenchant la venue de quelques créatures bien peu accommodantes, sortez une de vos armes et occupez-vous de leur cas en vous aidant si vous le désirez de la non gravité de la pièce.

## Le Zé-Ball

Maintenant, libre à vous de repartir mais sachez que, comme pour le stand de tir, pratiquer une session de Zé-Ball peut vous rapporter quelques bonus alléchants. Commencez par vous placer sur la première plate-forme près de l'entrée de la salle et activez le petit panneau de contrôle disponible. Le but du jeu devient alors clair, en utilisant les dix plates-formes de parquet entourant la salle et votre pouvoir télékinésique, débrouillez-vous pour envoyer la balle que la grosse machine vous envoie dans les trous de cette dernière. Faites attention, vous n'aurez que trente secondes pour chaque balle et, comme pour le stand de tir, la difficulté va s'accroître au fil de votre progression le long des six niveaux de ce jeu. Pour ceux qui ne s'intéressent pas vraiment à ce sport " spatial ", voici la liste des objets que vous rapporte le Zé-Ball dans les casiers de la petite salle se trouvant avant :

**Niveau 1 :** Munitions
**Niveau 2 :** Kit de soins moyen
**Niveau 3 :** Stase
**Niveau 4 :** 3000 Crédits
**Niveau 5 :** Semi-conducteur rubis
**Niveau 6 :** Point de force

Retournez ensuite dans les vestiaires et occupez-vous des nécromorphs ayant investi les lieux. Ceci étant fait, sortez puis allez prendre l'ascenseur au bout du couloir. Une fois en bas, vous allez entendre un enregistrement. Tout en l'écoutant, avancez dans la pièce suivante et occupez-vous des petits nécromorphs.
Récupérez ensuite les munitions disponibles dans cette salle ainsi que dans les toilettes sur la gauche de l'entrée puis passez par la porte des couchettes du dortoir C et prenez les balles du trancheur se trouvant dans la caisse sur votre gauche. Si cela vous intéresse, une porte à ouverture " point de force " se trouve sur votre droite. Elle contient comme d'habitude une quantité non négligeable de munitions ainsi qu'un kit de soins Max.

Quel que soit votre choix, regardez sur votre gauche et déplacez les couchettes à l'aide de votre Module macro-PK afin de découvrir un semi-conducteur rubis. Faites coulisser à nouveau celles de droite, puis celles se trouvant en face de vous et frayez-vous un chemin jusqu'à une petite bibliothèque. Prenez les munitions dans la boîte verte puis progressez le long des couchettes sur votre gauche pour arriver près d'une femme. Ramassez la carte navette au bout de la pièce ainsi qu'un kit de soins moyen. Peu après, le scientifique fou va vous parler et un monstre se régénérant va vous attaquer, n'essayez pas de résister, allez plutôt faire coulisser les couchettes dans le sens inverse pour vous échapper par la porte nommée " salle commune du dortoir c ".

Pendant que Kendra vous parle, occupez-vous des nécromorphs qui vous attaquent, dépêchez-vous de revenir à la

salle principale (Kendra et le scientifique vous reparleront en chemin). Tuez les nouveaux monstres ayant élu domicile puis prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers la porte de droite. Passez le petit couloir et, une fois dans le poste de sécurité, profitez que Kyne vous parle pour ramasser un semi-conducteur or dans une boîte verte. A la fin de son discours, utilisez l'ascenseur sur votre droite. Arrivé en bas, avancez dans le dortoir de la direction et abattez les nécromorphs s'y trouvant. Comme les dortoirs précédents, fouillez la salle et les pièce adjacentes pour y découvrir des munitions, de la stase, un semi-conducteur rubis, une transmission audio et un message écrit.

Passez ensuite par la porte des navettes de la direction, ramassez le crédit qui s'y trouve et sauvegardez. Récupérez les quelques items disponibles sur la passerelle puis dirigez-vous vers la navette pour obtenir la dernière carte de la navette. Kyne va vous envoyer un message, écoutez-le tout en vous dirigeant vers la petite salle de contrôle, ramassez-y les munitions qui s'y trouvent et activez le panneau de mise en marche de la navette. Ceci étant fait, ne prêtez pas attention au nécromorph auto-régénérant venant d'entrer et sortez tuer ceux qui sont hyperactifs. Attirez ensuite le monstre ne pouvant pas mourir près des réacteurs de la navette, stasez-le et allez activer rapidement les moteurs depuis la salle de contrôle. Si l'opération a marché, Kyne va débarquer et monter dans la navette. A l'aide du second tableau de bord de la salle de contrôle, désactivez les attaches pour qu'il puisse partir. Pendant que Kyne et Kendra vous parlent, sortez et tout en tuant les nécromorphs vous barrant le chemin, retournez à la salle des bougies en regardant au passage le message vidéo du scientifique. Une fois arrivé, allez sur le quai et prenez le tramway pour mettre fin à ce chapitre.

## Chapitre 11 : Dernier espoir

Une fois n'est pas coutume, sortez du tramway et, pendant le message de Kyne, fouillez le quai pour trouver du crédit dans une grosse boîte verte. Passez ensuite par le couloir de gauche et allez dans les toilettes sur votre droite pour récupérer de l'énergie plasma. Ceci étant fait, ressortez, prenez les munitions sur votre gauche puis empruntez le petit couloir sur la droite et passez par la porte nommée chargement. Vous voici dans la salle du monolithe, commencez par prendre l'ascenseur se trouvant en face de vous et, une fois en bas, occupez-vous des quelques nécromorphs occupant les lieux. Récupérez ensuite les crédits, les munitions et le point de force qui se trouvent sur le sol, les murs et dans les casiers de la salle.

Dirigez-vous maintenant vers le petit panneau de contrôle sur la gauche de la salle et actionnez la grue qui va amener le monolithe sur le rail. Faites attention, cette action va faire arriver beaucoup d'ennemis dans la salle. Occupez-vous de ces derniers et notamment des grands tentacules en tirant sur leur membrane jaune. Maintenant que vous êtes tranquille, soufflez un peu et amenez le monolithe au bout du rail à l'aide de votre module Macro-PK. Votre repos ne va pas durer, en effet arrivé à mi-chemin, d'autres nécromorphs vont débarquer. Tuez-les puis poursuivez votre transport du monolithe et, une fois qu'il est au bout, revenez à l'ascenseur en écoutant le message de Kyne en vous défendant face aux nouveaux monstres ayant investi les lieux. Tout en revenant au quai, écoutez le message audio de Kendra vous avertissant que l'ascenseur est de nouveau en étant de marche.

Une fois sur le quai, empruntez-le puis, en bas, avancez vers la porte se trouvant en face de vous. Vous voici dans la salle d'embarquement, avancez un peu et vous constaterez que la quarantaine va se déclencher. Éliminez les monstres se trouvant près de vous puis fouillez la salle pour trouver des munitions et un kit de soins. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans le sas en face de vous pour prendre d'autres munitions. Passez ensuite par la porte au bout du sas et avancez un peu le long d'un couloir que vous avez emprunté avec hâte durant le premier chapitre pour y trouver de la stase. Il s'y trouve également une salle adjacente contenant du crédit, des munitions et un semi-conducteur rubis. Après avoir ramassé tous ces beaux objets, revenez à la salle d'embarquement, sortez par la porte du hangar. Écoutez le message de Kyne et, pendant que le vaisseau arrive, ramassez l'objet " Peng " se trouvant entre les deux passerelles à l'aide de votre pouvoir télékinésique. Grâce à votre traceur, passez par la porte de la piste 2 et continuez vers la salle de contrôle.

Une fois arrivé désactivez la gravité à l'aide du petit tableau de bord et allez fouiller les casiers se trouvant sur la droite pour y récupérer des munitions. Faites désormais le grand saut jusqu'au rail se trouvant en contrebas. Occupez-vous des nécromorphs s'attaquant à vous puis fouillez un peu la place pour trouver des munitions. Utilisez maintenant votre module Macro-PK pour amener le monolithe à une partie du rail dont les bords sont rayés de jaune et de noir. Activez le panneau de contrôle trajet pour que le rail soit placé correctement et amenez le monolithe dessus. Poussez-le et activez de nouveau le panneau de contrôle pour remettre le rail dans le bon sens. Ceci étant fait, ramenez le monolithe vers

vous et continuez votre progression jusqu'à un autre rail jaune et noir. Occupez-vous des nécromorphs vous sautant dessus, puis allez actionner le deuxième panneau de contrôle. Le rail étant placé convenablement, placez le monolithe dessus puis poussez-le au bout de façon à le mettre sous la navette. Après l'avoir positionné, tuez les monstres envahissant les lieux tout en écoutant le message de Kyne.

Remontez ensuite au niveau supérieur et rétablissez la gravité pour entendre un nouveau message de votre acolyte vous disant de le rejoindre. Revenez sur la piste 2 à l'aide de votre traceur avancez jusqu'à votre compagnon pour déclencher une animation scénaristique et deux messages vidéo de la part de Kendra et Nicole. Dirigez-vous à nouveau vers la petite terrasse où se trouve le rétablisseur de gravité puis empruntez la porte sur la droite pour monter vers une salle où un nécromorph est collé à un mur. Occupez-vous de son cas, ramassez les munitions qui traînent sur le sol et dans les casiers puis dirigez-vous vers la salle de contrôle pour retrouver Nicole. Profitez de son discours pour récupérer le semi-conducteur  rubis, le point de force ainsi que les quelques items disponibles dans les bornes murales de la pièce puis, une fois que votre copine a fini de parler, actionnez le panneau de contrôle au milieu de la pièce pour rappeler la navette empruntée par Kendra quelques instants plus tôt.
Cette dernière vous fera d'ailleurs part de son énervement par un message audio. Qu'à cela ne tienne, écoutez ce que Nicole a à vous dire puis une fois qu'elle est partie, redescendez sur la piste de décollage numéro 2. Montez maintenant dans la navette et placez-vous à ses commandes pour partir une bonne fois pour toutes de l'USG Ishimura.

## Chapitre 12 : Survivant de l'infini

Vous y voici enfin, après avoir sué sang et eau (enfin surtout sang), vous voilà parvenu à la source du mal. Commencez par descendre de votre navette et fouillez le spatioport pour trouver des munitions. Allez ensuite près du support à chargement se trouvant près de Nicole et à l'aide de votre pouvoir télékinésique, amenez-le derrière la navette. S'il est bien placé, le panneau de contrôle devrait devenir utilisable. Actionnez-le puis une fois le monolithe en place, ramenez-le près de Nicole et poussez-le au bout des rails pour qu'il soit amené près d'une grande porte en fer. Ceci étant fait, entrez dans la caserne de contrôle qui se trouve derrière vous. Une fois à l'intérieur, votre acolyte va vous envoyer un message audio. Tout en l'écoutant, ramassez les munitions sur le sol puis rentrez dans la petite pièce sur votre gauche pour récupérer des munitions, du crédit, un semi-conducteur or et une transmission audio.

Sortez et franchissez la porte se trouvant à droite de l'entrée. Tuez les deux nécromorphs chauves-souris qui s'y trouvent, récupérez les items traînant sur le sol puis à l'aide de votre module Macro-PK, prenez le petit générateur et revenez près du monolithe. Après avoir tué le grand nécromorph se trouvant sur le quai, rentrez la batterie électrique dans le petit générateur à droite de l'entrée de la caserne puis passez par une des portes adjacentes au monolithe. Déplacez ensuite ce dernier le plus possible près du second volet et actionnez le tableau de bord au centre de la passerelle. Au bout de quelques secondes, une nouvelle pièce va se présenter à vous. Entrez-y tout en continuant d'accompagner le monolithe. Malheureusement des petits ponts vont vite venir bloquer le passage. Commencez par les lever à l'aide de leurs panneaux de contrôle puis stasez-les pour pouvoir tirer la pierre sans qu'ils ne retombent tout de suite.

Évidemment, la quarantaine va rapidement s'enclencher et vous allez devoir tracter le monolithe tout en dégomment les hordes de nécromorphs déferlant sur vous. La clé pour réussir cette séquence est de ramasser les munitions sur le sol mais aussi et surtout de garder son sang-froid, ce combat étant assez long et éprouvant. Une fois les ennemis tués, amenez le monolithe au bout de la pièce. Attention quelques nouveaux nécromorphs vont infiltrer les lieux, tuez-les puis allez récupérer le semi-conducteur rubis se trouvant devant la porte adjacente au monolithe de droite. Maintenant sachez qu'une dernière porte à point de force se trouve derrière vous. Pour ceux qui hésitent, elle contient diverses munitions, une recharge moyenne d'O2 et un kit de soins moyen. Quoi qu'il en soit, allez maintenant emprunter une des deux portes sur le coté du monolithe et actionnez le panneau de contrôle pour ouvrir une nouvelle porte.

Vous voici dans une nouvelle pièce baptisée " Centre de gravité ", commencez par tuer les nécromorphs-muraux se trouvant dans la salle et fouillez ensuite cette dernière pour trouver quelques items non négligeables. Si vous essayez de lever les ponts au centre de la pièce, vous allez vous apercevoir qu'ils ne sont pas alimentés, vous devez rétablir le courant pour pouvoir continuer. Allez tout d'abord emprunter la porte se trouvant entre les deux nécromorphs que vous venez de tuer, prenez le kit de soins max dans la borne murale sur votre gauche puis progressez le long du couloir sans gravité en ramassant les items et en tuant les monstres vous sautant au visage. Faites attention, un grand cercle va vous bloquer le passage à un moment, sautez à travers puis une fois au bout du couloir, jetez-vous vers le sol. Prenez

l'objet se trouvant dans la petite caisse sur le sol puis utilisez votre pouvoir télékinésique pour abaisser la manette du générateur et rétablir le courant.

Revenez sur vos pas en stasant les pales de la ventilation et en abattant les nouveaux monstres ayant élu domicile dans la coursive. Une fois revenu dans le centre de gravité, éliminez la brute vous fonçant dessus et, après avoir levé et stasé les deux petits ponts, tracter le monolithe jusqu'à un nouveau volet. Comme pour précédemment, passez par une des deux portes puis allez actionner le tableau de bord au centre de la passerelle pour obtenir l'accès à une nouvelle pièce. Fouillez cette dernière pour récupérer du crédit, des munitions et un point de force puis après avoir soulevé et ralenti le pont au milieu de la salle, avancez le monolithe jusqu'au dernier volet. Après l'avoir ouvert en actionnant le panneau de contrôle, sortez dehors et dépêchez-vous de ramasser les items disponibles. Votre arrivée ayant attiré l'attention de quelques nécromorphs bien énervés, liquidez tous les monstres se trouvant près du cratère histoire de rester tranquille quelque temps pour tracter le monolithe jusqu'au bout des rails.
Faites attention, des tentacules sortiront de ce dernier. Pour les tuer, tirez comme d'habitude sur leurs grosses membranes jaunes.

Une fois le monolithe en place, actionnez le chargeur à l'aide du tableau de contrôle pour assister à une cinématique. L'endroit devenant dangereux, revenez un peu sur vos pas et allez vous réfugier dans le sas sur votre droite. A l'intérieur, la décontamination va se lancer et une nouvelle animation scénaristique va se dérouler devant vous. Après avoir encaissé la dernière grosse révélation du jeu, franchissez la porte se trouvant derrière vous et progressez le long d'un couloir relativement peu hygiénique. Ramassez les munitions, le mini-kit de soins ainsi que le point de force puis passez par la porte se trouvant au bout du couloir. Vous voici dans un petit vestiaire, faites main basse sur toutes les munitions qui s'y trouvent et sortez par la porte en face de vous. Vous voici dans un endroit familier, allez au stock faire le plein de munitions et de kits de soins puis après avoir sauvegardé, sortez sur le spatioport pour le combat final.

**La Reine-Mère**
Vous voici face au boss final. Commencez par tirer sur les grosses membranes jaunes entourant sa gueule pour l'affaiblir. Au bout de trois poches explosées, votre ennemie va s'énerver et vous agripper à l'aide de l'un de ses tentacules. Continuez à lui tirer dessus en faisant attention car non seulement vous n'avez que peu de temps avant qu'elle ne vous ingurgite mais plus, la jouabilité se trouve totalement inversée du fait que vous ayez la tête en bas. Une fois que vous avez réussi, la reine va vous lâcher et vous renvoyer sur le sol du spatioport. Après vous être relevé, évitez les coups qu'elle donne avec ses tentacules et tirez sur les membranes se trouvant au niveau de sa cage thoracique lorsqu'elles se trouvent à votre portée. Après les avoir toutes détruites, reprenez votre souffle et regardez-la tomber dans le cratère. Le chemin étant désormais libre, dirigez-vous vers votre navette pour partir de Aegis 7 et mettre fin à ce qui fut l'une des aventures les plus éprouvantes du survival-horror depuis bien longtemps.

# Death by Cube

© Square Enix / Premium Agency 2010

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Cube maître du déverrouillage (10)

Déverrouillez n'importe quel niveau.

### Cube super méga combo (10)

Faites 5 combos successivement. C'est un jeu d'enfant !

### Cube médailles brillante (15)

Obtenez des médailles. Il y en a des tas.

### Cube médaille d'or avec tir (15)

Obtenez un score en or sans utiliser le turbo ni le bouclier. Mission impossible ?

### Cube base protégée sans tir (15)

Protégez vos bases sans tirer. Est-ce vraiment utile ?

### Cube laser destructeur (15)

Utilisez 1 laser pour détruire 130 ennemis. Pas de quartier !

### Cube bombe super explosive (15)

Détruisez 10 ennemis dans une explosion.

### Cube champion multijoueur (20)

Gagnez en multijoueurs. Montrez qui est le boss !

### Cube Dream Team (20)

Triomphez lorsque les 4 joueurs de votre équipe utilisent tous le même personnage.

### Cube boss du niveau (20)

Augmentez votre taux de bonus jusqu'à 400. Prenez des risques.

### Cube premier monde complété (20)

Complétez un monde. Vous pouvez y arriver.

## Cube monde final complété (25)

Complétez tous les mondes. Alerte rouge !

# Death Tank

© Microsoft / Snowblind Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

## DEATH TANK ZWEI

Tirez sur l'avion à 100 $ pour débloquer le jeu Death Tank Zwei.

# Def Jam Icon

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## STYLES DE COMBAT

| | |
|---|---|
| Beat Boxer | Atteindre le rang "Mogul" |
| Black Panther | Atteindre le rang "Producer" |
| Ghetto Blaster | Atteindre le rang "Hustler" |
| Jah Breaka | Atteindre le rang "ICON" |
| Muay Fly | Atteindre le rang "Hit Maker" |
| Street Kwon Do | Atteindre le rang "Hustler" |

## CHEAT CODES

### It's Goin Down

B, Haut, Droite, Gauche, Y

### Make It Rain

Bas, B, A, Droite

### Fat Joe

Bas, B, A, Droite

### Dr. Chang

Bas, Y, Droite

## SUCCÈS

### Bling (5)

Reçois un disque d'or en mode Monter un label.

### Représente (5)

Change de signature.

### Nettoyeur automatique (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Nettoie ton adversaire avec la brosse de la station-service.

### Monte le son (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Bats ton adversaire en faisant exploser l'enceinte du club.

### Pète les plombs (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Liquide ton adversaire avec la voiture électrifiée au quartier.

### Attention à la tête (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Mets ton adversaire KO avec le projecteur mobile.

### Marshmallows (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Sers-toi de la cheminée de l'appart' pour achever ton adversaire.

### Sono mortelle (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Epuise la santé de ton adversaire avec le volume à 11 au bureau.

### Attention : sol mouillé (10)

(Solo Difficile, Avec Classement) Gagne en électrocutant ton adversaire sur le toit.

### Bling Bling (10)

Reçois un disque de platine en mode Monter un label.

### Boss de la production (10)

Sors 6 morceaux en mode Monter un label.

### Le haut des charts (10)

Fais atteindre la 1° place des charts à un album.

### Tout le monde descend (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Projette ton adversaire dans la cage d'ascenseur du bureau de Troy.

### Vue sur la vie (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Projette ton adversaire par la fenêtre de l'appart'.

### Rodéo (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Termine le combat avec un impact de lowrider dans le quartier.

### Fous le feu (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Mets le feu à ton adversaire avec la pompe en flammes.

### Pleines lumières (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Sers-toi du mur lumineux du club pour battre ton adversaire.

### Mets les watts (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Termine un combat au studio télé en électrocutant ton adversaire.

### Rotor (15)

(Solo Difficile, Avec Classement) Sers-toi de la queue de l'hélicoptère pour ton mouvement fatal.

### Passe à la caisse (15)

Reçois un disque multi-platine en mode Monter un label.

### Ca chauffe (15)

(Avec Classement) Gagne 5 combats en ligne consécutifs.

### Total victoires (20)

(Avec Classement) Gagne 50 combats en ligne.

### Mixtape (25)

Lis ta liste sauvegardée "Def Jam Icon" dans Mixtape.

### Touche avec les yeux (25)

(Solo Difficile, Avec Classement) Laisse une des danseuses achever ton adversaire.

### Icône de la mode (25)

Gagnez jusqu'à 500 000 points de style en mode Monter un label.

### Domination (25)

(Avec Classement) Fais apparaître ton Tag provocation sur l'écran de l'adversaire que tu as battu.

### Homme à femmes (35)

Satisfais 4 petites amies simultanément en mode Monter un label.

### Tu tapes trop fort (50)

(Avec Classement) Gagne 15 combats en ligne consécutifs.

### Sur ta lancée (50)

(Avec Classement) Gagne 100 combats en ligne.

### La te-hon (50)

Gagne une partie avec classement avec un total de 100 provocations.

### Renversements seulement (50)

Combats de basses (solo, difficile). Ni coups, ni attaques direct., ni remontées, ni prises.

### Directionnelles seulement (50)

Combats de basses (solo, diff.). Ni coups, ni att. rem., ni bloc., ni renv., ni provoc., ni prises.

### Trophées de Troy (50)

Incarne Troy Dollar et protège tes trophées dans un match solo.

### Le magasin de ton frère (50)

Incarne Dr. Chang et protège le magasin de ton frère dans un match solo.

### Protège ta planque (50)

Termine un combat sans casser de verre dans ta planque en mode Monter un label.

### BMF (100)

Termine le mode Monter un label au niveau le plus difficile.

### Fighter ultime (100)

(Avec Classement) Gagne 200 combats en ligne.

# Defense Grid : The Awakening

© Hidden Path 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Droits de liquidation (5)

Détruire au moins un boss alien.

### Promotion sur le terrain (10)

Gagner au moins 1 médaille d'argent dans n'importe quelle mission après "Le réveil".

### La mort venue du ciel (10)

Tirer avec le laser orbital.

### Expert en tourelles (10)

Construire au moins une tour de chaque type et toutes les améliorations disponibles.

### Victoire écrasante (15)

Gagner au moins 1 médaille d'or dans n'importe quelle mission après "Le réveil".

### Stress maximal (15)

Terminer un niveau avec le dernier noyau à moins de 10 secondes de la sortie de la carte.

### Défenseur de base (20)

Terminer le mode Histoire dans la campagne "Le réveil".

### Défenseur de la planète (20)

Gagner 1 médaille d'argent dans toutes les missions du mode Histoire dans la campagne "Le réveil".

### Exterminateur (20)

Détruire 1 000 aliens.

### Larmes d'aliens (20)

Gagner une médaille d'or dans toutes les missions du mode Histoire dans la campagne "Le réveil".

### Briseur de siège (25)

Survivre à la totalité des 99 vagues en mode Broyeur.

### Maître-stratège (30)

Gagner une médaille d'or dans au moins 40 missions ou campagnes du mode Histoire ou Défi.

## CHEAT CODES

**Avertissement : la saisie des codes suivants désactive l'obtention des médailles.**

### + 100 000 ressources

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Droite, Droite, Droite, Droite**.

### Les aliens ne peuvent plus prendre de noyaux

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Gauche, Bas, Droite**.

### Mode caméra libre

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Bas, Haut, Bas, Bas**.

### Victoire immédiate

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Haut, Haut, Haut**.

### Eliminer tous les aliens

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Gauche, Droite, Gauche, Droite**.

### Eliminer tous les aliens avec noyaux

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Bas, Haut, Bas**.

### Choix du niveau

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite**.

### Autodestruction

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Bas, Bas, Bas, Bas**.

### Ciblage des aliens les plus dangereux

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Bas, Haut, Bas, Haut**.

### Débloquer tous les types de tours.

Appuyez et maintenez enfoncé le stick analogique droit, puis (avec la croix directionnelle) faites : **Haut, Bas, Gauche,**

**Droite**.

## IMAGE DE JOUEUR

Téléchargez le jeu et allez au menu principal pour trouver l'image de joueur de Defense Grid : The Awakening.

# Destroy All Humans ! En Route Vers Paname !

© THQ / Sandblast Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Flambeur (20)

Terminez toutes les missions de Las Paradiso.

### Destroy All Humans! (20)

Tuez 1979 humains.

### Élite (20)

Terminez toutes les missions de Sunnywood.

### Maître du Zen (25)

Terminez toutes les missions de Shen Long.

### Gros Fromage (30)

Terminez toutes les missions de Paname.

### Commandant furon (35)

Terminez toutes les missions sur le 4e Anneau de Furon.

### Apprenti-Pox (20)

Terminez la moitié des missions secondaires du jeu.

### L'agent de l'Empereur (40)

Terminez toutes les missions secondaires du jeu.

### Fils d'Arkvoodle (30)

Activez toutes les zones d'atterrissage de chaque site d'invasion.

### Apocalypse instantanée (90)

Achevez toutes les missions, missions annexes et défis. Débloquez toutes les zones d'atterissage.

### Biologiste (20)

Collectez 10 000 ADN furons.

### Biochimiste (25)

Collectez 1 000 000 ADN furons.

### Neurochirurgien (30)

Collectez 5 000 000 ADN furons.

### Dis bonjour aux poissons (20)

Tuez 15 mafieux à Las Paradiso.

### THQ 1138 (20)

Tuez 15 Lunairiens à Sunnywood.

### Poing du Furon (20)

Éliminez 15 triades à Shen Long.

### Francodyne Connection (25)

Détruisez 15 gardes de Francodyne.

### Terreur rouge (35)

Détruisez 25 Marcheurs Nexos rouges sur le 4e Anneau de Furon.

### Dégâts massifs (20)

Détruisez 500 véhicules.

### Enquête à Paradiso (20)

Trouvez tous les mannequins de crash test Furons de Las Paradiso.

### Enquête à Sunnywood (20)

Trouvez toutes les statues de l'Empereur furon à Sunnywood.

### Mélodie de Shen Long (20)

Trouvez la collection de disques de Pox à Shen Long.

### L'héritier de Paname (20)

Trouvez tous les clous furons dans Paname.

### Furon fureteur (20)

Trouvez toutes les lampes à lave sur le 4e Anneau de Furon.

### Maître du poing (20)

Utilisez le poing temporel 75 fois.

### Forain furieux (20)

Battez le meilleur score du bibliothécaire furon aux attractions d'Humania.

### Brigade de choc (20)

Électrocutez 100 humains avec le zap-o-matic.

### Proctologue (20)

Sondez 100 humains avec la sonde anale.

### Horticulteur (20)

Nourrissez la dionée gobe-humains avec 100 humains.

### Balle fatale (20)

Faites rebondir 100 humains avec le Superballer.

### Fureur furon (20)

Détruisez 100 bâtiments avec le Rayon de la Mort.

### Tapette à mouche (20)

Détruisez 100 ennemis aériens avec les drones autoguidés.

### Maître des DAHM! (25)

Trouvez les 8 « DAHM! ».

### Détonaction (10)

Las Paradiso - Explosez un bâtiment avec un réservoir de propane.

### Le Wood (10)

Sunnywood - Détruisez le "SUNNY" sur le panneau Sunnywood.

### Globe-terreur (10)

Sunnywood - Tuez plusieurs humains en 3 secondes à l'aide du globe.

### Au trou (10)

Sunnywood - Lancez des humains dans le trou du beignet.

### Ça va swinguer ! (10)

Shen Long - Utilisez le Tornadotron pour lancer des tonnes de carcasses dans les airs.

### Culbuto-moines (10)

Shen Long - En un seul lancer, dégommez au moins 3 moines avec la boule de bowling.

### Carnage naval (10)

Paname - Détruisez les bateaux.

### Arc attaque (10)

Paname - Lancez un humain par-dessus l'Arc.

### Cryptosutra (90)

Terminez toutes les Voies de l'Illumination.

## TENUES ET SKINS

Allez dans le menu Extras/Contenu débloqué et saisissez les codes suivants. Allez ensuite dans le menu de personnalisation via les Options pour trouver les skins.

| | |
|---|---|
| `1gb57M2x` | Motard (Crypto) |
| `51c24KiW` | Chef (Crypto) |
| `7qd33J1n` | Mime (Crypto) |
| `F9sT5v88` | Velours (Crypto) |
| `J5d99bPz` | Gangster (Crypto) |
| `Ly11r98H` | Kung fu (Crypto) |
| `M13Ni95L` | Années 60 (Crypto) |
| `S63bf2kd` | Années 70 (Crypto) |
| `V81fvUW3` | Tenues (Saucer) |
| `X91mw7zp` | Skins (Saucer) |

## ARSENAL BOOSTÉ

Terminez le jeu pour recevoir 3 millions de DNA, ce qui vous permet d'obtenir 999 munitions pour le canon plasma, le détonateur à ions et le désintégrateur. Notez que vos munitions se rechargeront automatiquement quand vous changerez d'arme équipée.

# Devil May Cry 4

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

### Son of Sparda

Terminez le mode Devil Hunter

### Dante Must Die

Terminez le mode Son of Sparda

### Heaven or Hell

Terminez le mode Son of Sparda

### Hell or Hell

Terminez le mode Dante Must Die

## FIN COMPLÈTE

Lorsque vous terminez le jeu et que les crédits apparaissent à l'écran, vous devez empêcher Kyrie de se faire toucher pendant 90 secondes si vous ne voulez pas que la séquence s'arrête brutalement.

## SUCCÈS

### À mi-chemin

Terminez la mission 11 en mode Chasseur de démons. (10)

### Plein de fierté

Obtenez 10 000 Âmes Fières. (10)

### Smokin' Sick Style !!!

Exécutez une combo de niveau SSS. (Smokin' Sick Style!!!) (10)

### Spectaculaire

Terminez une mission avec la note S. (10)

### Chasseur de démon débutant

Venez à bout de 100 ennemis. (10)

### Rivière écarlate

Obtenez 10 000 sphères rouges. (10)

### Smokin' Style !!

Exécutez une combo de niveau SS. (Smokin' Style!!) (10)

### Smokin'!

Exécutez une combo de niveau S. (Smokin'!) (10)

### Un rythme agréable

Terminez la mission 11 en mode Humain. (10)

### En douceur

Terminez toutes les missions en mode Humain. (10)

### Marteau et enclume

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Facile à dire

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Dans la lumière

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Ce soir, nous dînons en Enfer

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Rien à cacher

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le premier cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le deuxième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le troisième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le quatrième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le cinquième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le sixième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le septième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le huitième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Le neuvième cercle

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Modus Vivendi

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

### Fait et plus à faire

Terminez toutes les missions en mode Chasseur de démons. (20)

### Que du bonheur

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (20)

### Les challengers

Terminez toutes les missions en mode Humain avec la note S. (20)

### Le Diable au corps

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (20)

### Bourré de fierté

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (20)

### Chasseur de démon aguerri

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (30)

### Rien de facile

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (30)

### Au-dessus du lot

Terminez toutes les missions en mode Chasseur de démons avec la note S. (30)

### Le respect de tous

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

### Quel exploit

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

### Couvert de sang

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

### Des sphères rouges par millions

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

### Fier millionnaire

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (40)

### Ne jamais abandonner

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

### Trône de gloire

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

### Roi du Palais

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

### Chasseur de démons légendaire

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

### Collectionneur d'objets

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

### Collectionneur d'aptitudes : Nero

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

### Collectionneur d'aptitudes : Dante

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (50)

### Chauve-souris

Ce succès est secret. Vous devez le déverrouiller pour en savoir plus. (10)

## ARTWORKS À DÉBLOQUER

| | |
|---|---|
| Demon Invasion | Terminez le mode Dante Must Die. |
| Light from the Demon Blade | Terminez le mode Hell or Hell. |
| The Cast | Terminez le mode Devil Hunter. |
| The Demons | Terminez le mode Son of Sparda. |
| The Ladies of Devil May Cry | Terminez le mode Heaven ou le mode Hell. |
| The Two Heroes | Terminez le mode Human ou Devil Hunter. |

## COSTUMES

### Super Dante

Terminez le mode Dante Must Die.

### Super Nero

Terminez le mode Dante Must Die.

## BLOODY PALACE

Terminez le mode Devil Hunter.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Cette solution a été réalisée sur PS3 mais elle convient également aux versions PC et Xbox 360.

Devil May Cry est de retour cette fois-ci sur nos consoles next-gen chéries et a réussi le pari de conserver la souplesse du gameplay qui lui sied tant, tout en nous offrant des graphismes somptueux, dignes de ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Non, outre une trame scénaristique assez peu recherchée, nous tenons là un Devil May Cry de grande classe, dans lequel les aficionados retrouveront leurs marques, sans pour autant léser les novices souhaitant rattraper leurs quelques trains de retard... Facile à prendre en main, Devil May Cry 4 offre tout de même un large panel de possibilités en termes d'armement et d'attaques, qu'il s'agisse de Nero ou de Dante.

Vous débuterez l'aventure avec le petit jeunot cité en premier, dont l'armement de base sera constitué d'une épée, d'un pistolet et d'un bras maléfique : le Devil Bringer. A vous de récupérer un maximum d'orbes rouges en éliminant les

ennemis ou en détruisant les éléments du décor, pour ensuite les dépenser et obtenir ainsi divers items de soutien, mais également dans le but de faire augmenter votre note de fin de mission, qui vous offrira d'autant plus d'âmes fières que votre note sera élevée. Ce sont ces âmes fières qui vous permettront d'acquérir de nouvelles techniques et aptitudes, une fois dans le menu d'amélioration. Il est recommandé d'obtenir le double saut " Air Hike " assez tôt dans le jeu, ce qui vous permettra d'avoir des fragments de sphère bleue supplémentaires à certains endroits, ou encore de dévoiler certaines missions secrètes...

## Mission 01 - Ressemblances

Il s'agit ici plus d'un tutorial que d'une réelle mission. En effet, une fois que Dante apparaît, vous allez apprendre peu à peu les déplacements et attaques basiques de Nero. A chaque fois, il faudra valider la commande affichée et ce, plusieurs fois d'affilée pour passer à la suite. Une fois ces commandes apprises, vous devrez vaincre Dante. Utilisez de préférence vos coups d'épée et votre coup de poing une fois plus près de lui, puis vous réussirez cette formalité sans grand mal. Cette mission fera donc plus office de " premier contact " pour les néophytes de la série, mais ne représentera en aucun cas un réel challenge si on les compare à celles qui vont suivre... Pensez au passage à détruire un maximum d'éléments du décor pour commencer à récupérer vos premières sphères rouges.

## Mission 02 - La Porte De l'Enfer

Commencez par éliminer les épouvantails qui apparaissent sur la place de l'Opéra en enchaînant vos combos, puis après les avoir vaincus sans grand mal (pensez également à détruire le décor), empruntez la porte située au nord, sur la droite, afin de pénétrer dans l'entrepôt. Faites face au mur nord pour effectuer un double saut contre celui-ci (au-dessus des quelques marches qui ne mènent à rien), de manière à vous retrouver dans l'alcôve située plus haut et pour ainsi récupérer une sphère jaune, ayant la capacité de vous redonner une vie. Montez les escaliers, puis vous atteindrez bientôt une pièce contenant quelques marionnettes de plus à éliminer. Le fait de les avoir vaincus vous ouvre la porte suivante, puis en la franchissant, vous passerez brièvement par la terrasse avant de rejoindre la cathédrale via la porte est.

Descendez tout en bas de la cathédrale en vous dirigeant vers l'est, puis observez le pilier traversé par une lumière bleue. Vous obtenez ainsi l'**héritage maléfique**. Cela vous permet d'utiliser votre Devil Bringer comme un grappin, en quelque sorte (c'est d'ailleurs le terme que nous emploierons le plus souvent pour énoncer cette capacité). Utilisez d'ailleurs tout de suite cette aptitude pour récupérer une sphère verte derrière la grille nord, puis une étoile verte ou " étoile de vie P " derrière la grille sud. Allez ensuite vous placer sur le cercle bleu de continuum qui était situé dans la direction du pilier de lumière bleue, mais légèrement plus haut. Utilisez votre nouvelle capacité de grappin pour vous retrouver à l'étage supérieur, puis allez emprunter le prochain cercle afin de vous retrouver sur le balcon opposé, empruntez la porte.

Une fois sorti de la cathédrale, vous vous retrouvez à nouveau sur la terrasse. Utilisez le socle de continuum pour ensuite atteindre une pièce et entamer la première mission secrète, une fois que vous aurez observé le parchemin sur le pilier central.

### Mission secrète 01 - Carnage

Vous devez éliminer tous les ennemis dans le temps imparti, soit 1 minute. Utilisez de préférence votre de coup de poing Devil Bringer pour les vaincre plus vite, puis roulez autour de la place pour atteindre les marionnettes plus facilement. Vous pouvez également les attirer vers vous en utilisant la technique du grappin. Quoi qu'il en soit, pas de temps à perdre ici si vous souhaitez remporter votre premier fragment de sphère bleue.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en empruntant le prochain socle de continuum et en allant utiliser le prochain après avoir libéré le passage en tuant des démons. Suite à un nouveau combat contre quelques ennemis, vous franchirez une porte menant au quartier résidentiel. Laissez-vous tomber, puis poursuivez votre route jusqu'à bientôt trouver un énorme fragment de sphère rouge dans lequel il faudra asséner un maximum de coups d'épée afin de récupérer le plus possible d'orbes rouges. Vous verrez ensuite une sphère rouge seule sur le toit d'en face. Rendez-vous y pour ensuite continuer votre avancée sur les toitures et trouver d'autres sphères identiques, vous menant finalement vers un fragment de sphère bleue. Descendez maintenant le long de l'unique chemin pour ensuite

grimper à la petite tourelle de bois à l'aide d'un double saut. En touchant la cloche vous trouverez de nouvelles sphères rouges. Allez ensuite franchir la porte sud, qui vous mène au port de Caerula.

Attrapez la grosse sphère rouge située en hauteur en sortant du tunnel, puis allez emprunter le cercle de continuum au sud de la carte. Montez les marches, puis franchissez la porte vous menant au dépôt de marchandises. Après avoir vaincu les marionnettes comme vous commencez à en avoir l'habitude, vous pourrez ensuite aller donner des coups d'épée dans le panneau de lumières bleues jusqu'à ce qu'il libère le passage en hauteur vers une porte vous menant à un panneau de contrôle. Une fois face à lui, appuyez sur le bouton d'observation, une séquence s'enclenchera. Vous avez activé le pont. Revenez en arrière pour utiliser le socle de continuum, puis partez vers le grand ponton situé au nord pour vaincre une nouvelle flopée d'ennemis avant de rejoindre la porte à l'extrême nord donnant sur la première zone de minage. Vous trouverez bientôt un groupe de sphères rouges en sautant dans la partie basse de la pièce, tandis qu'en utilisant votre grappin deux fois de suite vers les lumières bleues situées en hauteur, vous gagnerez l'étage. Ici, si vous frappez la créature enchaînée jusqu'à obtenir un combo de rang B, vous gagnerez un nouveau fragment de sphère bleue. Vous trouverez également une statue divine, qui vous permettra de dépenser éventuellement vos sphères rouges dans le but d'acquérir de nouvelles capacités avant le combat contre Berial, le boss de fin de niveau.

**Boss :** Berial
Pour le vaincre, passez de préférence derrière lui et sautez pour le frapper dans le dos. En chargeant la jauge " exceed " de votre épée, vous ne lui infligerez bien sûr que davantage de dégâts. Lorsqu'il finit par perdre son incandescence, attrapez-le avec le Devil Bringer en utilisant la technique du grappin, puis continuez de le frapper lorsqu'il est au sol. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il batte en retraite. Notez que durant le combat, Berial détruit des cabanes, révélant ainsi des sphères vertes vous permettant de récupérer de l'énergie.

Une fois le combat terminé, montez les escaliers, puis avancez jusqu'à l'écran de fin de mission.

## Mission 03 - L'aile Blanche

Alors que vous trouverez une statue d'amélioration sur votre gauche, engouffrez-vous dans le tunnel qui vous fait face pour commencer à affronter quelques démons. Vous trouverez une petite alcôve sur le côté ouest de la mine, dans laquelle vous pourrez détruire un gros morceau de sphère rouge, tandis qu'en partant vers l'autre côté, vous vous retrouverez au pied d'une cascade. En montant sur la structure de bois située derrière, vous aurez ensuite à effectuer un parcours de grappin afin de monter plus haut et d'atteindre la bouche de sortie. Ne la franchissez pas tout de suite, mais sautez plutôt sur la plate-forme de gauche, puis sur celle située un peu plus haut à gauche, pour apercevoir deux nouvelles lumières bleues sur lesquelles agripper votre Devil Bringer. Après avoir lâché la deuxième, prenez appui sur le mur vertical en utilisant la technique du double saut, puis utilisez à nouveau le grappin pour vous agripper à la lumière située au-dessus de vous. N'attendez pas pour lancer le Devil Bringer vers la lumière de gauche, vous devriez atteindre un morceau de sphère bleue.

Revenez ensuite franchir l'ouverture située un peu plus bas, puis après avoir vaincu vos ennemis, continuez vers le nord en hauteur pour aller détruire les planches de bois qui obstruent la sortie, sans oublier de récupérer sur votre gauche l'étoile verte. Une fois dehors, commencez par rattraper la grosse sphère rouge en hauteur sur la gauche, puis avancez ensuite vers le nord, le long de l'étroit rebord de cette falaise. Vous allez tomber nez à nez avec deux ennemis à éliminer avec votre Devil Bringer, ce qui les fera tournoyer et les fracassera contre le sol. Poursuivez en franchissant le passage désenvoûté au nord, puis une nouvelle séquence s'enclenchera, où vous rencontrerez Gloria. Pénétrez dans le château qui vous fait face.

Vous voilà dans le grand hall. En empruntant la porte située à droite ou à gauche de la pièce, vous vous retrouverez au même endroit : le hall large, mais sur un côté différent. Choisissez plutôt la porte de gauche, afin d'aller emprunter la porte située au nord-ouest du grand hall, vous menant à la salle de torture. Une fois à l'intérieur, éliminez les ennemis pour désenvoûter la porte, montez les escaliers circulaires. Vous devez traverser la pièce à l'aide de votre grappin et des lumières bleues qui apparaissent peu à peu pour vous indiquer le chemin afin de vous retrouver à mi-longueur et pour emprunter le couloir est. Vous revoici alors dans le grand hall, mais au premier étage. Poursuivez vers le nord pour passer la porte, puis en vous dirigeant toujours au nord, vous vous retrouverez dehors, pour faire face à nouveau à deux monstres glacés à éliminer avec le Devil Bringer. Une fois cette formalité effectuée, empruntez la porte au nord.

Vous voici arrivé aux Chutes de Foris. Dirigez-vous face à la cascade pour effectuer un double saut sur le pilier au-dessus duquel vous pourrez récupérer une nouvelle étoile verte en l'attrapant au grappin, puis montez les escaliers est. Notez au passage la présence d'une déesse déjà vue auparavant, mais rouge cette fois-ci. Cela signifie qu'elle servira plus tard, pour Dante. Seules les bleues fournissent une aide à Nero. Poursuivez toujours vers le sud en éliminant deux monstres glacés, puis vous vous retrouverez dans le grand hall du château. Partez vers le côté est pour frapper l'emblème bleu à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il fasse disparaître le champ de force de cette pièce. Avant de passer la porte située juste à côté, placez-vous contre le côté gauche du mur où est accroché l'emblème. Effectuez un double saut contre celui-ci, utilisez votre grappin pour attraper l'eau bénite que vous pouviez apercevoir en hauteur. Franchissez maintenant la porte située à droite de l'emblème, puis une fois dans la galerie, réduisez tous ces démons en charpie avant de poursuivre dans la bibliothèque. Avancez vers le sud, puis une fois dans la prochaine pièce, une cinématique se déclenchera...

Pour vaincre ce chevalier qui sera ensuite remplacé par des ennemis de même sorte, tentez de passer dans son dos pour l'attraper d'un uppercut, ou bien faites-le une fois qu'il est en l'air, afin que Nero lui plante sa lance en plein corps. Assenez des coups d'épée lorsque le chevalier ne se protège pas et faites attention à ses charges rectilignes, à éviter à l'aide de roulades ou de sauts. Après en avoir éliminé quelques-uns, avancez jusqu'à l'**Anima Mercury** afin de vous en emparer.

## Mission 04 - De Sang-Froid

Vous revoici dans la bibliothèque. Vous ne pouvez pas sortir étant donné qu'une sorte de blason lumineux bloque la porte. Il vous faut le détruire avec la Gyrolame qui se trouve dans cette pièce. Approchez-vous de cette structure métallique pour lui donner un bon uppercut de Devil Bringer et ainsi l'activer. Il vous faut, en la frappant, l'amener vers le blason, de sorte qu'elle le détruise. En lui donnant un coup de Devil Bringer, elle avancera quelque peu, tandis qu'en la frappant à coups d'épée, vous la ferez tourner sur elle-même, lui faisant prendre ainsi de la vitesse. Il vous faudra alors la frapper à nouveau d'un uppercut pour la voir partir violemment devant vous. Une fois le blason détruit et l'accès libéré, retournez dans le grand hall, en passant par la galerie, où vous devrez éliminer le comité d'accueil pour poursuivre.

Une fois dans le grand hall, allez trouver la Gyrolame au nord de la pièce, puis amenez-la jusqu'au cercueil situé au centre, de sorte qu'elle le détruise. Passez ensuite la porte ouest pour vous retrouver dans le hall large, puis vous remarquez l'alcôve du coin sud-ouest bloquée par un bouclier lumineux, destructible grâce à une des Gyrolames situées au nord et à amener jusqu'ici. Une fois l'alcôve libérée, vous y trouvez une autre Gyrolame. Le but est d'aller la placer sur un des deux socles qui se trouvait libre au nord du hall large, puis de replacer également la Gyrolame qui vous avait permis d'ouvrir l'alcôve. Il ne manquera alors plus qu'une Gyrolame à placer au nord...

Rendez-vous donc maintenant dans la salle à manger, située au nord-est du hall large. Eliminez les chevaliers apparus, puis sortez de la salle pour aller sur votre gauche trouver une nouvelle Gyrolame. Il faudra vous en servir pour vous protéger des boules de feu qui sont projetées dans le couloir d'en face. Faites donc progresser la Gyrolame jusqu'au bout du couloir et vous libérerez une porte sur la droite, tandis que vous pourrez trouver un parchemin sur le mur du fond, synonyme de mission secrète...

### Mission secrète 02 - Bowling

Il s'agit d'effectuer un saut (double si vous le pouvez) et d'attraper des ennemis avec la technique " Snatch " (de préférence de niveau 3), plus communément appelée " grappin " dans cette soluce. Vous devez en attraper 5 à la suite, sans toucher le sol...

Dans la pièce qui se trouvait à droite du fond du couloir, éliminez tous les ennemis pour ouvrir une grille libérant un emblème bleu sur lequel donner des coups d'épée. Celui-ci active alors l'ouverture de la grille de gauche, libérant ainsi la dernière Gyrolame à amener au nord du hall large. Une fois les quatre Gyrolames en place, la porte du milieu se libère, vous permettant d'aller bientôt vous frotter au boss du coin...

**Boss :** Bael
Vous commencerez par vous frotter à deux sortes de nymphes de glace, puis après les avoir frappées quelque peu, le

vrai boss apparaîtra. Il s'agit d'un crapaud géant, dont il faudra esquiver les attaques à l'aide de roulades sur les côtés, puis enchaîner vos combos les plus efficaces sur le monstre, toujours par les côtés de préférence. Une fois celui-ci assommé, envoyez-lui un bon uppercut grâce à votre Devil Bringer, Nero l'attaquera par un combo automatique. Lorsqu'il disparaît, attaquez les deux nymphes jusqu'à le faire réapparaître, puis poursuivez le combat jusqu'à votre victoire. Suite à la cinématique, vous vous emparez du **Cadavre Rusalka**, vous n'avez plus qu'à franchir la porte ouest de la salle pour finir la mission.

## Mission 05 - Trisagion

D'entrée une séquence démarre et vous serez bientôt assailli par deux démons volants. Touchez-les avec votre Devil Bringer pour les faire tomber au sol et perdre leur cape, puis achevez-les avec votre même bras maléfique. Une fois les deux ennemis vaincus, rendez-vous dans la partie centrale de la carte, en passant par-dessus la grille, afin de briser les nombreuses tombes et statues qui s'y trouvent et pour récupérer ainsi un maximum de sphères. En montant les escaliers vers le sud, vous voyez votre bras réagir. Ceci est dû au fait qu'un parchemin activant une mission secrète se trouve en réalité sous ces escaliers...

### Mission secrète 03 - Résistance Non-violente

Pour réussir cette mission avec Nero, vous devez avoir acquis l'aptitude de " Saisie " (Mission 08). Il vous suffira alors d'attraper un ennemi en vous en servant comme d'un bouclier, puis vous pourrez provoquer les autres ennemis de temps à autre avec la touche adéquate tout en gardant votre " bouclier " afin de faire augmenter les points de style, jusqu'à obtenir un fragment de sphère bleue et réussir la mission secrète.

Continuez ensuite jusqu'à la porte située en haut des marches, afin de pénétrer dans la chambre du maître. Après avoir vaincu la série de chevaliers, brisez donc le miroir situé au-dessus de la cheminée, contre le mur est de la pièce. Vous déclencherez ainsi une mission secrète...

### Mission secrète 10 - Marionnettiste

Dans cette mission secrète, vous devez activer la Gyrolame et la faire briser les 5 piliers bleus éparpillés dans les endroits principaux du hall large, dans un temps imparti de 2 minutes. Commencez donc par briser le premier droit devant vous, puis le deuxième au nord, celui situé dans la salle est et l'autre dans l'alcôve d'en face, puis le dernier droit devant dans le couloir, vers le sud. En réussissant, vous remportez un fragment de sphère bleue supplémentaire.

Une fois la mission secrète terminée, poursuivez votre route en sortant de la chambre par la porte sud, vous aurez un emblème bleu à marteler à l'épée, jusqu'à ce qu'il libère une Gyrolame. Activez-la d'un uppercut, puis faites-lui prendre de la vitesse avec vos coups d'épée. Maintenant, placez un bon coup de Devil Bringer pour la faire foncer droit devant vous, jusqu'à l'opposé de la pièce. Vous devez lui faire franchir l'étroite porte afin de la faire frapper la petite tour parcourue de lumières bleues. Une fois celle-ci détruite, le sol va s'effondrer, il vous faudra à nouveau vaincre des démons volants, là où vous atterrissez. Suite au combat, vous pourrez récupérer le Talisman Ailé, au sud de la pièce. Ceci déclenche ainsi l'activation de socles rouges, qui font en fait office de tremplins. Utilisez-les pour remonter tout en haut, en prenant soin entre chaque tremplin de bien récupérer toutes les sphères que vous apercevrez. Vous pourrez ainsi vous emparer d'une eau bénite supplémentaire et d'une nouvelle étoile verte, entre autres sphères rouges.

Une fois de retour tout en haut, avancez dans la pièce pour devoir affronter un groupe de démons qui, une fois vaincus, vous permettront de franchir la porte nord, pour vous retrouver dans le hall large. Ici, battez les ennemis avant de franchir une des deux portes qui vous mènent dans le grand hall, entouré par le hall large dans lequel vous vous trouvez. Au centre de la pièce se trouve maintenant un tremplin rouge à utiliser (si vous avez bien détruit le cercueil au préalable, sinon, faites-le à l'aide de la Gyrolame prévue à cet effet se trouvant dans la pièce), afin de vous retrouver sur le lustre. Maintenant, tentez de couper le pilier central du lustre et une cinématique s'enclenchera. Franchissez alors le passage ouvert dans le tableau, puis descendez les escaliers avant de franchir la porte menant au laboratoire souterrain (n'oubliez pas l'étoile verte derrière la grille). Courez finalement le long de ce couloir, jusqu'au déclenchement d'une cinématique, à la suite de laquelle la mission s'achèvera.

## Mission 06 - Résurrection

Avant de vous laisser tomber tout en bas de ce précipice, prenez soin d'aller récupérer le morceau de sphère bleue sur le pourtour de la pièce. Jetez-vous ensuite dans le trou, puis après avoir atterri, empruntez la porte est. Une cinématique ne tardera pas à s'enclencher et vous ferez connaissance avec de nouveaux démons, se déplaçant en ne laissant dépasser du sol que leurs ailerons, à la manière des requins. Si vous possédez l'attaque du tir chargé, elle sera d'une aide précieuse ici, se révélant assez efficace. Autrement, touchez les ennemis avec votre Devil Bringer et des coups d'épée chargée d'exceed, de préférence. Après avoir remporté le combat, poursuivez le long du tunnel, jusqu'à franchir la porte située au bout.

Une cinématique démarre, vous vous rendez compte que vous vous trouvez sur un plateau de jeu géant, avec un pion à votre effigie grandeur nature, des cases de différentes couleurs, puis un dé à frapper. Selon le score que vous obtenez sur le dé, le pion se déplacera sur un des quatre types de cases différents, déclenchant ainsi divers effets. Nous avons donc les cases blanches qui relancent le dé, les cases bleues qui fournissent divers items, les cases jaunes qui créent un autre chemin vers une case adjacente, puis les cases rouges qui déclenchent des combats contre des démons. Etant donné le côté aléatoire donné par le résultat du dé, vous pourrez passer plus ou moins de temps à franchir ce secteur...

Une fois le plateau de jeu achevé, franchissez la porte nord, une cinématique se déclenchera, où vous ferez la connaissance du boss, Agnus.

**Boss :** Agnus
Dès que le combat débute, attrapez grâce à votre grappin un de ces oiseaux-épée au vol, pour que Nero les renvoie tout droit dans la vitre d'en face, répétez cela jusqu'à la briser. Repérez le moment où il électrifiera le sol (lorsqu'il crie), puis restez en l'air durant ce laps de temps en tirant quelques rafales au pistolet. Remportez la victoire pour ensuite déclencher une longue séquence, au bout de laquelle vous aurez acquis le pouvoir **Yamato**.

Franchissez la porte droit devant vous, puis allez frapper l'emblème bleu un peu plus en avant, au nord. Celui-ci déclenche l'activation d'un barrage et d'un pont. Prenez ensuite les escaliers. Dans la salle suivante, éliminez vos ennemis, repérez le parchemin synonyme de mission secrète, accroché sur le mur du coin nord-est.

### Mission secrète 04 - Chasse au trésor

Il vous faut dans cette mission trouver les 99 orbes rouges cachées dans le secteur. Suivant les parties, elles peuvent se trouver à différents endroits. Soyez attentif aux signaux envoyés par votre Devil Bringer et fouillez notamment les endroits suivants : derrière un des grands miroirs au sud-est (après l'avoir brisé), au niveau de l'emblème bleu, à l'endroit où est située la Gyrolame (déplacez-la avant), devant la porte sud, au nord-est (derrière le mur de l'étage du bas), puis en hauteur dans le coin sud-ouest. Vous gagnerez également un fragment de sphère bleue.

Poursuivez ensuite sur les quelques marches et le long du couloir métallique pour atteindre un secteur circulaire avec de nouveaux chevaliers à défaire. Dirigez-vous vers la sortie sud de cette pièce, puis vous aurez une troisième série d'ennemis à combattre avant de vous retrouver dans le laboratoire souterrain et d'utiliser ensuite les tremplins pour remonter tout en haut. De retour dans le sous-sol, remontez les escaliers pour repasser à travers l'ouverture du tableau et vous retrouver dans le grand hall. Empruntez alors la porte qui sera tout de suite sur votre droite en sortant du tableau, suivez le parcours vers le nord, jusqu'aux Chutes de Foris. Mettez le cap vers le nord afin de franchir le pont maintenant abaissé, une petite séquence se déclenchera au bout. Poursuivez votre route et commencez à avancer dans la forêt, jusqu'à cette lumière au bout du tunnel...

## Mission 07 - La Vipère

Vous commencez tout près d'un autel dans lequel est accroché un parchemin de mission secrète, mais il faudra laisser cela à Dante pour plus tard... Passez dans un grand tronc d'arbre creux pour récupérer quelques sphères rouges, puis poursuivez pour détruire peu après un énorme morceau de sphère rouge, pour ensuite pénétrer dans le secteur suivant. Restez sur la gauche sans vous laisser tomber plus bas pour le moment, vous pourrez récupérer une eau bénite. Sautez maintenant plus bas pour éliminer quelques ennemis, puis montez les escaliers menant à la partie est de la carte. Entrez alors dans l'église située à droite. Une flopée d'ennemis vous attend, ils s'avéreront être un poil plus coriaces que les pantins de base, étant donné que des parasites auront pris possession de leur corps. Montez ensuite

les escaliers situés au sud de la pièce, puis frappez l'emblème bleu afin qu'elle active un chemin de dalles qui disparaîtront dès que vous poserez le pied dessus. Franchissez la porte au bout.

Une fois dans la Vallée en Ruines, montez donc les escaliers circulaires pour ensuite utiliser les deux cercles de continuum et rejoindre l'autre côté. Vous trouverez un nouvel emblème bleu incrusté dans la roche, qui activera un autre parcours de dalles temporaires à traverser. Après avoir battu le démon, récupérez le morceau de sphère bleue situé en hauteur sur le premier carré de dalles apparu, puis poursuivez tout en battant vos ennemis. Les dalles vous mènent finalement plus au sud-ouest de la carte (attendez patiemment que les dalles apparaissent), avec une porte à franchir. En traversant le pont représenté horizontalement sur la carte, allez ensuite au sud pour trouver une mission secrète à déclencher.

### Mission secrète 05 - Gratte-ciel

Vous avez 1 minute pour effectuer ce parcours de tremplins et en usant de votre grappin afin d'atteindre le fragment de sphère bleue présenté tout en haut. Attention, vous devrez également briser une grille d'un coup d'épée durant votre ascension...

Après la mission secrète repartez vers le nord pour trouver bientôt un groupe d'ennemis dans lequel la destruction des parasites est à privilégier avant tout. Une fois le secteur nettoyé, empruntez la sortie sud-ouest de la carte, puis dans le prochain secteur, utilisez la Gyrolame pour exploser le portail bleu de devant, puis le deuxième situé juste après. Débarrassez-vous des pantins, utilisez la Gyrolame pour détruire le portail bleu situé à droite des marches. Franchissez la porte au bout de ce chemin.

Vous voici dans la vallée en ruines. Montez quelques marches, une séquence se déclenchera. Courez en continuant le long du parcours tandis qu'un monstre vous poursuit. Arrivé au bout, avancez pour passer la porte, puis vous trouverez sur votre droite une de ces statues sur lesquelles enchaîner les combos pour obtenir une récompense. Accomplissez un combo de rang A et vous serez récompensé d'un morceau de sphère bleue. Poursuivez votre avancée en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez l'antre du boss.

**Boss :** Echidna
C'est donc contre le monstre de tout à l'heure que vous allez devoir vous frotter... Esquivez ses attaques frontales par des roulades latérales, puis évitez ses violents coups de queue à l'aide d'un saut. Tirez-lui dessus avec si possible le tir chargé, puis lorsque ses tentacules se planteront dans le sol, attrapez le bourgeon central grâce au grappin pour lui asséner des coups d'épée. Elle se plantera également au centre de l'arène pour faire sortir cette fois ses tentacules par le sol... Esquivez-les, puis profitez-en pour aller enchaîner les combos sur sa vilaine frimousse. Si cela n'a pas suffi, continuez de la toucher avec des tirs chargés. Une fois le boss éliminé, vous gagnerez le **Fruit Séfirothique**.
Servez-vous en pour détruire la racine qui bloque le passage à emprunter au sud-ouest, cela clôturera la mission.

## Mission 08 - Profession De Foi

Progressez le long de l'unique parcours jusqu'à passer sous une grande arche où votre bras vous signalera la présence d'un morceau de sphère bleue en hauteur. Continuez en vous débarrassant des gêneurs, franchissez l'accès bloqué jusqu'ici par une racine, puis repassez de l'autre côté du pont emprunté auparavant. Filez au nord en le quittant, puis une cinématique se déclenchera une fois dans le secteur suivant. Vous allez devoir vous frotter à une bande de reptiles assez résistants et équipés de boucliers. Comme à votre habitude, sortez les combos les plus dévastateurs que vous avez en poche, pour les enchaîner avec une projection grâce au Devil Bringer. Une fois leur compte réglé, poursuivez vers le sud-ouest pour gagner le secteur de l'église, en montant tout d'abord les marches plus au nord, afin de pénétrer ensuite dans celle-ci à l'est de la carte. Terrassez vos ennemis, puis rendez-vous sous l'escalier situé à l'angle de la pièce, au sud-est. Faites disparaître la plante et passez donc la porte.

Une fois dans les bois mystérieux, vous vous retrouverez face à une statue au carrefour de 4 chemins. Si vous choisissez le mauvais, vous tournerez en rond et reviendrez toujours au départ après avoir dû affronter quelques ennemis en cours de route. La solution sera simplement de prendre le chemin à l'opposé de l'ombre de la statue et ce, 3 fois de suite. Notez qu'en partant vers le chemin de gauche, vous affronterez des ennemis dans ce petit piège certes, mais vous pourrez récupérer en hauteur un fragment de sphère bleue au nord de la carte. En poursuivant le long du

parcours imposé, vous parviendrez au boss du niveau après avoir éliminé quelques parasites.

**Boss :** Credo
Vous devrez éviter ses coups d'épée en roulant sur le côté ou en sautant, comme d'habitude. Contournez-le pour le toucher dans le dos, puis lorsqu'il se placera loin de vous pour vous jeter une épée en pleine face, évitez-la au bon moment par une roulade ou un saut. Enchaînez-le avec vos plus puissantes attaques jusqu'à ce qu'il se protège à l'aide de son bouclier, puis tentez de l'attraper avec votre Devil Bringer... Votre victoire vous rapporte le **Bouclier d'égide**.

## Mission 09 - Pour toi

Suivez le parcours rectiligne sans oublier de récupérer des sphères rouges grâce aux éléments du décor, une cinématique se déclenchera. Suite à l'affrontement, vous atteignez le grand hall. Au nord-ouest de la pièce, vous trouverez une étoile diabolique P, tandis que de l'autre côté une déesse sera à enchaîner de combos jusqu'à atteindre le rang S. Vous obtenez alors un fragment de sphère bleue. Poursuivez ensuite vers le sud, observez le petit pilier au centre, vous verrez le pont-levis bloqué par une plante. Suite à la cinématique, des lasers vont parcourir le grand hall, il vous faudra franchir la porte sud-est tout en les évitant. Dans cette pièce, battez la flopée de chevaliers, vous serez récompensé par la Clé de Cronus suite à votre victoire. En allant donner un uppercut dans le pilier apparu au centre de la pièce, vous ralentirez le temps un instant, ce qui vous permettra de franchir la porte ouest en évitant les lasers. Avancez dans la prochaine pièce pour aller frapper un emblème bleu dans le coin sud-est. Cela fait descendre un ascenseur dans lequel pénétrer. Eliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous monterez automatiquement. En sortant de ce premier ascenseur (ne vous souciez pas du fragment de sphère bleue pour le moment), activez le pilier sur votre gauche afin de ralentir le temps et de franchir les deux séries de lasers, puis vous pénétrerez dans un deuxième ascenseur. De même que précédemment, battez vos ennemis pour monter d'un niveau. Vous avez le choix entre deux portes. Celle de droite vous fait tomber sur le fragment de sphère bleue vu tout à l'heure, mais il vous faudra remonter les deux étages, tandis que vous pouvez prendre directement celle de gauche pour poursuivre votre avancée.

De même que précédemment, frappez le pilier sur votre gauche pour ralentir le temps, puis franchissez les lasers afin de monter dans le dernier ascenseur. Battez les démons qui y apparaissent, vous atteindrez finalement l'antre du boss Agnus.

**Boss :** Agnus
Dans un premier temps, tentez d'attraper une de ces épées volantes avec votre Devil Bringer pour lui renvoyer en pleine face, comme vous l'aviez fait lors de votre première confrontation contre lui. Dès que vous le voyez se concentrer et préparer une attaque, foncez-lui dessus pour le toucher et l'empêcher de compléter son action, car il pourrait vous attraper et drainer votre énergie. Bien sûr, dès que l'occasion se présente, tentez une prise au Devil Bringer pour lui infliger davantage de dégâts !

## Mission 10 - Enveloppé Dans La Gloire

Sortez par la porte nord, puis reprenez l'ascenseur. Battez ces spectres en les enchaînant à coups de Devil Bringer et d'épée, puis rendez-vous dans l'ascenseur suivant après avoir ralenti le temps, vous y trouverez un emblème bleu. Donnez-lui des coups d'épée afin qu'il fasse disparaître la barrière bleue, puis franchissez cet accès afin de retomber tout en bas de cette salle. Franchissez alors le couloir situé à l'ouest, vous vous retrouverez dans la pièce octogonale avec à nouveau des chevaliers à abattre. En passant la porte est, vous vous retrouverez dans le grand hall.
Dirigez-vous vers le sud pour gagner le couloir de sécurité, où vous devrez ralentir le temps grâce au pilier situé à l'entrée de cette pièce. Effectuez alors le parcours en évitant les lasers, puis passez donc la porte au bout du couloir, en sachant que vous aurez une mission secrète à activer sur votre droite.

### Mission secrète 06 - Vermifuge

Ici, il vous faudra protéger une de ces marionnettes contre les parasites qui veulent s'y agripper. Pour ce faire, attrapez-la en utilisant la " Saisie ", puis emmenez-la au sommet de la falaise située au nord-ouest. Une fois celle-ci en sécurité, il ne vous reste plus qu'à descendre pour vaincre vos ennemis. Un fragment de sphère bleue sera à remporter en même temps que cette mission secrète.

Après avoir éventuellement effectué cette mission secrète, la porte vous mène dans une salle dans laquelle tournoient d'énormes faux au centre. Laissez-vous alors tomber pour vaincre un groupe d'ennemis, puis cela vous donnera accès au pilier ralentisseur de temps. Ceci vous permettra de sauter sur les lames pour atteindre la porte située au sud (une fois sur la 5ème lame). Poursuivez ensuite toujours vers le sud en réglant leur compte à quelques chevaliers, puis une fois dans la dernière pièce, vous pourrez utiliser le Talisman Ailé qui active un ascenseur. Placez-vous sur le côté droit de l'ascenseur de manière à récupérer un fragment de sphère bleue lorsque celui-ci descendra. Une fois à l'étage supérieur, montez les quelques marches pour rejoindre la salle de réunion. Après avoir vaincu les deux chevaliers, vous pourrez trouver un parchemin contre le mur gauche du couloir qui suit, activant ainsi une nouvelle mission secrète.

### Mission secrète 07 - Course folle

Il s'agira ici d'aller rejoindre le fragment de sphère bleue situé plus au sud-ouest en franchissant le parcours de dalles qui apparaît au fur et à mesure, suite à l'activation de l'emblème bleu. Les ennemis vous donneront pas mal de fil à retordre, aussi, il existe un moyen bien plus simple pour récupérer le fragment de sphère bleue. Si vous possédez le style Trickster de niveau 3, vous pourrez effectuer une glissade supplémentaire une fois dans les airs, ce qui fera avancer Dante de quelques mètres de plus. Une fois sur la 3ème plate-forme apparue, tenez-vous donc dans le coin de celle-ci, dans l'axe du fragment de sphère, puis sautez vers celui-ci en effectuant un double saut et cette fameuse glissade dans l'air. Vous parviendrez alors à valider cette mission secrète à la vitesse de l'éclair.

La porte au bout du couloir vous mène au boss de fin de mission : Dante.

**Boss :** Dante
Dante s'avérera être bien plus coriace que lors de votre première confrontation... Ne cherchez pas à lui tirer dessus, car il fera de même et cela annulera vos coups de feu. Dante est plus rapide que vous, mais vous possédez le Devil Bringer... Grâce à celui-ci, sautez pour éviter les charges de Dante, puis attrapez-le pour l'attirer rapidement vers vous et l'enchaîner de coups d'épée, pour finir avec une prise au Devil Bringer.

## Mission 11 - Le Neuvième Cercle

Montez les escaliers sur votre gauche, puis passez l'emblème pour aller jusqu'au fond pour trouver la déesse à enchaîner de combos jusqu'au rang SSS. Vous obtenez ainsi un fragment de sphère bleue. Revenez frapper l'emblème, puis utilisez les lumières bleues et votre grappin pour atteindre le balcon supérieur. Remportez le combat contre ces spectres afin de récupérer la sphère verte qui suivra, empruntez cet ascenseur qui descend. En quittant ce dernier, partez vers la droite et vous vous retrouverez bloqué par une grille. Pour l'ouvrir, attrapez simplement le démon qui se trouve derrière celle-ci avec votre Devil Bringer. Montez ensuite les escaliers, puis votre bras sonnera à gauche de la statue dorée. Placez-vous donc au centre des piliers et vous récolterez quelques sphères rouges de plus. Vous aurez ensuite à effectuer un parcours au grappin à l'aide des lumières bleues flottantes. Si vous tombez au niveau du deuxième parcours de lumières, vous récolterez en bas une étoile diabolique P, mais devrez vous frotter à une bande de chevaliers avant de pouvoir retenter de franchir le précipice au grappin.

Vous atteindrez un nouvel emblème bleu à frapper ensuite, après avoir réglé son compte au chevalier. Montez alors le long des lumières bleues, puis approchez du petit pilier rouge une fois en haut (observez-le). Réduisez vos assaillants en charpie, cela activera l'ascenseur à gauche de la statue dorée vue précédemment, là où vous aviez pu récupérer quelques sphères rouges entre les piliers. Retournez donc à cet endroit pour utiliser l'ascenseur après avoir nettoyé le secteur.

**Boss :** Sanctus
Tout d'abord, commencez par enchaîner les coups d'épée en l'air pour briser sa bulle protectrice. Une fois ceci effectué, vous verrez apparaître deux objets devant lui. Cela vous servira à y envoyer le grappin pour vous approcher de lui et le toucher avant qu'il ne régénère sa sphère de protection. S'il le faut, brisez-la à nouveau, puis touchez-le pour qu'il tombe par terre. C'est là que vous pourrez l'enchaîner à l'épée et poursuivre avec une prise au Devil Bringer des plus classes. Ses attaques consistent à vous envoyer des boules de feu ou autres éclairs, mais vous serez tellement occupé à l'approcher au grappin que vous n'y prêterez presque pas attention. Il activera ensuite la grande statue pour vous mettre des bâtons dans les roues, mais vous pourrez le vaincre en utilisant toujours la même technique...

## Mission 12 - Un nouveau départ

A partir de maintenant, c'est Dante qui prend les choses en main, et vous pourrez améliorer ce dernier à votre guise avant de le contrôler. Des pantins et autres démons vous permettront de vous faire la main dans cette chambre, tandis qu'il vous faudra poursuivre par la porte nord après les avoir vaincus. Vous voici dans la salle de réunion, où une séquence se déclenche, annonçant l'arrivée de véritables scies circulaires sur pattes. Vous savez quoi faire... Continuez au nord vers l'ascenseur, récupérez le Talisman Ailé, puis un compte à rebours se mettra bientôt en place, annonçant la destruction du secteur. Poursuivez vers le nord et laissez-vous tomber dans le grand trou pour activer l'emblème bleu qui s'y trouve (et ramasser une sphère dorée). Elle fera descendre un ascenseur dans lequel des ennemis vous attendent. Suite au combat, vous remontez et atteignez bientôt la salle des grosses lames tournantes, où vous devrez activer le ralentisseur de temps après avoir battu les démons. Cela aura pour effet de détruire le mécanisme, immobilisant ainsi les lames. Montez jusqu'à la 5ème pour sortir par la droite, puis effectuez le parcours en évitant les lasers jusqu'à la porte à l'autre bout de ce couloir (après avoir bien sûr ralenti le temps).

Traversez le pont pour vous retrouver dans le grand hall, éliminez le comité d'accueil, puis sortez par la porte nord. Continuez tout droit jusqu'à déclencher la séquence de fin de mission.

## Mission 13 - Le Retour du Démon

Vous voici dans la forêt. Le boss Echidna brouille votre parcours et a fait apparaître plusieurs nuages brumeux qui vous téléporteront à différents endroits. Lisez les indications qui suivent pour aller lui donner sa punition... Prenez la porte au nord, puis dans le prochain secteur, regardez le chemin de l'étage inférieur (à l'est) pour vous y rendre, et pour pénétrer dans la brume sud-est après avoir vaincu les ennemis apparus. Vous voici dans la vallée. Battez la nouvelle série d'ennemis pour ensuite monter les marches et prendre la brume violette située en haut de ces dernières. Eliminez les ennemis, puis continuez au nord pour rejoindre la rivière de Lapis et passez dans la brume située sous le pont. Entrez ensuite dans l'église, effectuez un combo de rang A sur la déesse située sur votre droite pour obtenir un fragment de sphère bleue, puis passez la porte sous l'escalier pour revenir dans les bois mystérieux. Il faudra utiliser la même méthode que précédemment en prenant 4 fois de suite la direction opposée à l'ombre de la statue au centre de ce carrefour. Vous arriverez enfin aux ruines oubliées, face au boss Echnida. La manière de la vaincre sera sensiblement la même que lorsque vous contrôliez Nero. Vous récupérerez suite au combat l'arme **Gilgamesh** et pourrez quitter les lieux par le sud-ouest.

## Mission 14 - Forêt Dévastée

Dans ce niveau, des plantes carnivores pousseront constamment du sol pour tenter de vous envoyer dans une dimension parallèle où il vous faudra vaincre une horde d'ennemis pour vous en sortir. Evitez donc ces plantes, ou tentez de les éliminer pour récolter des sphères vertes si besoin. Filez vers l'ouest dans le premier secteur (sans oublier le fragment de sphère bleue sous le pont), puis une fois à la Rivière de Lapis, éliminez le comité pour poursuivre au nord-ouest. Une fois à l'Ancienne Place, éliminez les ennemis pour poursuivre au sud-ouest. Ensuite, dans la Vallée du Vent, allez au nord-ouest pour escalader et avancer vers le prochain secteur. Récupérez un maximum de sphères rouges sur le gros morceau qui vous fera face, puis vous aurez une mission secrète à activer juste à côté, sous le porche.

### Mission secrète 08 - Blockeur Royal

Vous devrez utiliser le style de combat " Royalguard " de Dante pour réussir cette mission. L'objectif et d'accomplir 5 gardes parfaites contre ces deux spectres (éliminez-en un d'abord pour plus de facilité ensuite). Repérez le bon timing pour vous protéger au moment où l'ennemi envoie son attaque, puis quand vous serez rodé, vous réussirez cette mission secrète sans problème, avec bien sûr un fragment de sphère bleue à la clé.

Rejoignez ensuite les chutes de Foris en partant vers l'ouest, puis vous atteindrez bientôt le château de Fortuna...

## Mission 15 - Le Château de Fortuna

En remontant vers le château, prenez le passage de gauche (côté est sur la carte) pour aller récupérer un morceau de

sphère bleue en tuant une déesse grâce à un combo de rang SS. Continuez vers le sud jusqu'à faire face à un Blitz. Lorsqu'il se téléporte frénétiquement autour de l'arène, sautez et tirez-lui quelques rafales pour le ralentir et l'affaiblir (le Tir Chargé 2 est bienvenu ici). Ne tentez pas de l'attaquer à l'épée avant qu'il ne perde son aura électrique et qu'il arrête de se téléporter. Lorsque vous le verrez affaibli, envoyez-lui vos plus puissants combos, puis lorsque vous le voyez regagner son bouclier électrique, reculez et reprenez la démarche avec votre fusil ou vos pistolets, pour ensuite le vaincre de la même manière. Suite à votre victoire, continuez vers le sud pour vous retrouver dans le grand hall, remarquez que de la glace occupe une grande partie du secteur.

Prenez la porte située à l'est de la pièce (non loin de l'emblème bleu), puis franchissez la galerie pour atteindre la bibliothèque, dans laquelle quelques chevaliers vous attendent. Après les avoir vaincus, rendez-vous dans la pièce sud pour détruire un gros morceau de sphère rouge et trouver au bas des escaliers tournants la mission secrète 09...

### Mission secrète 09 - Incassable

Dans cette mission, vous ne devez subir aucun dégât. Par conséquent, soyez mobile, utilisez le double saut et une de vos armes à feu ! Une fois les ennemis vaincus, récupérez le fragment de sphère bleue apparu.

Passez ensuite la porte située au bas des escaliers pour rejoindre le hall large. Gagnez la salle à manger en passant la porte située côté est, puis traversez le couloir pour trouver au bout un nouveau groupe d'ennemis à faire disparaître. Sortez de la salle à manger par la porte sud-ouest, puis contournez le hall large pour pénétrer dans la salle de torture, via la porte ouest. Battez vos ennemis, puis laissez-vous tomber dans le trou de la pièce sud. Allez donc activer l'emblème bleu que vous montre la caméra, utilisez le tremplin bleu apparu pour remonter tout en haut, avec une porte et un couloir à franchir, menant jusqu'à la chambre du maître. Ici, vous devrez régler son compte à un nouveau Blitz... Bon courage !

Sortez ensuite de la chambre par la porte nord et rendez-vous dans le coin nord-est du cimetière pour aller éliminer un ennemi déjà vu auparavant : il s'agit de ce gros crapaud se servant de ses deux nymphes pour vous amadouer. Il sera à vaincre de la même manière que précédemment. Vous remporterez ensuite **Pandora** puis effectuerez une descente aux enfers (laissez-vous tomber dans le trou)...

## Mission 16 - Inferno

Dans ce secteur, vous serez infecté par un poison qui drainera peu à peu votre énergie. Aussi, il vous faudra régulièrement en récupérer en récoltant un maximum de sphères vertes. En passant par la porte est (après avoir effectué un combo de rang S sur une déesse et récupéré un morceau de sphère bleue), vous serez attaqué de nouveau par ces monstres aux ailerons de requin. Franchissez ensuite la porte au bout de ce couloir en " U ", une cinématique se déclenchera... Encore ce satané jeu de l'oie ? Non, Dante ne l'entend pas ainsi et casse le matériel ! Bon... Eh bien dans ce cas il ne reste plus qu'à éliminer toutes les bestioles qui apparaissent. Une fois ceci effectué, franchissez la porte au nord de la pièce, pour rejoindre la Salle de l'épée démoniaque. Ici, chevaliers et oiseaux-épée apparaîtront pour vous divertir, puis lorsque vous aurez eu raison de ces derniers, passez la porte située au nord de la pièce.

Vous voici devant la cascade. Montez les escaliers, puis franchissez la porte. Avancez jusqu'à devoir effectuer un nouveau combat, avant de prendre les escaliers de cette pièce, au nord-ouest. Une fois dans la partie grillagée circulaire, sautez par l'ouverture afin de rejoindre la partie sud de la salle. Vous aurez à vaincre quelques chevaliers avant de quitter les lieux par la porte sud. Effectuez le parcours vertical sur ces trampolines rouges jusqu'au sommet, puis vous vous retrouverez dans le grand hall, ou plutôt le sous-sol pour être plus précis. C'est en remontant les escaliers et en sortant du tableau que vous vous retrouverez dans la grande pièce, réalisant que la glace a fondu. Ceci vous permet de sortir par la porte sud. En poursuivant dans cette direction, vous ne tarderez pas à vous faire attaquer par une meute de chiens pas tout à fait normaux... Evitez leurs boules de feu tout en les éliminant, puis avancez vers le sud pour grimper le long de cette falaise enneigée. Une fois un peu plus haut, arrêtez-vous à mi-chemin sur la longue portion d'escalier allant vers l'ouest, repérez la sphère rouge sur la falaise, en hauteur. Effectuez un double saut pour la récupérer et poursuivre vers la prochaine plus à droite. Utilisez la glissade que peut accomplir Dante en l'air, une fois le style Trickster niveau 3 obtenu, puis poursuivez en utilisant Lucifer pour finalement atteindre ce petit renfoncement bien caché où se situe la mission secrète 11.

### Mission secrète 11 - Point d'Impact

Il vous faut détruire deux statues situées le long de ce chemin rectiligne, en utilisant le canon le plus puissant de Pandora : le PF398. Vous avez 30 secondes. Commencez par vous diriger vers le sud et arrêtez-vous peu après la porte. Visez bien et envoyez un obus de PF398 dans la statue au loin. Revenez vers le nord, arrêtez-vous au bas des marches pour faire de même envers la statue que vous apercevez un peu plus loin. Vous recevez un fragment de sphère bleue en récompense.

De nouveaux cabots vous attaquent mais ce ne seront pas eux qui vous empêcheront de progresser le long du chemin, toujours vers le sud, pour rejoindre la seconde zone de minage. Dirigez-vous vers le sud et laissez-vous tomber au pied de la cascade, pour ensuite poursuivre et vous frotter de nouveau à Berial, ce grand boss enflammé. Vous pourrez le vaincre en utilisant exactement la même méthode que lors de votre premier affrontement. Vous recevrez alors **Lucifer** et pourrez clore la mission en passant la porte sud.

## Mission 17 - Adagio pour cordes

Quittez la première zone de minage par le tunnel nord-est et la porte au bout, puis continuez sur le port pour rejoindre le tunnel au sud-est de la carte. La porte au bout de celui-ci vous mène à la ville. Poursuivez vers le nord en éliminant les gêneurs, puis une fois au quartier des affaires, un long combat vous attend contre un groupe d'ennemis... Plus au sud-est, vous trouverez le restaurant café. Placez-vous au-dessus de la porte d'entrée, là où est située une sphère rouge. Effectuez ensuite un double saut (suivi éventuellement d'un coup de Lucifer) pour atteindre un rebord sur lequel se trouve un fragment de sphère bleue. Il vous faudra ensuite franchir le portail à l'extrême sud pour atteindre la Place de l'Opéra. Tout de suite sur votre droite, allez détruire la poubelle située devant la grille pour découvrir le parchemin de la dernière mission secrète...

### Mission secrète 12 - Course de fond

Bon, pas la peine de s'arracher les cheveux pour réussir ce tour de force qui est de franchir cette série de lasers sans aucun ralentissement du temps. Non, il y a bien plus simple : avant de débuter la mission, chargez la petite jauge violette située sous votre barre de vie en utilisant la Pandora contre les ennemis que vous croiserez. Une fois la jauge pleine, passez en style " Gunslinger " si cela n'est pas déjà fait, puis sautez pour ensuite changer la Pandora de façon à ce qu'elle plane au-dessus des lasers. Vous n'avez plus qu'à orienter le stick vers l'autre bout du couloir (étant donné que la jauge violette est pleine, vous aurez assez de temps de planage), récupérez ainsi le fragment de sphère violette.

Une fois au niveau de la Place de l'Opéra, occupez-vous de réduire vos ennemis à néant avant de rejoindre le bâtiment par la porte située au bout du couloir sud-ouest et d'y retrouver Agnus. Il faudra le vaincre de la même manière que précédemment.

## Mission 18 - Le Destructeur

Durant toute la mission, vous affronterez le Sauveur. Le combat se déroule en deux parties. Dans un premier temps, l'ennemi n'affichera aucune barre de vie et vous devrez en fait détruire les gemmes bleues situées à différents endroits de son corps. Il vous enverra des projectiles bleus sur lesquels vous pourrez tirer en les visant, ou que vous pourrez simplement esquiver. Il aura une seconde attaque nécessitant un temps de concentration de sa part, vous laissant le loisir de filer sur les côtés pour utiliser un des tremplins, ce qui vous permettra d'éviter cette attaque dévastatrice en sautant vers une autre plate-forme flottante. Vous rencontrez parfois sur certaines plates-formes des machines qui, une fois activées grâce à l'emblème bleu, permettront soit d'envoyer des projectiles sur l'ennemi afin de l'assommer, soit de tirer un laser qui bloquera sa main un court instant alors qu'il l'aura frappée contre le sol (et que vous avez bien sûr esquivé ;-) ). Cela représente alors une opportunité de monter le long du bras de cette gigantesque statue et d'aller briser les deux gemmes qui se trouvent sur chaque bras. Vérifiez bien que vous avez détruit chaque gemme à 100% (si c'est le cas, vous ne pouvez plus les viser).

Le bras droit, les jambes et la gemme de derrière vous donneront sûrement plus de fil à retordre, aussi il vous faudra trouver la plate-forme sur laquelle se trouve le canon qui permet d'assommer le Sauveur. Une fois sur celle-ci, utilisez-la rapidement pour toucher l'ennemi avant qu'il ne détruise la plate-forme (auquel cas vous devrez attendre qu'elle

réapparaisse). Dès que la statue tombe dans les pommes, utilisez un des tremplins qui vous fait face pour vous en rapprocher et ainsi détruire les gemmes (en sautant de tremplin en tremplin). Restera alors à détruire la gemme située sur son front. Pour l'atteindre, tirez quelques rafales sur celle-ci en montant sur un de ses bras, ou à distance. Une fois cette gemme détruite, sautez sur les tremplins de droite jusqu'à vous trouver sur une autre plate-forme où débutera la deuxième phase du combat, avec cette fois-ci l'apparition de la jauge de vie du Sauveur.

Evitez ses attaques comme précédemment, en utilisant également les tremplins jusqu'à vous retrouver bien en face de l'ennemi. Vous pourrez alors, lorsqu'il se rapprochera, enchaîner vos attaques les plus puissantes sur la gemme de son torse. Frappez la tête pour l'assommer, puis utilisez le tremplin qui vous fait face pour atterrir directement face à la gemme, ce qui vous permettra ainsi de poursuivre vos assauts contre celle-ci. Répétez ces manoeuvres, le Sauveur finira par céder sous votre acharnement.

## Mission 19 - Le Successeur

Cette mission consiste à évoluer sur des plateaux de jeu, de la même manière que lors de la mission 06. Vous devrez finir 5 plateaux de jeu en tout, avec un boss déjà combattu durant votre aventure à la fin de chaque plateau. Attention, les boss seront plus coriaces que lors de la première rencontre... Mais rien de bien méchant.

## Mission 20 - La Vita Nuova

Dans ce combat, vous devrez vaincre le vieillard Sanctus de la même manière que lors de la mission 11, c'est-à-dire en commençant par briser sa bulle protectrice (à l'épée), puis en le touchant pour le faire chuter. Enchaînez-le au sol avec vos combos les plus redoutables, sans hésiter à vous servir de Yamato. Répétez l'opération jusqu'à l'abattre en sachant que vous aurez à éviter les attaques peu banales qu'il vous lancera à l'aide de sauts et de roulades. Une cinématique se lance après votre victoire, mais vous devez régler son compte à cette immense statue du Sauveur. Pour ce faire, touchez une fois sa main droite avec votre Devil Bringer, puis faites de même avec la main gauche. Il vous restera à le toucher à la tête avec ce même poing pour déclencher la séquence finale...

# Diner Dash

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### "I ate the whole thing!" (25)

Terminer les quatre restaurants au cours de la carrière de Flo

### "I really ate the whole thing!" (55)

Terminer les quatre restaurants au cours de la carrière de Flo avec tous les points d'expert

### Endless, Schmendless (10)

Durer 10 minutes en mode Service infini, quel que soit le niveau de difficulté

### There's always tomorrow Flo (3)

Perdre toutes vos étoiles en mode Service infini, quel que soit le niveau de difficulté

### Now we're cookin'! (7)

Gagner cinq étoiles au cours de la carrière de Flo

### That's what I call an upgrade! (5)

Déverrouiller le jeu complet

### That's what I call team work! (15)

Gagner 10 parties en ligne en mode Équipe !

### There's no time like the present (15)

Gagner 10 parties en ligne en mode Contre-la-montre !

### Here's a tip for you... (15)

Gagner 10 parties en ligne en mode Guerre des pourboires !

### Will Flo please stand up?! (15)

Gagner 10 parties en ligne en mode Duel

### Workin' nine to five... (20)

Gagner 20 parties en ligne en mode Équipe avec au moins trois autres équipes !

## Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Disney Sing it

© Disney Interactive / Zoë Mode 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Chanteur pro (10)

Terminez toutes les leçons dans Sing It Pro.

### La musique est en vous ! (30)

Terminez toutes les chansons High School Musical.

### Vous mettez le feu ! (30)

Terminez toutes les chansons Camp Rock.

### Le meilleur des deux (30)

Terminez toutes les chansons Hannah Montana et Miley Cyrus.

### Fanatique de Sing It (50)

Terminez 50 chansons.

### Méga-fan Sing It (100)

Terminez 100 chansons.

### Superstar Sing It (50)

Terminez toutes les chansons en mode solo.

### Duo dynamique (50)

Terminez toutes les chansons en mode duo.

### Au sommet en rap-pel (50)

Obtenez le meilleur score sur une chanson.

### Show time à deux (10)

Terminez un concert avec 2 joueurs.

### Show time (10)

Terminez un concert.

### Chant sans filet (10)

Terminez une chanson dans le mode "Vous êtes tout seul".

### Tour de chauffe (10)

Terminez une chanson en Jeu en équipe.

### Frères de son (10)

Terminez une chanson en mode duo.

### Affrontement (10)

Terminez une chanson en mode versus.

### Chanteur-né (50)

Terminez une chanson à plus de 75% dans le mode "Vous êtes tout seul"

### Une équipe de rêve (100)

Marquez plus de 1.000.000 sur un duo.

### Vous avez ça dans le sang (50)

Marquez plus de 500.000 sur 20 chansons.

### Hé ! Un gros marqueur (100)

Marquez plus de 750.000 sur 20 chansons.

### Avalanche de points (30)

Marquez plus de 750.000 sur 10 chansons.

### Tout en haut de l'affiche (20)

Marquez plus de 750.000 sur une chanson solo.

### De gros enjeux (20)

Marquez plus de 750.000 sur une chanson en mode versus.

### Jolie harmonie (20)

Marquez plus de 750.000 sur une chanson duo.

### Vous êtes un professionnel ! (100)

Marquez plus de 1.000.000 sur une chanson solo.

### Repoussez les limites ! (50)

Décrochez le multiplicateur X4.

# Divinity II : Ego Draconis

© DTP Entertainment AG / Larian Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Chevalier dragon (99)

Terminez le jeu.

### Poule mouillée (25)

Tuez Caspar.

### Prise au dépourvu (25)

Faites fuir la diseuse de bonne aventure.

### Chasseur de primes (100)

Aidez la justice à rattraper tous les criminels les plus recherchés de Rivellon.

### Ouvrir les yeux (10)

Soignez la cécité.

### Pilier de force (100)

Développez le plein potentiel de toutes les plateformes de votre Tour de guerre.

### Sur la route (5)

Envoyez un de vos assistants en mission.

### Indiscrétion (5)

Lisez les pensées de quelqu'un.

### Lâcher la bride (5)

Invoquez votre créature.

### Gain de puissance (5)

Changez de niveau une fois.

### Divinité (40)

Atteignez un niveau épique.

### Prince charmant (5)

Lancez un charme sur un objet.

### Enchanté (5)

Enchantez un objet.

### Spécialiste ès décoctions (5)

Créez une potion.

### Mater Studiorum (5)

Ayez recours aux services de votre entraîneur.

### Petites emplettes (5)

Faites affaire avec quelqu'un.

### La forme du dragon (5)

Prenez la forme d'un dragon.

### Miroir, miroir (5)

Ayez recours aux services d'un illusionniste.

### A un jet de pierre draconique (5)

Utilisez la pierre draconique.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (1)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# DJ Hero

© Activision / Freestyle Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu Options/Codes de Triche.

| | |
|---|---|
| `0Jj8` | Tous les DJ et tous les sets |
| `2u4u` | Effet Edge |
| `4pe5` | Midas (fond jaune) |
| `51uC` | Short Deck |
| `5rtg` | Mix de DJ Z-Trip |
| `62Db` | Tous les écouteurs |
| `76st` | Mode Hyperdeck |
| `7geo` | Switch Hamster |
| `82xI` | Tous les morceaux |
| `?jy!` | Arc-en-cien |
| `Ami8` | Grandmaster Flash débloqué |
| `IT6j` | Scratch auto |
| `LAuP` | Toutes les platines |
| `SL5d` | Fader auto |
| `Wv1u` | Tous les lieux |
| `ZitH` | Tapper auto |
| `ab1L` | Effets auto |
| `b!99` | Noir et blanc |
| `d1g?` | Morceaux de Daft Punk |
| `d4kR` | Pitch Black Out |
| `g7nH` | Chambre |
| `ipr0` | Socles vides |
| `k07u` | DJ AM débloqué |
| `n1fz` | DJ Jazzy Jeff débloqué |
| `oMxV` | DJ Shadow débloqué |
| `oh5T` | IDJ invisible |
| `r3a9` | Euphorie auto |
| `tol0` | Tout le contenu débloqué |
| `uNA2` | Tous les personnages |

# Domino Master

© Microsoft / Tiki Games

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Première victoire (10)

Gagne une partie en mode Un joueur

### Super Bloqueur (10)

Gagne 30 tours bloqués

### Gagne en mode All Fives (10)

Gagne 50 parties en mode All Fives

### Gagne en mode All Threes (10)

Gagne 30 parties en mode All Threes

### Victoire réelle (10)

Gagne une partie en Multijoueur

### Découverte Domino (15)

Gagne au moins une fois dans chaque type de jeux en mode Un joueur et en Multijoueur

### Doubles (15)

Gagne au moins un tour avec minimum 1 de chaque double placé en dernier

### Gagne contre les Pros (15)

Gagne 10 parties contre IA(s) de niveau Pro

### Gagne contre les Gourous (20)

Gagne 40 parties contre IA(s) de niveau Gourou

### Jeu parfait (20)

Gagne une partie sans piocher

### Méga Joueur (25)

Gagne 5 tours à la suite

## Gourou All Threes (40)

Obtiens 36 points 3 fois (en jouant en mode All Threes avec un jeu de dominos double 9)

# Don King Boxing

© 2K Sports / Venom Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Allez dans la section des codes du menu Extras, et entrez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| POTSEMAG | Ricardo Mayorga |
| 1BESTBUYBEST | Vidéo des meilleurs moments de la boxe |

## SUCCÈS

### Fièvre du samedi soir (5)

Montre-moi comme tu danses sur le ring, petit, et bouge plus que ton adversaire !

### Premiers pas (5)

Passe pro en mode Carrière.

### Le petit nouveau (5)

Crée un boxeur pour le mode Carrière.

### Débutant Xbox LIVE (5)

Remporte 5 parties avec classement.

### Challenger Xbox LIVE (10)

Remporte 15 parties avec classement.

### Intouchable (10)

Envoie un adversaire au tapis sans te faire toucher une seule fois.

### Mais alors, qui gagne ? (10)

Dispute 10 combats d'affilée.

### Maître du jab (20)

Fais parler tes bras et place 1000 jabs, dans n'importe quel mode de jeu.

### Spécialiste du crochet (20)

Cherche les ouvertures et place 1000 crochets, dans n'importe quel mode de jeu.

### Expert de l'uppercut (20)

Cherche les ouvertures et place 1000 uppercuts, dans n'importe quel mode de jeu.

### KO éclair (20)

Mets un adversaire KO dans les 60 premières secondes du premier round, peu importe le mode de jeu.

### Bottines de 7 lieux (20)

Accumule les kilomètres sur le ring.

### Victoire facile (20)

Bats Nino Basilio.

### Pas besoin de juge (20)

Envoie Dave Saddler au tapis !

### Bandit manchot (20)

Mets Sven Zurilo KO avec ta main blessée !

### Rage aveugle (20)

Envoie Vassily Kablov au tapis !

### 3 ml de G ? (20)

Mets Milton Forrest KO !

### Gros fêtard (20)

Envoie Nyack Quartey au tapis après avoir fait la fête toute la nuit !

### Champion Xbox LIVE (20)

Remporte 35 parties avec classement.

### Protégé de Don King (30)

Rejoins l'équipe de Don King dans le mode Carrière.

### Jackpot (30)

Gagne ton premier million en mode Carrière.

### Champion du tournoi (30)

Remporte un tournoi en ligne.

### Cogneur (35)

Frappe jusqu'à l'épuisement ! Je veux te voir donner 50 000 coups de poing, petit !

### Légende Xbox LIVE (40)

Remporte 50 parties avec classement.

### Pas de quartier (42)

Bats tous les boxeurs du mode Carrière.

### Styliste (50)

Envoie 50 adversaires au tapis avec tes coups fétiches, en mode solo ou multijoueur !

### Champion du monde (50)

Deviens le champion du monde en mode Carrière.

### Gants de platine (100)

Termine le jeu en difficulté "Champion".

### Jusqu'au bout (150)

Termine le mode Carrière !

### Succès secret (3)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Doom

© Microsoft / Nerve Software 2006

+ D'INFOS FORUM

## ITEM SECRET : GAMER PIC

Terminer n'importe quel niveau en difficulté Nightmare.

# Doritos : Dash of Destruction

© Microsoft / NinjaBee 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Poussée d'adrénaline (15)

Réussissez le niveau 1 de la campagne T-Rex.

### Le protégé de Mike (25)

Franchissez tous les niveaux dans une campagne à un seul joueur.

### Vitesse du son (20)

Réussissez le niveau 3 de la campagne Camion.

### Un nouvel espoir (20)

Réussissez le niveau 6 de la campagne T-Rex.

### Dinosaure affamé (15)

Mangez 40 camions.

### DestructoMatic Rex (10)

Détruisez tous les immeubles sur une seule carte de campagne.

### Évènement d'extinction (10)

Gagnez un jeu local multijoueur.

### Suralimenté (25)

Réussissez le niveau 4 de la campagne Camion.

### Customisé (10)

Réussissez le niveau 6 de la campagne Camion.

### Dur comme de l'acier (15)

Réussissez le niveau 5 de la campagne T-Rex.

### Vitesse de la lumière (20)

Réussissez le niveau 5 de la campagne Camion.

### Employé du mois (15)

Effectuez 40 livraisons.

## IMAGES DE JOUEUR

Téléchargez le jeu sur le Marketplace et commencez une partie pour débloquer deux images de joueur : un T-Rex vert et un T-Rex rouge.

# Double D Dodgeball

© Yuke's Media Creation

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Finisseur (5)

Éliminez un adversaire à l'aide d'un Super Tir.

### Destructeur (10)

Éliminez des adversaires à l'aide du Super Tir de chaque personnage.

### Maître des balles (10)

Utilisez toutes les balles au moins une fois.

### Maître des lignes (10)

Jouez au moins une fois avec chaque variante de ligne et de terrain.

### Vétéran classé (10)

Remportez au moins 5 parties classées sur Xbox LIVE.

### Fiesta ! (15)

Participez à une partie à huit joueurs sur Xbox LIVE.

### Double KO (15)

Éliminez 2 adversaires ou plus en une seule fois grâce au Super Tir du Tireur.

### Maître des arènes (15)

Jouez au moins une fois dans chaque arène.

### 50 victoires (25)

Remportez 50 parties quel que soit le mode.

### 20 fois meilleur joueur (25)

Soyez sacré 20 fois meilleur joueur quel que soit le mode.

### Joueur parfait (25)

Remportez une partie Xbox LIVE sans vous faire éliminer.

## Équipe parfaite (35)

Remportez une partie sur Xbox LIVE en 6 contre 6 sans que vos coéquipiers ne se fassent éliminer.

# Dragon Age : Origins

© Electronic Arts / BioWare 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MANUELS DE SPÉCIALISATION GRATUITS

Cette astuce vous permet d'acquérir les livres de spécialisation vendus par certains marchands sans dépenser de l'argent. Sauvegardez votre partie juste après en avoir acheté un, puis chargez votre partie. Vous conserverez la spécialisation mais l'argent dépensé sera de nouveau à vous.

# Dragon Ball Raging Blast

© Namco Bandai / Spike 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES CACHÉS

### Broly

Terminer la mission : Liberté !

### Super Broly

Terminer la mission : Liberté !

### Broly Super Saiyan

Terminer la mission : Liberté !

### Gogeta

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 1 : Super Gogeta

### Vegeto

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 2 : Super Vegeto

### Super Vegeto

Terminer la mission : Fusion & Potara Partie 2 : Super Vegeto

### Videl

Terminer la mission : Le disciple

# Dragon Ball Z : Burst Limit

© Namco Bandai / Dimps 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Score terrible (5)

Termine (saga A) en mode Point de combat et obtiens un résultat.

### Vitesse terrible (5)

Termine (saga A) en mode Contre-la-montre et obtiens un résultat.

### Battant (défaut) (5)

Joue en mode Survie (cinématique par défaut).

### L'éveil d'un néophyte (5)

Termine les didacticiels basiques.

### Guerriers Saiyens (5)

Déverrouille tous les guerriers de la saga saiyenne.

### Rencontre d'un rival (5)

Termine tous les chapitres de la saga saiyenne.

### Alliés saga saiyenne (5)

Déverrouille tous les alliés de la saga saiyenne.

### Ki fatal (5)

Transforme-toi, passe en mode Aura et gagne avec une att. ult. (modes Chroniques Z/Versus).

### L'histoire commence (5)

Termine le premier chapitre de la saga saiyenne.

### Victoire destructrice (5)

Remporte un combat en modifiant ou détruisant le décor (modes Chroniques Z/Versus).

### Ciném. déverrouillées (5)

Déverrouille toutes les cinématiques d'un personnage.

### Prétendant mondial (5)

Rejoins 10 sessions Xbox LIVE.

### Guerrier mondial (5)

Crée 10 sessions Xbox LIVE.

### Ciném. saga saiyenne (20)

Déverrouille toutes les cinématiques de la saga saiyenne.

### Victoire parfaite (20)

Remporte un combat sans subir de dégâts (modes Chroniques Z/Versus).

### Premier trophée Z (20)

Termine un chapitre avec le rang Z, en difficulté normale.

### Trophée Z : Saiyen (35)

Termine tous les chapitres de la saga saiyenne avec le rang Z, en difficulté normale.

### Guerrier acharné (40)

Termine tous les chapitres des sagas en niveau Très difficile.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## TOUS LES PERSONNAGES CACHÉS

| | |
|---|---|
| Raditz | Saga Saiyenne (chapitre 1) |
| Tenshinhan | Saga Saiyenne (chapitre 3) |
| Saibaimen | Saga Saiyenne (chapitre 3) |
| Yamcha | Saga Saiyenne (chapitre 4) |
| Nappa | Saga Saiyenne (chapitre 5) |
| Sangohan petit | Saga Saiyenne (chapitre 7) |

| | |
|---|---|
| Vegeta | Saga Saiyenne (chapitre 8) |
| Recoome | Saga de Freezer (chapitre 1) |
| Ginue | Saga de Freezer (chapitre 4) |
| Freezer | Saga de Freezer (chapitre 8) |
| Sangohan ado | Saga de Cell (chapitre 1) |
| C-18 | Saga de Cell (chapitre 2) |
| C-17 | Saga de Cell (chapitre 3) |
| Cell | Saga de Cell (chapitre 4) |
| Trunks | Saga de Cell (chapitre 7) |
| Bardock | Histoire de Bardock (chapitre 1) |
| Broly | Histoire de Broly (chapitre 1) |

## TOUTES LES TRANSFORMATIONS

### Kaioken Sangoku

Terminer le chapitre 8 de la saga Saiyenne

### Potentiel éveillé de Sangohan petit

Terminer le chapitre 2 de la saga de Freezer

### Potentiel éveillé de Krilin

Terminer le chapitre 6 de la saga de Freezer

### Freezer 2ème forme

Terminer le chapitre 9 de la saga de Freezer

### Fusion Piccolo/Nail

Terminer le chapitre 11 de la saga de Freezer

### Freezer 3ème forme

Terminer le chapitre 12 de la saga de Freezer

### Freezer forme finale

Terminer le chapitre 14 de la saga de Freezer

### Sangoku Super Saiyen

Terminer le chapitre 16 de la saga de Freezer

### Freezer forme finale puissance max

Terminer le chapitre 16 de la saga de Freezer

### Sangohan ado Super Saiyen

Terminer le chapitre 1 de la saga de Cell

### Vegeta super Saiyen

Terminer le chapitre 2 de la saga de Cell

### Fusion de Piccolo avec dieu

Terminer le chapitre 4 de la saga de Cell

### Cell (semi-parfait)

Terminer le chapitre 6 de la saga de Cell

### Trunks Super Saiyen

Terminer le chapitre 7 de la saga de Cell

### Super Vegeta

Terminer le chapitre 10 de la saga de Cell

### Cell (parfait)

Terminer le chapitre 12 de la saga de Cell

### Super Trunks

Terminer le chapitre 13 de la saga de Cell

### Cell (super parfait)

Terminer le chapitre 18 de la saga de Cell

### Sangohan ado Super Saiyen 2

Terminer le chapitre 19 de la saga de Cell

## MODES DE DIFFICULTÉ

### Difficile

Terminer le mode Z Chronicles en Normal.

### Très difficile

Terminer le mode Z Chronicles en difficile.

### Z

Terminer le mode Z Chronicles en Très difficile.

## TOUTES LES VIDÉOS

### Vidéo 1

Terminez la saga de Cell.

### Vidéo 2

Terminez la saga de Freezer.

### Crédits

Terminez l'histoire de Broly.

# Duke Nukem 3D

© Microsoft / 3D Realms 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Le coup de latte de Duke ! (10)

Piétinez 40 ennemis après les avoir passés au rayon réducteur.

### Ça chauffe dur sur l'allée n°4 (10)

Marchez sur un tas d'excréments.

### Bouge-toi, baby... (10)

Donnez un pourboire à une danseuse.

### Oomph, uugh, où il est ? (10)

Trouvez 70 zones secrètes.

### Cette vermine d'aliens va payer. (10)

Terminez le niveau "Hollywood Holocaust" en moins de 3 minutes.

### J'vais leur en faire un 2e ! (10)

Accumulez 100 frags au cours de parties DukeMatch avec classement (en ligne).

### On se verra en enfer (15)

Accumulez 250 frags au cours de parties DukeMatch avec classement (en ligne).

### À l'aise ! (25)

Terminez "L.A. Meltdown" en mode un joueur ou co-op.

### C'est parti ! (25)

Terminez "Lunar Apocalypse" en mode un joueur ou co-op.

### À qui le tour ? (25)

Terminez "Shrapnel City" en mode un joueur ou co-op.

### Game Over (25)

Terminez "The Birth" en mode un joueur ou co-op.

### C'est si bon d'être roi (25)

Accumulez 500 frags au cours de parties DukeMatch avec classement (en ligne).

## GALERIE

L'obtention des Gamerpoints suivants permet de débloquer de nouveaux croquis dans la galerie.

| | |
|---|---|
| Bad Cop | Obtenez (0) Gamerpoints |
| Duke Nukem Forever 1 | Obtenez (200) Gamerpoints |
| Duke Nukem Forever 2 | Obtenez (200) Gamerpoints |
| Jetpack | Obtenez (50) Gamerpoints |
| Octabrain 1 | Obtenez (30) Gamerpoints |
| Octabrain 2 | Obtenez (30) Gamerpoints |
| Pig Cop | Obtenez (10) Gamerpoints |
| Pig Cop alternatif 1 | Obtenez (70) Gamerpoints |
| Pig Cop alternatif 2 | Obtenez (70) Gamerpoints |
| Résonateur sonique | Obtenez (50) Gamerpoints |
| Trooper Recon Car | Obtenez (90) Gamerpoints |
| Véhicule de Duke | Obtenez (90) Gamerpoints |

# Dynasty Warriors 5 : Empires

© Koei 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TENUES DES OFFICIERS

A débloquer en terminant la campagne Yellow Turban dans n'importe quel niveau de difficulté avec un officier créé via l'éditeur.

## ARMES NIVEAU 4

Améliorez vos armes au maximum puis éliminez 500 ennemis pour pouvoir optimiser ensuite vos armes jusqu'au niveau 4.

## RÉCOMPENSE : 1000 K.O RIBBON

Battre au moins 1000 adversaires en une seule bataille, et remporter la victoire.

## MODÈLES BONUS

Atteignez 60 000 points d'expérience pour chaque personnage afin de débloquer leurs modèles spéciaux.

## SUCCÈS

### Officiers disponibles - 10 (20)

Accompli avec 10 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 20 (20)

Accompli avec 20 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 30 (20)

Accompli avec 30 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 40 (20)

Accompli avec 40 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 50 (20)

Accompli avec 50 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 60 (20)

Accompli avec 60 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 70 (20)

Accompli avec 70 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 80 (20)

Accompli avec 80 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 90 (20)

Accompli avec 90 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 100 (20)

Accompli avec 100 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 110 (20)

Accompli avec 110 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 120 (20)

Accompli avec 120 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 130 (20)

Accompli avec 130 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 140 (20)

Accompli avec 140 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 150 (20)

Accompli avec 150 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 160 (20)

Accompli avec 160 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 170 (20)

Accompli avec 170 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 180 (20)

Accompli avec 180 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 190 (20)

Accompli avec 190 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 200 (20)

Accompli avec 200 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 210 (20)

Accompli avec 210 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 220 (20)

Accompli avec 220 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 230 (20)

Accompli avec 230 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 240 (20)

Accompli avec 240 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Officiers disponibles - 250 (20)

Accompli avec 250 officiers réels (non modifiés) obtenus (les données doivent être sauvegardées).

### Jouez la Rébellion des Turbans. (20)

Accompli si joué au niveau spécial la Rébellion des Turbans Jaunes.

### Jouez la Bataille à Hu Lao. (20)

Accompli si joué au niveau spécial la Bataille de la Porte de Hu Lao.

### Jouez la Bataille de Guan Du. (20)

Accompli si joué au niveau spécial la Bataille de Guan Du.

### Jouez la Bataille de Chi Bi. (20)

Accompli si joué au niveau spécial la Bataille de Chi Bi.

### Jouez la Bataille de Yi Ling. (20)

Accompli si joué au niveau spécial La Bataille de Yi Ling.

### Rassemblement de héros, terminé. (50)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "Rassemblement de héros" sont occupées.

### La Rébellion des Tbn, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "La Rébellion des Turbans Jaunes" sont occupées.

### Dong Zhuo à Luo Yang, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "Dong Zhuo à Luo Yang" sont occupées.

### Une terre divisée, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "Une terre divisée" sont occupées.

### La Bataille de Guan Du, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "La Bataille de Guan Du" sont occupées.

### Incendie sur Chi Bi, terminé. (70)

Terminé lorsque 25 zones dans le scénario "Incendie sur Chi Bi" sont occupées.

# Dynasty Warriors 6

© Koei / OMEGA Force 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODES DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRES

### Débloquer la difficulté "Chaos"

Terminer le mode Musou avec Wu, Shu, Wei ou bien un des personnages non alignés.

### Débloquer la difficulté "Very Hard"

Terminer le mode Musou avec un personnage.

### Débloquer la difficulté "Hell"

Terminer le mode Musou avec Wei, Wu, Shu.

### Débloquer la difficulté "Master"

Terminer le mode Musou avec un personnage en Easy et Normal.

## NOUVELLES TENUES

Chaque personnage acquiert une tenue alternative dès qu'il atteint le niveau 25.

## GALERIE DE VOIX

Faites en sorte que votre personnage atteigne le niveau 50 pour débloquer sa galerie sonore dans le menu Camp. Vous pouvez faire de même avec chaque personnage.

## SUCCÈS

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (30)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (30)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (30)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (30)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (30)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Dynasty Warriors 6 : Empires

© Koei 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## COSTUMES

Terminez les missions mercenaires du mode Empire pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages.

### Faucon (homme) / Hibou (femme)

Terminer les missions : "Bandits de Shao Hua", "Bandits de Ju Zhang" et "Bandits de Hei Shan"

### Costume impérial (homme) / Princesse (femme)

Terminer les missions : "Protéger Lady Cai Wenji", "Accompagner Lady Cai Wenji" et "Defendre Lady Cai Wenji"

### Kung Fu (homme) / Tenue d'été (femme)

Terminer les missions : "Entraînement des moines Wu Tai", "Défi des moines Wu Tai" et "Dernière épreuve des moines Wu Tai"

### Tenue occulte (homme) / Sage (femme)

Terminer les missions : "Stopper l'insurrection", "Supprimer l'insurrection" et "Ecraser l'insurrection"

### Costume tribal (homme) / Chat sauvage (femme)

Terminer les missions : "Rencontre tribale", "Invasion tribale" et "Guerre tribale"

### Dragon d'eau (homme) / Pirate (femme)

Terminer les missions : "Pirates Jin Fan", "Pirates Qian Tang" et "Pirates Bai Bo Pirates"

## GALERIES

### Galerie Autres

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers "autres".

### Galerie Shu

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Shu.

### Galerie Wei

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Wei.

## Galerie Wu

Débloquer tous les éléments bonus pour les officiers Wu.

# Dynasty Warriors : Gundam

© Namco Bandai / Koei 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUS LES PILOTES

Pour débloquer la totalité des personnages, méchas et pilotes, vous devez terminer l'ensemble des scénarios dans n'importe quel niveau de difficulté, soit en mode Official, soit en mode Original.

## SUCCÈS

### MODE OFFICIEL : 1 personnage (25)

Réussir le MODE OFFICIEL avec 1 personnage ou plus. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### MODE ORIGINAL : 1 personnage (25)

Réussir le MODE ORIGINAL avec 1 personnage ou plus. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### MODE OFFICIEL : 3 personnages (50)

Réussir le MODE OFFICIEL avec 3 personnages ou plus. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage

### 50 MISSIONS TOTALES (50)

Réussir au moins 50 MISSIONS TOTALES. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### TOTAL ABATTUS 50000 (50)

Abattre au total 50000 ennemis. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### MODE OFFICIEL : tout personnage (75)

Réussir le MODE OFFICIEL avec tous les personnages. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### MODE ORIGINAL : 8 personnages (75)

Réussir le MODE ORIGINAL avec 8 personnages ou plus. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage

### Galerie de personnages (75)

Débloquer tous les personnages de la galerie. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### Galerie de Mobile Suits (75)

Débloquer tous les Mobile Suits de la galerie. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### 100 MISSIONS TOTALES (75)

Réussir au moins 100 MISSIONS TOTALES. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### TOTAL ABATTUS 100000 (75)

Abattre au total 100000 ennemis. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### Niveau pilote MAX (75)

Amener au moins 1 personnage au niveau de pilote 30. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage

### Niveau Mobile Suits MAX (75)

Amener au moins 1 Mobile Suit au niveau 10. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### MODE ORIGINAL : tout personnage (100)

Réussir le MODE ORIGINAL avec tous les personnages. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

### Toutes compétences acquises (100)

Au moins 1 personnage a toutes les compétences. Sauvegarde des données nécessaire au déblocage.

## ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray en mode Contre-attaque de Char pour débloquer un nouvel écran titre.

## PERSONNAGES DU MODE STORY

### Amuro Ray

Terminer le scénario d'Amuro en mode Story.

### Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Story.

### Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Story.

### Kamille Vidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Story.

## PERSONNAGES DU MODE MISSION

### Cecily Fairchild

Terminez les missions Story de Seabook Arno.

### Dozle Zabi

Acceptez l'invitation de rejoindre Zeon et terminez les missions qu'il vous confie.

### Four Murasame

Terminez les missions Story de Bidan et lisez le mail reçu pour débloquer la mission de Four. Terminez-la.

### Glemy Toto

Acceptez d'aider Glemy à établir sa propre faction lorsque vous rejoignez Axis, puis terminez la mission qu'on vous confie.

### Gym Ghingnham

Après voir rejoint Dianna Counter, ayez des relations normales avec Gym pour qu'il vous envoie un mail. Lisez-le et terminez la nouvelle mission.

### Gyunei Guss

Jouez avec Quess Paraya et lisez le mail de Gyunei pour débloquer sa mission. Terminez-la.

### Hayato Kobayashi

Ayez de bonnes relations avec Hayato et terminez sa mission.

### Kai Shiden

Ayez de bonnes relations avec Kai et terminez sa mission.

### Katejina Loos

Ayez de bonnes relations avec Katejina, lisez son mail et terminez sa mission. Vous aurez besoin du permis V2 Gundam.

### Lacus Clyne

Terminez les missions Story de Kira Yamato et Athrun Zala, puis lisez le mail de Lacus depuis le terminal de Kira. Terminez la mission reçue.

### Lunamaria Hawke

Terminez la mission Story de Shinn Asuka et lisez le mail de Lunamaria. Vous aurez besoin du permis Zaku II CA pour terminer la mission.

### M'Quve

Lisez le mail de Kycillia lorsque vous rejoignez Zeon, puis terminez la mission reçue.

### Quess Paraya

Jouez avec un personnage non-Newtype, consolidez vos relations avec Quess et attendez de recevoir un mail d'elle. Transformez ensuite votre personnage en Newtype.

### Ramba Ral

Lisez le message de Dozle lorsque vous rejoignez Zeon et terminez la mission reçue. Vous devez être ami avec Ramba Ral.

### Reccoa Londe

Jouez avec Yazan Gable et tirez sur Reccoa dans n'importe quelle mission.

### Rosamia Badam

Ayez les meilleures relations avec Kamille après avoir rejoint le AEUG. Lisez son mail et terminez la mission reçue.

### Sarah Zabiarov

Ayez de bonnes relations avec Sarah et Scirocco, de mauvaises relations avec Reccoa, puis lisez le mail de Sarah et terminez la mission reçue.

### Sleggar Law

jouez un personnage féminin, ayez de bonnez relations avec Sleggar, puis lisez son mail et terminez la mission.

### Yazan Gable

Ayez de bonnes relations avec Yazan après avoir rejoint les Titans, puis lisez son mail et terminez la mission test qu'il vous confie.

# Dynasty Warriors : Gundam 2

© Koei / OMEGA Force 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES CACHÉS

### Amuro Ray

Terminer le scénario de Amuro en mode Histoire.

### Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Histoire.

### Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Histoire.

### Kamille Bidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Histoire.

## ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray lors de la contre-attaque de Char pour débloquer un écran titre différent.

## TOUS LES COSTUMES

### Costume pour Amuro Ray

Terminer le mode Mission avec Amuro Ray.

### Costume pour Char Aznable

Terminer le mode Mission avec Char Aznable.

### Costume pour Haman Karn

Terminer le mode Mission avec Haman Karn.

### Costume pour Laura Rolla

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Loran Cehack.

### Costume pour Zech Merquise

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Milliardo Peacecraft.

## MISSIONS CACHÉES

### Mission bonus : "Forced Evolution"

Terminer cinq missions différentes en mode Mission.

### Mission bonus : "Yazan's Crew Test"

Lire le message de Yazan en tant que membre actuel des Titans.

## VIDÉOS DE FIN BONUS (MODE GALERIE)

### Fin de Amuro : "Encounters in Space"

Ne laissez pas Kai ou Hayato être vaincus.

### Fin de Amuro : "Escape"

Laissez Kai et Hayato échouer avant de terminer la mission.

### Fin de Char : "At the End of the Battle"

Laissez Kamille parler à Scirocco avant de le battre.

### Fin de Char : "Prelude to Counterattack"

Eliminez Scirocco avant que Kamille ne lui parle.

### Fin de Judau : "A New Journey"

Eliminez Haman après la fin de la conversation.

### Fin de Judau : "Meeting Again"

Eliminez Haman avant la fin de la conversation.

### Fin de Kamille : "Love is the Pulse of the Stars"

Sauvez Radish de Yazan, sauvez Emma de Reccoa et faites partir le tir laser de la colonie.

## LISTE DES SUCCÈS

### Mode officiel : 1 personnage (25)

Réussir le mode officiel avec 1 personnage.

### Mode offciel : tous (50)

Réussir le mode officiel avec tous les personnages.

### Mode mission : 1 personnage (25)

Réussir le mode mission avec 1 personnage.

### Mode mission : 5 personnages (25)

Réussir le mode mission avec 5 personnages.

### Mode mission : 10 personnages (25)

Réussir le mode mission avec 10 personnages.

### Mode mission : 15 personnages (25)

Réussir le mode mission avec 15 personnages.

### Mode mission : tous (50)

Réussir le mode mission avec tous les personnages.

### Missions terminées (toutes) (50)

Réussir toutes les missions en mode mission.

### Mobile A. géants détruits (tous) (25)

Détruire tous les Mobile Armors géants.

### Niveau maximum de pilote (25)

Amener au moins 1 personnage au niveau de pilote 50.

### Total abattus : 10 000 (25)

Détails joueur : plus de 10 000 ennemis abattus.

### Total abattus : 100 000 (50)

Détails joueur : plus de 100 000 ennemis abattus.

### Total missions : 100 (25)

Détails joueur : total de missions supérieur à 100.

### Total missions : 200 (50)

Détails joueur : total de missions supérieur à 200.

### Galerie personnages complète (25)

Compléter la galerie personnages.

### Galerie Mobile Suits complète (25)

Compléter la galerie Mobile Suits.

### Galerie cuirassés complète (25)

Compléter la galerie cuirassés.

### Galerie vidéos complète (25)

Compléter la galerie vidéos.

### Compétences acquises (toutes) (25)

Un de vos personnages a toutes les compétences.

### Licences obtenues (toutes) (25)

Un de vos personnages possède toutes les licences.

### Personnages jouables (tous) (50)

Obtenir tous les personnages jouables.

### Mobile Suits (tous) (50)

Obtenir tous les Mobile Suits jouables.

### Pièces de rang 4 débloquées (50)

Avoir les pièces de rang 4 de tous les Mobile Suits.

# Eat Lead : The Return of Matt Hazard

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DIFFICULTÉ "MAXIMUM HAZZARD"

Sur l'écran de sélection du niveau de difficulté, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.**

## LISTE DES SUCCÈS

### Attention DANGER ! (15)

Commencer ta première partie.

### Au repos (5)

Mettre le jeu en pause pour la première fois.

### Élève brillant (10)

Terminer tous les didacticiels du jeu.

### La main à la pâte (10)

Vaincre un ennemi en combat de mêlée.

### Coup de POING ! (25)

Massacrez 10 ennemis en leur portant à chacun une seule et unique attaque de mêlée.

### Percutant (30)

Massacrez cinq ennemis d'affilée en combat de mêlée.

### Mal de tête (10)

Réussir 20 tirs en pleine tête.

### Migraine (20)

Réussir 50 tirs en pleine tête.

### Tête à claque (30)

Réussir 100 tirs en pleine tête.

### 2 pour le prix d'1 (25)

Massacrer 2 ennemis avec une seule balle en pleine tête.

### Le Frag Master (10)

Tuer 50 ennemis avec le pistolet Hazard.

### PAN ! (10)

Tuer 50 ennemis avec le fusil.

### La magie de l'automatique (10)

Tuer 50 ennemis avec le pistolet mitrailleur.

### Roulette russe (10)

Tuer 50 ennemis avec le AK-47.

### Coucou... T'es mort ! (10)

Tuer 50 ennemis avec le fusil de sniper.

### L'amour est aveugle (15)

Tuer 25 ennemis en tirant à l'aveugle.

### Droit au port d'armes (10)

Tuer au moins un ennemi avec chaque arme à feu disponible.

### Respect de la nature (5)

Tirer sur 30 plantes en pot.

### Danger d'incendie (20)

Tirer sur 30 extincteurs et les détruire.

### A découvert (20)

Détruire 20 objets destructibles qui peuvent servir d'abri.

### Boum (20)

Faire exploser 50 objets explosifs.

### On n'a rien sans rien (10)

Tuer un ennemi avec un explosif qui vous endommage également.

### Carnage Maximal (20)

Ramasser 20 objets Danger Maximal

### Maître du bouclier (20)

Ramasser 20 boucliers du maître.

### Juste une égratignure (40)

Terminer un niveau sans mourir.

### Assurance tous risques (10)

Terminer le jeu en difficulté Risque minimum.

### L'amour du risque (20)

Terminer le jeu en difficulté Risque important.

### Maître du risque (40)

Terminer le jeu en difficulté Risque maximum.

### Il faut rendre à César... (60)

Regarder les crédits, du début à la fin.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Elements of Destruction

© THQ 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Utilise la force, Edgar (5)

Viens à bout du niveau de la ferme Sunny Day en mode Un joueur normal.

### Stupide raie volante (10)

Détruis H.Y.D.E.E. en mode Un joueur normal.

### Houlà là surcharge (10)

Créé le pouvoir Surcharge en mode Un joueur normal.

### Tout le monde le fait (10)

Complète tous les niveaux du mode Coopération en ligne.

### Usine à singes (15)

Détruis K.R.I.S.S. en mode Un joueur normal.

### Terrorise donc ça (15)

Prends la première place dans 10 matchs de Destruction multijoueur en ligne.

### 2 Rapide, 2 Sérieux (15)

Enchaîne vingt éclairs à "charge maximum" dans n'importe quel mode Un joueur.

### Recherche et destruction (20)

Finis n'importe quel niveau du mode Un joueur normal avec plus de 9.000.000.000 de $ de destruction.

### Intimidateur chevelu (20)

Termine la ferme Sunny Day en ayant détruit tous les arbres en mode Mêlée.

### Un W.U.L.F.E. dans le placard (25)

Détruis W.U.L.F.E. en mode Un joueur normal.

### Fermier en or (25)

Gagne une médaille d'or dans tous les niveaux du mode Un joueur normal.

## Le survivant (30)

Complète le jeu en mode Survie.

# Enchanted Arms

© Ubisoft / From Software 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ARGENT FACILE

Si vous avez besoin de TB (la monnaie du jeu), allez au casino et jouez à la roulette en misant sur un seul numéro pour remporter 36 000 jetons. Lorsque vous aurez 200 000 jetons, achetez la God Ambrosia dans le casino pour 400 TB, sachant que vous pouvez en accumuler jusqu'à 9 au prix total de 3 600 TB. Ensuite, revendez-les dans une vraie boutique pour empocher 21 600 TB, et continuez l'opération pour atteindre rapidement le million de TB.

## NEW GAME +

Eliminez le boss de fin et terminez le jeu à 100% pour débloquer le mode New Game +. Vous pourrez ainsi recommencer le jeu à partir de cette sauvegarde pour conserver tous vos TB, SP, EXP et statistiques de votre précédente partie.

## SUCCÈS

### First match (25)

Se battre contre Yuki à la Bataille Golem.

### Unfathomable Enemy (25)

Vaincre Minotaur dans la Mine Abandonnée.

### Tragedy (25)

Vaincre cerberus dans le Laboratoire Magique.

### The Great Sea (25)

Vaincre Aqua Jelly au Quai de la Côté Ragau.

### Great Forest (25)

Vaincre Amazonia au Chemin Militaire.

### In the Dungeon (25)

Vaincre Fire Golem dans la Salle Scellée.

### Betrayal (25)

Vaincre Giggling Man dans la Mine abandonnée.

### Conclusion (25)

Vaincre Ooka au Château de Londres.

### Enmity (25)

Vaincre Ooka dans la Mine Abandonnée.

### Gurdian (25)

Vaincre Poseidon au Temple Inferno.

### Déjà vu (25)

Vaincre Sphinx au Champ de Fleurs Blanches.

### Rescue (25)

Vaincre Oboro à la Cachette Ninja.

### Change of Heart (25)

Vaincre Sayaka dans le Village Iwato.

### Attack (25)

Vaincre Oboro dans le village Iwato.

### Suspicious Movement (25)

Vaincre les Gardes du Corps Tokimune au Château de Kyoto.

### Protector (25)

Vaincre Odin à la Tour du Sage.

### Followers of Ice (25)

Vaincre Siren à la Tour du Sage.

### Mystery (25)

Vaincre Mystery Man dans Gravekeep Holm.

### Decision (25)

Vaincre Toya au Château de Glace.

### Zeal (75)

Vaincre Prf. Kou dans le Laboratoire Magique.

### Out of Control (75)

Vaincre Queen of Ice dans la Salle Scellée.

### Purgatory (75)

Vaincre Emperor of Fire au Temple Inferno.

### Immovable (75)

Vaincre Lord of Earth à la Cour Ascète.

### The End (75)

Vaincre Queen of Ice au Château de Glace.

### Happy Ending (150)

Tout est bien qui finit bien.

# Enemy Territory : Quake Wars

© Activision / Nerve Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## OUTILS AUTOMATIQUES

Lorsque vous ne savez pas exactement quel outil employer pour réaliser une tâche en particulier en fonction de votre classe, appuyez sur la touche d'utilisation des objets et certaines actions se feront automatiquement.

## SUCCÈS

### Prendre les rênes (5)

Gagner un niveau sans que les bots finissent leurs tâches.

### Rapido (5)

Gagner une partie en mode chronomètre.

### Le plan, rien que le plan (5)

Gagner une partie en mode objectif.

### Chronophage (10)

Gagner tous les niveaux en mode chronomètre.

### Mission accomplie (10)

Gagner tous les niveaux en mode objectif.

### Un meneur-né (10)

Gagner tous les niveaux sans que les bots finissent leurs tâches.

### North America (Facile) (10)

Terminer la campagne North America Mode facile.

### North Europe (Facile) (10)

Terminer la campagne North Europe Mode facile.

### Africa (Facile) (10)

Terminer la campagne Africa Mode facile.

### Pacific (Facile) (10)

Terminer la campagne Pacific Mode facile.

### Débrouillard (10)

Gagner un rang 3 étoiles dans toutes les classes en mode facile.

### Carriériste (10)

Gagner 25 étoiles en campagne.

### Commando : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Soldat/Agresseur).

### Toubib : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Médecin/Technicien).

### Éclaireur : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Saboteur/Espion).

### Munitions : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Artilleur/Oppresseur).

### Fortificateur : débutant (10)

Obtenir 10 fois le rang 1 (Ingénieur/Constructeur).

### Les bases (15)

Entraînement terminé.

### Toubib : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Médecin/Technicien).

### Ce n'est qu'un début... (20)

Gagner tous les niveaux en tant que Strogg.

### Et ne revenez pas ! (20)

Gagner tous les niveaux en tant que FDM.

### North Europe (Moyen) (20)

Terminer la campagne North Europe Mode moyen.

### North America (Moyen) (20)

Terminer la campagne North America Mode moyen.

### Africa (Moyen) (20)

Terminer la campagne Africa Mode moyen.

### Pacific (Moyen) (20)

Terminer la campagne Pacific Mode moyen.

### Polyvalent (20)

Gagner un rang 3 étoiles dans toutes les classes en mode moyen.

### Commando : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Soldat/Agresseur).

### Éclaireur : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Saboteur/Espion).

### Munitions : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Artilleur/Oppresseur).

### Fortificateur : vétéran (20)

Obtenir 10 fois le rang 2 (Ingénieur/Constructeur).

### Joueur d'équipe (20)

100 ranimations 250 médipacks distrib. 100 étoiles : Artill./Oppress. Médecin/Technicien.

### Annihilateur (20)

Détruits : 50 déploy. 100 véhicules 100 étoiles : Artill./Oppress. Soldat/Agress..

### Pharmacien (20)

250 médipacks distrib. 100 ranimations 100 caisses distrib. 100 étoiles médecin/technicien.

### Une armée complète (20)

50 objectifs terminés 25 pts réapparition capturés 250 étoiles en tout dans ttes les classes.

### Bricoleur (20)

100 réparations 100 constructions 100 étoiles d'ingénieur.

### Le commandeur (30)

25 étoiles dans toutes les classes chez les Stroggs ou la FDM 300 étoiles en tout.

### Fortificateur : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Ingénieur/Constructeur).

### Commando : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Soldat/Agresseur).

### Beau gosse (30)

Mode Action directe terminé.

### Homme d'action (30)

Gagner 50 étoiles en campagne.

### Légendaire (30)

Gagner un rang 3 étoiles dans toutes les classes en mode difficile.

### North America (Difficile) (30)

Terminer la campagne North America Mode difficile.

### North Europe (Difficile) (30)

Terminer la campagne North Europe Mode difficile.

### Africa (Difficile) (30)

Terminer la campagne Africa Mode difficile.

### Pacific (Difficile) (30)

Terminer la campagne Pacific Mode difficile.

### Toubib : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Médecin/Technicien).

### Éclaireur : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Saboteur/Espion).

### Munitions : expert (30)

Obtenir 10 fois le rang 3 (Artilleur/Oppresseur).

### Victoire (50)

Terminer toutes les campagnes.

### Surhomme (50)

Gagner 100 étoiles en campagne.

# Eragon

© Sierra / Stormfront Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SALLE DU TRÔNE (NIVEAU SECRET)

Trouvez l'oeuf caché dans chaque niveau pour accéder à ce stage optionnel.

## MODE FURY ILLIMITÉ

Mettez la pause, maintenez LT + LB + RT + RB et faites : X, X, B, B.

## CHEAT CODES

**Mode fury illimité**
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis maintenez LT + RT + LB + RB et faites : X, X, B, B.

**Le plein de santé**
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis maintenez LT + RT + LB + RB et faites : X, X, X, X, B, B.

## SUCCÈS

### Montagnes de la Crête - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Les montagnes de la Crête au niveau de difficulté NORMAL.

### Carvahall - Normal (20)

Tu as terminé le niveau CARVAHALL au niveau de difficulté NORMAL.

### Docks de Daret - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Docks de Daret au niveau de difficulté NORMAL.

### Village de Daret - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Village de Daret au niveau de difficulté NORMAL.

### Pont de Daret - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Pont de Daret au niveau de difficulté NORMAL.

### Poursuite des Ra'zacs - Normal (20)

Tu as terminé le niveau A la poursuite des Ra'zacs au niveau de difficulté NORMAL.

### Piégé ! - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Piégé ! au niveau de difficulté Normal.

### Ville de Gil'ead - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Ville de Gil'ead au niveau de difficulté NORMAL.

### Forteresse Gil'ead - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Forteresse de Gil'ead au niveau de difficulté NORMAL.

### Forteresse de Durza - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Forteresse de Gil'ead au niveau de difficulté NORMAL.

### Fuite de Gil'ead - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Fuite de Gil'ead au niveau de difficulté NORMAL.

### Ruines d'Orthíad - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Ruines d'Orthíad au niveau de difficulté NORMAL.

### Montagnes des Béors - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Montagnes des Béors au niveau de difficulté NORMAL.

### Campement des Urgals - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Campement des Urgals au niveau de difficulté NORMAL.

### Gorge embrumée - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Gorge embrumée au niveau de difficulté NORMAL.

### Attaque des Urgals ! - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Attaque des Urgals ! au niveau de difficulté NORMAL.

### Défendre les Vardens - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Défendre les Vardens au niveau de difficulté NORMAL.

### Combat final - Normal (20)

Tu as terminé le niveau Combat final au niveau de difficulté NORMAL.

### Mont. de la Crête - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Les montagnes de la Crête au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Carvahall - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau CARVAHALL au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Docks de Daret - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Docks de Daret au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Village de Daret - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Village de Daret au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Pont de Daret - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Pont de Daret au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Poursuite des Ra'zacs - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau A la poursuite des Ra'zacs au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Piégé ! - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Piégé ! au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Ville de Gil'ead - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Ville de Gil'ead au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Forteresse Gil'ead - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Forteresse de Gil'ead au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Forteresse de Durza - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Forteresse de Durza au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Fuite de Gil'ead - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Fuite de Gil'ead au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Ruines d'Orthíad - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Ruines d'Orthíad au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Montagnes des Béors - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Montagnes des Béors au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Campement des Urgals - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Campement des Urgals au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Gorge embrumée - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Gorge embrumée au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Attaque des Urgals ! - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Attaque des Urgals ! au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Défendre les Vardens - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Défendre les Vardens au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Combat final - Difficile (30)

Tu as terminé le niveau Combat final au niveau de difficulté DIFFICILE.

### Explorateur (100)

Tu as trouvé tous les oeufs secrets.

# Eternal Sonata

© Namco / Tri Crescendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LABYRINTHE

Pour sortir du labyrinthe de Fort Fermata, vous devez actionner des mécanismes parmi lesquels il s'en trouve un qui réinitialise le niveau entièrement. Il s'agit de celui qui affiche un message incomplet et qui se trouve dans la partie ouest, tout à fait à gauche.

## NEW GAME +

Terminez le jeu une première fois et sauvegardez votre partie après la fin des crédits. Relancez votre fichier pour recommencer l'aventure en mode New Game + en conservant la plupart des objets précédemment acquis (les costumes concernent uniquement la version PS3). Les ennemis seront plus difficiles à battre mais vous pourrez revoir la cinématique de fin à volonté.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 01 : Goutte de pluie

#### Chemin vers tenuto

Après la scène cinématique du début, suivez le chemin qui mène vers Tenuto et repérez le point lumineux à droite. Ce dernier est un point de sauvegarde. Ignorez-le pour l'instant et poursuivez jusqu'à l'oignon qui est en train de sauter. Suivez le didacticiel, lisez les instructions et apprenez les bases du combat. Une fois que la baballe est achevée, poursuivez en direction du pont et éliminez un autre oignon. Allez d'abord à droite, ouvrez le coffre du trésor et prenez le biscuit. Ensuite, traversez le pont jusqu'à la section nord.

Suivez le chemin, éliminez deux oignons et traversez un second pont. Après la scène cinématique, ouvrez le coffre et prenez le biscuit pêche. Ensuite, dirigez-vous à gauche vers Tenuto et éliminez les oignons en chemin. Si l'état de votre jauge de santé est critique, accédez au menu de Polka et mangez un biscuit. Une fois que vous êtes dans le petit village, entrez dans la maison de droite et prenez le biscuit. Ensuite, traversez le pont qui est à gauche et entrez dans la maison de Polka qui se trouve au Nord.

Maintenant que vous incarnez Allegretto, descendez les marches et examinez la fontaine. Prenez le 10P et descendez vers le Sud-est. Examinez les caisses en bois, prenez la trompette d'ange puis remontez au Nord-est et avancez à droite jusqu'aux égouts de Ritardando.

#### Egouts de Ritardando

Effectuez d'abord une sauvegarde puis avancez vers le rat. Suivez le tutoriel, apprenez comment effectuer des attaques spéciales et éliminez le rat. Maintenant, avancez d'abord tout droit jusqu'au coffre et prenez le biscuit qu'il contient. Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'au premier pont et traversez-le. Poursuivez à droite, avancez en direction du nord et prenez le chapeau blanc vénéneux dans le coffre. Revenez au centre, approchez-vous de la porte métallique et examinez le levier pour l'ouvrir. Prenez le biscuit dans le coffre, traversez le pont et poursuivez vers le nord. Eliminez les rats que vous apercevez pour augmenter vos points d'expérience. Continuez à gauche, effectuez une sauvegarde puis poursuivez vers le nord pour affronter le premier boss.

Pour battre ce premier boss, placez-vous constamment derrière le grand rat et effectuez des attaques spéciales. Lorsqu'il tente de vous attaquer, appuyez sur la touche pour bloquer au bon moment et subir un minimum de dégâts. Si votre état de santé est critique, utilisez un biscuit, ou une poudre florale pour la remplir. Continuez à réaliser des Entailles solaires et des Vagues fantômes jusqu'à ce que le grand rat soit mort.

Après la scène cinématique, vous incarnez Polka à nouveau. D'abord entrez dans le champ de fleurs et trouvez la Trompette d'ange près de la clôture, à gauche. Ensuite, avancez à droite, examinez le banc qui se trouve à l'entrée de la maison et prenez la poudre florale.

Traversez le pont, poursuivez le long du chemin et entrez dans la maison de Polka. Après la petite discussion avec la mère de Polka, examinez la chambre de gauche et saisissez la trompette d'ange. Ensuite, sortez de la maison, traversez le pont et effectuez une sauvegarde. Montez les escaliers, à droite, continuez vers le nord et atteignez la forêt des Miroirs du paradis.

## Forêt des Miroirs du Paradis

Avancez tout droit, prenez d'abord le chemin à droite et éliminez l'ennemi qui le bloque. Prenez le chapeau blanc vénéneux dans le coffre puis revenez et suivez le chemin à gauche. Éliminez la cigogne, suivez le chemin et tournez à gauche dès que vous montez les quelques marches. Éliminez d'autres cigognes, prenez la Trompette d'ange et revenez au chemin principal. Avancez, allez à droite et dirigez-vous vers le centre-sud de la forêt.

Avancez tout droit et prenez d'abord le chemin qui est à votre droite. Éliminez la cigogne, ouvrez le coffre et prenez l'Ombrelle de marche. Ensuite, revenez au chemin principal et suivez-le. Tournez à gauche à la prochaine bifurcation, éliminez la cigogne puis prenez le chapeau blanc vénéneux qui se trouve dans le coffre. Ensuite, revenez au chemin principal et continuez jusqu'au centre-nord de la forêt.

Eliminez les cigognes, avancez d'abord tout droit et tournez à droite. Prenez le collier en cuivre dans le coffre, équipez-vous-en et battez en retraite. Prenez maintenant le chemin de gauche, effectuez une sauvegarde, allez au nord de la forêt et préparez-vous à combattre un second boss. Votre niveau doit être supérieur ou égal à quatre.

Essayez d'attaquer le cochon par derrière, ou sur les côtés, pour qu'il ne puisse pas vous contrer. Effectuez des attaques spéciales et essayez de remplir constamment votre jauge de santé avec la magie Lueur d'orange.
Laissez Frédéric effectuer l'attaque Piu grave pour infliger des dégâts au monstre et utilisez Polka pour rétablir la jauge de santé. Répétez cette technique jusqu'à ce que le porc soit achevé.

Maintenant, revenez aux égouts de Ritardando et allez jusqu'à l'endroit dans lequel vous aviez combattu le boss. Parlez à Dole pour échanger la queue de rat contre un bâton puis quittez les égouts.

Maintenant, dirigez-vous au sud-ouest jusqu'à la plage, descendez les escaliers et parlez avec le vieux qui se trouve au-dessous des marches de droite. Echangez le bâton contre le dentier puis rebroussez chemin et allez à l'ouest.

## Forêt d'Agogo

Affrontez l'oignon que vous apercevez, suivez le didacticiel puis prenez le contenu du coffre de droite. Équipez votre perso de cet objet, éliminez les ennemis que vous rencontrez et suivez le chemin jusqu'au centre-sud de la forêt.

Avancez d'abord à droite, éliminez l'oignon et prenez le contenu du coffre. Ensuite, revenez sur vos pas et suivez le chemin de gauche. Lors de la prochaine bifurcation, prenez d'abord le chemin de droite et saisissez l'armure légère dans le coffre. Accédez au menu d'Allegretto, portez cette armure et donnez la cotte en mailles à Piccolo. Ensuite, allez à gauche, éliminez d'autres ennemis et sauvegardez votre progression. Descendez les escaliers et préparez-vous à combattre un petit dragon.

Eliminez d'abord les rats, augmentez vos échos et attaquez le dragon lorsque vous atteignez un nombre élevé d'échos. L'idéal est d'atteindre les 32 échos. Gardez Piccolo loin du dragon pour qu'il puisse prendre des photos et augmenter les échos. N'hésitez pas à utiliser des biscuits de pêche si votre état de santé se dégrade. Lorsque les échos atteignent 24 ou 32, incarnez Allegretto et effectuez des attaques spéciales comme l'Entaille solaire pour infliger au dragon un max de dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce que le dragon soit KO.

Après la scène cinématique, vous incarnez Polka et Frédéric à nouveau. Avancez tout droit, prenez le biscuit de pêche dans le coffre puis continuez à droite. Ouvrez un second coffre et prenez les beaux vêtements qu'il contient. Ensuite, avancez vers le nord, ignorez d'abord les marches qui sont à droite et poursuivez le long du chemin. Saisissez le contenu du coffre puis revenez et remontez les marches. Lors de la prochaine bifurcation, allez d'abord vers le nord et prenez l'Ombrelle mouillée dans le coffre. Ensuite, revenez et allez à droite. Avancez jusqu'aux escaliers, allez au nord, éliminez l'ennemi qui bloque le chemin et prenez le Manteau de chasse. Revenez en arrière, tournez à droite, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à autre combat.

Vous n'avez aucune chance de gagner ce combat. Par conséquent, ne faites rien et attendez la fin. Maintenant, vous incarnez Allegretto et piccolo à nouveau. Suivez le chemin, dépassez le point de sauvegarde et parlez avec le vieil homme pour échanger la peinture verte contre le dentier.  Ensuite, battez en retraite et allez au centre-sud de la forêt. Avancez à droite, échangez la peinture verte contre un caleçon long puis revenez à la partie nord de la forêt. Sauvegardez votre progression et montez jusqu'au village.

### Village d'Agogo

D'abord, examinez la cabane qui se trouve devant la maison de Marcia et prenez la Partition 1.  Entrez dans la maison, repérez un pot qui se trouve au fond et saisissez le Trèfle de trèfle. Examinez la cage d'oiseau et prenez la Plume de crépuscule. Ensuite, sortez de la maison et descendez les marches. Repérez la statue du dieu EZI et recevez un 1P. Sauvegardez votre progression si vous le voulez puis saisissez la Poudre florale dans les caisses de droite. Descendez, dirigez-vous vers le marchand et achetez un max d'objets avant d'affronter le dernier boss de ce chapitre (achetez surtout des biscuits de pêche).

D'abord, éliminez les chevaliers d'opéra puis occupez-vous de l'ogre. Essayez d'accumuler le plus d'échos possible avant de réaliser une attaque spéciale. Laissez Piccolo à l'ombre et loin de la bataille pour qu'il puisse effectuer des tirs de loin. Utilisez l'attaque spéciale de Frédéric pour remplir la jauge de santé de vos camarades. Allegretto devrait s'approcher de l'ogre et l'attaquer de plus près. Accumulez des échos et effectuez des attaques spéciales jusqu'à ce le boss soit décédé.

## Chapitre 02 : Révolution

D'abord revenez au village d'Agogo et entrez dans la grotte. Repérez les champignons au nord-est et prenez le Chapeau blanc vénéneux qui s'y trouve.

Maintenant, avancez à gauche et prenez le Masque de cuir. Ensuite, avancez vers le nord et atteignez le pont. Vous devez trouver de quoi nourrir les chèvres pour poursuivre votre chemin. Pour cela, prenez d'abord le premier bout de papier devant le pont. Ensuite, Allez à droite et trouvez le second bout de papier derrière les roches. Et enfin, suivez le chemin du village d'Agogo et trouvez le troisième bout de papier juste à proximité de la plaine. Revenez au pont, donnez les bouts de papier aux chèvres et traversez.

Maintenant que vous êtes au Lac Sud, avancez à gauche, ouvrez le coffre et prenez le Jezail. Donnez cette arme à

Piccolo puis parlez au berger pour échanger du Lait de chèvre contre le caleçon long. Ensuite, allez au nord, prenez le chemin qui est à droite et atteignez le lac Est. Atteignez le point de sauvegarde et sauvegardez.

Vous allez maintenant aider Harpe et éliminer les deux ennemis qui la harcèlent. Cette dernière dispose d'une attaque très puissante, capable d'infliger d'importants dégâts. Utilisez cette attaque, ainsi que l'Entaille solaire d'Allegretto et éliminez ces deux malédictions. Après le combat, Harpe rejoint le groupe.

Dans la maison de Harpe, prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre puis sortez. Effectuez une sauvegarde, parlez au vieil homme dans le champ puis poursuivez le chemin vers le nord. Montez la pente et atteignez le Pont de la Cabasse.

## Pont de la Cabasse

Traversez simplement le pont et regardez les scènes cinématiques.

## Fort de Fermata

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'au fond du corridor puis prenez l'entrée qui se trouve à gauche de la porte fermée. Suivez le chemin, traversez le pont et remontez l'échelle. Suivez le chemin circulaire jusqu'au bout, descendez puis revenez à gauche jusqu'à la Salle mobile. Dégommez les ennemis et avancez à droite. Effectuez une sauvegarde et montez à l'échelle qui se trouve un peu plus bas. Avancez à gauche, traversez le toit de la salle mobile et prenez le parapluie en papier dans le coffre.

Maintenant, revenez sur vos pas et suivez le chemin qui est à droite de l'échelle. Avancez vers le sud puis tournez à gauche. Descendez à l'échelle, avancez à gauche et entrez dans une petite salle. Eliminez l'ennemi, ouvrez le coffre et prenez le Velours rouge. Remontez à l'échelle, poursuivez à gauche et descendez via une autre échelle plus loin. Examinez les fleurs et gagnez 100P. Revenez, montez et poursuivez vers le nord. Ensuite, suivez le chemin qui mène au sud puis franchissez l'entrée qui est à droite.

Sauvegardez votre progression et sortez de l'autre côté. Allez vers le sud et tournez à droite à la première bifurcation. Descendez via l'échelle de gauche et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Éliminez l'ennemi qui vous attaque puis activez le premier levier pour bouger les plates-formes.

Maintenant, remontez à l'échelle et revenez à la partie Ouest du fort. Avancez vers le haut puis suivez la longue courbe qui vire à gauche. Descendez par l'échelle, entrez dans la salle mobile et sortez de l'autre côté. Ouvrez le coffre, prenez le Sang de poison et revenez sur vos pas. Dépassez le point de sauvegarde, entrez dans la petite salle de droite et actionnez le second levier.

Maintenant, remontez l'échelle, courez le long de la grande courbe et regagnez la partie Est du fort. Descendez, dépassez la première échelle puis tournez à droite. Dépassez le point de sauvegarde, descendez à l'échelle et entrez dans la petite salle mobile, à droite. Sortez de l'autre côté, suivez le chemin, montez à l'échelle du fond et continuez à droite. Avancez sur le toit de la salle mobile et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle du fond et revenez vers le sud. Montez à l'aide d'une autre échelle, plus loin, continuez vers le sud et prenez le bâton d'érable pour Frédéric.

Maintenant, battez en retraite, descendez à l'échelle et prenez le chemin qui est à gauche du toit de la salle mobile. Descendez, traversez les débris qui sont à droite et entrez dans la petite salle. Activez le levier et sortez. Revenez sur le toit de la salle mobile et descendez via l'échelle qui se trouve près du point de sauvegarde. Entrez dans cette même salle et ressortez par la gauche. Ouvrez le coffre,  prenez le Tir rapide et affectez-le à Harpe.

Maintenant retournez à la salle mobile et ressortez par la droite. Montez à l'échelle et avancez à droite sur le toit de la salle. Descendez puis remontez via une autre échelle, plus loin au sud. Avancez au nord puis tournez à gauche et atteignez l'échelle qui mène à la grand e route du nord.

Descendez, faites le plein d'objet, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à combattre un boss. En premier lieu, éliminez les deux malédictions. Placez Harpe dans la lumière, loin de la bataille, et lancez des flèches à distance. Effectuez des attaques spéciales avec Allegretto et faites monter les échos pour infliger plus de dégâts.

Une fois que le monstre est mort, allez au fond à droite et trouvez la partition 2. Avancez vers le nord et approchez-vous de la porte pour sortir.

## Collines de Hanon

Avancez tout droit, éliminez Séisme et prenez le Trèfle de trèfle qui se trouve dans le coffre. Avancez, continuez à droite puis poursuivez au nord.

Avancez jusqu'au marchand et combattez les monstres qui l'attaquent. Ensuite, prenez le chemin de gauche, ouvrez le coffre et saisissez le Chocolat étrange. Montez, parlez avec le voyageur qui se trouve près de l'arbre et échangez une Tirelire contre le lait de chèvre. Continuez le long du chemin, suivez la courbe (à droite), prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre puis continuez jusqu'à la section Nord. Examinez le coin en vous rendant à droite, prenez une Moutarde de l'enfer puis avancez et rejoignez la ville.

## Ville de Forte

Effectuez une sauvegarde en avançant puis entrez dans l'auberge de droite. Après la scène cinématique, examinez l'angle gauche, prenez les 100P puis mettez-vous à la recherche de Phil. D'abord, parlez avec les deux femmes qui se trouvent près du panneau d'affichage. Allez au magasin qui est à droite et offrez 100 pièces au Tapeur. Achetez des de biscuits de pêche et des poudres florales, remplissez votre inventaire et sortez.

Maintenant, dirigez-vous vers le nord, accédez à la Porte du château et parlez au vieil homme. Puis, parlez à l'enfant et échangez les Chaussures rapides contre la Tirelire. Ensuite, parlez à Pop le gentille-homme. Choisissez d'interpréter une séance, interprétez la partition 1 pour recevoir un biscuit de pêche puis interprétez la partition 2 pour gagner un biscuit EZI. Parlez à l'homme qui a le coeur brisé puis revenez à la Taverne. Discutez avec la propriétaire, sortez, parlez au vieil homme qui est dans la cour puis allez à gauche. Dialoguez avec l'homme pour qu'il vous laisse passer, avancez puis descendez le long de la corde après la scène cinématique.

## Falaises de Glissando

Maintenant, avancez à droite et descendez avec la corde. Descendez par une seconde corde à droite puis sautez de l'autre côté. Montez via la corde et prenez le Trèfle de trèfle dans le coffre. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le seconde corde pour descendre. Suivez le chemin et passez derrière l'arbre qui est à droite. Ignorez d'abord la corde et continuez à droite jusqu'au joueur de partition.

Sautez à droite, traversez le pont et suivez le chemin de gauche. Une fois que vous atteignez la Zone 2, sautez de l'autre côté et descendez par la corde. Descendez par une seconde corde, entrez dans la grotte et prenez le contenu du coffre. Maintenant remontez par la corde, passez l'arbre, allez à gauche et descendez. Ignorez d'abord la corde, allez à gauche et sautez. Descendez par la corde qui est à droite, entrez dans la grotte et descendez par la corde de gauche. Accrochez-vous à la corde descendante et entrez dans la grotte de droite. Approchez-vous de la chute d'eau et montez par la corde qui est près des rochers. Ouvrez le coffre, prenez un Arc en roseau et continuez à droite. Sautez au fond, effectuez une sauvegarde puis descendez par la corde.

Maintenant, sautez à gauche, dépassez la grotte de gauche et prenez les Chaussures rapides dans le coffre. Revenez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une corde montante. Ignorez-la, avancez par le petit chemin qui se trouve à gauche et rejoignez la falaise. Sautez deux fois vers le bas, prenez la corde qui mène en bas et allez à gauche. Descendez par une autre corde, sautez sur les rochers et prenez le contenu du coffre caché derrière l'arbre. Maintenant, revenez à droite et descendez via la première corde.  Descendez ensuite par une seconde corde et

traversez le pont.

Maintenant, descendez via la corde et dépassez la grotte de gauche. Sautez sur les rochers, atteignez une autre grotte et traversez-la. Ignorez d'bord la corde, allez à droite et prenez la Tenue d'hirondelle dans le coffre. Ensuite, revenez sur vos pas, descendez en vous aidant des nombreuses cordes jusqu'à ce que vous atteigniez la terre ferme. Continuez à gauche.

## Ville de Forte

Sauvegardez votre progression, accédez à l'auberge et retrouvez Phil. Ensuite, dirigez-vous vers la Porte du château et préparez-vous à combattre un autre boss.

Ce boss est assez puissant, c'est pour cela que vous devez atteindre au moins le niveau 20.
Allegretto devrait commencer par attaquer pour faire augmenter le nombre d'échos. Mettez Harpe loin de la bataille et lancez des flèches à distance. Réalisez l'attaque Œil d'aigle pour infliger un max de dégâts. Si vous êtes blessé, utilisez Flèches de soin pour remplir la jauge de santé. Essayez de bloquer les attaques de Tuba en appuyant sur la touche parade au bon moment et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit mort.

## Château fort

Maintenant que vous êtes dans les Cachots, avancez à gauche et prenez le Trèfle de trèfle sur le bureau. Avancez à droite et parlez avec le détenu après la scène cinématique. Jouez la partition 17 pour recevoir un Bracelet d'émeraude et jouez les partitions 14, 16, 20 et 21 pour recevoir un Collier en cuivre.

Maintenant fouillez les caisses qui se trouvent à droite, prenez le Trèfle de trèfle et sortez par le trou dans le mur.

## Passage secret d'Andantino

Avancez jusqu'à la bifurcation, suivez d'abord le chemin de droite et avancez jusqu'au point de sauvegarde se trouvant dans la partie nord 2. Avancez tout droit puis tournez à gauche. Ouvrez le coffre, prenez la Poudre florale puis revenez sur vos pas et allez à droite.

Maintenant que vous êtes dans la grotte nord, avancez, ne sautez pas vers le bas et dirigez-vous vers la grotte sud. Effectuez une sauvegarde si vous le voulez et continuez jusqu'à la section suivante.

Avancez légèrement, sautez sur la plate-forme de gauche et prenez les Ecailles enchantées qui se trouvent dans le coffre. Sautez en bas et suivez le chemin vers le nord pour revenir au même endroit dans la grotte nord. Repérez le coffre qui est à gauche, prenez l'Epée à branche et donnez-la à Allegretto.

Maintenant, sautez en bas, allez d'abord à droite et prenez un Biscuit étoile dans le coffre. Battez en retraite, suivez maintenant le chemin de gauche et atteignez la partie nord 3. Avancez jusqu'à la bifurcation et avancez vers le sud. Prenez l'Ombrelle à froufrous dans le coffre se trouvant dans la grotte nord puis refaites tout le chemin. Vous tombez ainsi sur un passage qui mène à la partie sud. Avancez à droite, ouvrez le coffre que vous apercevez à mi-chemin, saisissez la Corne de bison et donnez-la à Fréderic. Faites le tour et sortez.

Maintenant, suivez d'abord le chemin de gauche puis tournez à droite. Regardez à gauche et ouvrez le coffre qui contient une Ecaille de dragon. Remontez, passez sous la chute d'eau et avancez à droite. Continuez jusqu'au croisement, allez d'abord en bas et prenez le Biscuit étoile dans le coffre. Ensuite, battez en retraite et allez à gauche. Effectuez une sauvegarde, suivez le chemin et sortez ainsi du passage secret.

## Colline de Hanon

Vous êtes dans la partie sud des Collines de Hanon. Dirigez-vous vers le sud et parlez au voyageur, à gauche. Échangez une corbeille de fruits contre les chaussures rapides, descendez et rejoignez le fort.

### Fort de Fermata

Atteignez la grande-route nord, utilisez la clé de la forteresse pour ouvrir la porte sud et rejoignez ainsi la grande-route sud. Ensuite, allez vers le sud jusqu'au pont de Cabasse et affrontez Tuba une seconde fois. Effectuez les mêmes techniques que lors du premier combat et dégommez-le. Une fois qu'il est achevé, des cinématiques se déclenchent.

## Chapitre 03 : Fantaisie-Impromptue

### Marais d'Adagio

Après la scène cinématique, trois nouveaux personnages rejoignent votre groupe. Traversez le pont à droite, montez, prenez les escaliers de droite puis saisissez le Biscuit étoile dans le coffre. Suivez le chemin de droite puis avancez vers le nord. Ouvrez le coffre et prenez un autre Biscuit étoile. Continuez vers le sud puis tournez à droite à la bifurcation. Avancez, prenez la route qui mène vers le nord puis tournez à gauche. Montez sur le tronc de l'arbre et prenez une Trompette d'ange. Ensuite, battez en retraite et franchissez l'eau. Lorsque vous atteignez l'autre côté, avancez en premier lieu vers le sud et prenez Tireur d'hirondelles qui se trouve dans le coffre. Revenez sur vos pas et allez à droite.

Maintenant que vous êtes dans la partie Est, allez à droite et éliminez le monstre. Continuez à droite après les marches et traversez l'eau. Atteignez l'autre bout de la zone et prenez l'Armure mammouth qui se trouve dans le coffre. Ensuite, battez en retraite et montez sur l'arbre de droite. Montez les marches et retrouvez l'eau. Remontez sur la terre ferme, allez vers le sud et prenez le Grand éventail de papier dans le coffre. Ensuite, allez à droite et sauvegardez votre progression.

### Auberge de Cantabile

Après la scène cinématique, entrez dans la nouvelle pièce, examinez la plante qui est près du lit et prenez le Croc du boucher. Donnez cet article à Marzuka puis parlez au voyageur qui a perdu son rat. Lorsque vous les aurez capturés, vous échangez la Corbeille de fruits contre un Remontoir.

Maintenant, sortez et fouillez la brouette pour ramasser 45P. Avancez, sauvegardez votre progression puis dirigez-vous au nord. Fouillez le bateau, saisissez la partition 3 et poursuivez le chemin jusqu'à Bois de Wood-block.

### Bois de Wood-block

Avancez tout droit et sautez à gauche, au fond. Revenez vers le sud, traversez le pont et poursuivez le chemin jusqu'à ce que vous rencontriez un homme. Interprétez la partition 1 pour recevoir une Broche brillante.

Ensuite, continuez le long du chemin jusqu'au pont et sautez à gauche. Suivez le chemin, montez sur le tronc d'arbre et prenez le Sabre de cavalerie qui se trouve dans le coffre. Donnez cette arme à Allegretto, descendez et dirigez-vous vers le nord.

Lorsque vous arrivez au centre sud, avancez à droite, traversez le pont et ouvrez le coffre qui est au fond du chemin. Prenez Falchion et donnez-le à Jazz. Ensuite, revenez au pont, sautez et allez au nord. Passez sous de deux ponts successifs et suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez le rebord de droite. Sautez, suivez le chemin de droite et traversez le pont. Ouvrez le coffre, prenez le Sabre d'escrime et donnez-le à Claves.

Maintenant, rebroussez chemin et suivez celui de gauche. Traversez le second pont, éliminez Oignon sanglant et

prenez Poisse dans le coffre. Sautez depuis le rebord sud et dirigez-vous vers le nord pour atteindre le centre-nord.

Après la courte scène, sauvegardez votre progression puis revenez à droite. Avancez le long du chemin, sautez par le rebord de gauche et passez le pont (gauche). Lorsque vous arrivez au pont de champignon, sautez par le rebord et montez en haut. Éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et ouvrez le coffre qui se trouve à la fin du chemin. Prenez la partition 4, sautez du rebord puis remontez par des deux chemins. Sautez du rebord, traversez le pont de champignon et poursuivez à gauche. Parlez avec l'Oignon sanglant et échangez le Remontoir contre un Vase vide.

Maintenant, poursuivez à gauche jusqu'au pont. Sautez par le rebord sud du pont et montez jusqu'au coffre. Prenez le Trèfle de trèfle, sautez de la branche et poursuivez au nord.

Maintenant, avancez jusqu'au pont et sautez par le rebord du pont. Prenez d'abord le contenu du coffre qui est en haut. Donnez Coup de vent à Harpe puis descendez au sud. Ouvrez un second coffre au bout de ce chemin et saisissez la Trompette d'ange qu'il contient. Ensuite, sautez du pont de champignon et remontez. Dépassez le pont et sautez par le rebord qui se trouve plus loin. Poursuivez le long du chemin, passez sous les deux ponts en bois et sautez par le rebord du troisième pont en bois. Montez, suivez le chemin et prenez le Biscuit étoile dans le coffre. Ensuite, sautez du pont de champignons et remontez. Sautez du pont en bois et avancez à droite. Éliminez l'Oignon sanglant puis sautez. Avancez à droite, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis sautez depuis le rebord. Ouvrez un autre coffre et prenez la Trompette d'ange qui s'y trouve. Ensuite, sautez en bas et poursuivez au nord. Continuez le long du chemin, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à combattre un boss.

La technique est assez simple. Utilisez les attaques simples d'allegretto pour augmenter les échos. Utilisez Flèche de soin de Harpe pour remplir les jauges de santé et utilisez l'attaque spéciale de Jazz pour infliger un max de dégâts. Commencez d'abord le combat en éliminant les Champignons volants puis occupez-vous du boss. Ce dernier est capable de faire apparaître d'autres champignons lors du combat. Par conséquent, éliminez-les rapidement et reprenez les assauts contre Sale Surprise. Si vous êtes blessé, utilisez Trèfle de trèfle ou Biscuit étoile pour vous soigner rapidement. Poursuivez les assauts jusqu'à ce que ce boss soit mort.

Maintenant, avancez le long du chemin. Ignorez d'abord la grotte et poursuivez à droite. Parlez avec le garde et jouez la partition 1 pour recevoir une Queue d'ombre. Enfin, revenez à la grotte et entrez. Sauvegardez votre progression, avancez et rejoignez le centre de la ville.

## Ville d'andante

Traversez le pont, entrez dans la seconde tente et parlez avec le docteur deux fois. Après un bon repos, traversez le second pont et accédez à l'entrepôt. Examinez les étagères de droite et trouvez la partition 5. Parlez à la petite fille qui se tient près des étagères et jouez la partition 1 ou 5, pour un Biscuit pêche.

Sortez de l'entrepôt, descendez les deux ponts et rejoignez le marchand qui est à gauche. Faites le plein d'objets puis allez à gauche. Entrez dans la dernière habitation, regardez les caisses qui sont au fond et prenez la partition 6. Ensuite, sortez et entrez dans la pièce avoisinante. Revenez à la pièce précédente et prenez Ponte ardent près de la bibliothèque. Enfin, sortez et avancez à droite. Suivez le pont de droite et entrez dans le cimetière de Lento.

## Cimetière de Lento

Avancez, tournez à droite et effectuez une sauvegarde. Ensuite, dirigez-vous vers le nord et ignorez tous les autres passages. Lorsque vous retrouvez le garçon égaré, il vous explique comment dissiper le brouillard. Il faut simplement trouver la flamme qui correspond aux couleurs des torches.

Maintenant, revenez en arrière et prenez le premier chemin à droite. Posez la Flamme rouge sur la torche rouge et entrez. Montez les marches vers le haut et avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez la flamme bleue, revenez sur vos pas et sortez. Reprenez la flamme rouge de la torche, remontez au nord et tournez à droite au fond. Dissipez le

brouillard bleu en plaçant la flamme bleue sur la torche et entrez. Avancez d'abord en allant vers le bas et avancez jusqu'au fond du corridor pour retrouver un coffre renfermant un Poing de maille. Donnez-le à Marzuka puis allez vers le nord jusqu'au brouillard rouge, au fond. Placez la flamme rouge et dissipez le brouillard. Prenez une seconde flamme rouge puis battez en retraite. Reprenez la seconde flamme rouge de la torche et quittez le Terrain très ancien. Reprenez la flamme bleue puis redescendez vers le sud et suivez le premier chemin, à gauche. Allumez la bougie, dissipez le brouillard rouge et entrez. Allez en haut à gauche et avancez jusqu'au brouillard violet. Utilisez les deux flammes (bleue et rouge) pour dissiper le brouillard et entrez. Prenez une seconde flamme bleue puis sortez. Reprenez les deux autres flammes en sortant et quittez la dernière demeure du guerrier.

Reprenez la flamme rouge en sortant et descendez vers le brouillard violet, en bas. Placez une flamme bleue ainsi qu'une flamme rouge et entrez.

Avancez en haut à gauche, dissipez un brouillard violet grâce aux flammes bleue et rouge puis entrez. Une fois que vous êtes sur la route du fond, avancez et repérez un coffre en chemin. Prenez une Crinière de lion puis accédez à L'entrée vers la source.

Avancez, effectuez une sauvegarde puis allez à droite. Prenez la flamme verte puis rebroussez chemin. Lorsque vous arrivez à la Tombe de personnes disparues trop tôt, n'emportez pas les flammes bleue et rouge. Lorsque vous arrivez sur la grand-route, emportez la flamme bleue et rouge avec vous et dirigez-vous à l'endroit où vous aviez trouvé le petit garçon.

Utilisez la flamme verte et la flamme rouge pour ouvrir l'accès et entrez. Avancez à gauche, faites le tour jusqu'à la tombe des personnes disparues trop tôt et reprenez les flammes rouge et bleue. Retrouvez un autre brouillard violet, en bas à gauche et utilisez les flammes adéquates pour l'ouvrir. Entrez, ouvrez le coffre, prenez Inferno et donnez-le à Allegretto. Revenez sur vos pas, reprenez les trois flammes et revenez jusqu'à l'entrée de la source puis suivez le chemin qui est à droite du point de sauvegarde et qui mène au nord. Utilisez la flamme bleue, entrez et préparez-vous à affronter un boss.

D'abord, tuez les deux Antiquités métalliques puis occupez-vous du boss.
Placez Harpe dans la lumière pour qu'elle puisse lancer des flèches de soins. De temps à autre, lancez Œil d'aigle dans l'ombre pour infliger plus de dégâts avec les autres personnages. Avec Allegretto et Mazurka, faites monter les échos jusqu'à 24 ou 32 puis effectuez une attaque spéciale pour infliger le maximum de dégâts. Répétez ces techniques trois à quatre fois jusqu'à ce que le dragon soit mort.

## Chapitre 04 : Grande valse brillante

Après les scènes cinématiques, sortez de la chambre, sauvegardez votre progression puis montez les escaliers. Parlez avec le marchand qui se trouve derrière les escaliers et faites le plein d'objets. Ensuite, descendez les escaliers qui sont en bas à gauche et atteignez la Coursive Est. Vérifiez le tonneau qui se trouve sous les escaliers et prenez une Paille bulle. Entrez dans la cabine de droite, cherchez entre les livres et trouvez la partition 7.

Ensuite, remontez sur le pont et entrez dans la pièce qui est en face des escaliers qui mènent à la Coursive Ouest. Examinez le tonneau, prenez une Moutarde de l'enfer puis sortez. Allez en bas à droite et rejoignez Frédéric pour une scène cinématique.

Après la scène, fouillez les tonneaux de droite et prenez la partition 8 ainsi qu'une Balle perforante. Attribuez cette balle perforante à piccolo puis montez les escaliers de gauche.

### Bateau pirate de Dolce

Après la scène cinématique, sauvegardez votre progression puis descendez les escaliers. Eliminez le pirate, entrez dans la première pièce à gauche et sautez par la trappe au fond. Saisissez une Armoise dans le coffre, sautez à droite et sortez de la pièce. Une fois que vous êtes dans le couloir, entrez dans la pièce à droite et montez les escaliers.

Ensuite, sortez de la cabine et entrez dans la pièce qui se trouve au fond à gauche du corridor. Prenez le Chocolat étrange dans le coffre et sortez. Entrez dans la pièce en face et descendez les escaliers.

Entrez d'abord par la porte qui se trouve à gauche des marches, revenez dans le corridor et allez au nord. Prenez une Poudre florale dans le coffre puis reculez et entrez dans la première pièce à gauche. Avancez en haut à droite, prenez une Queue flamboyante dans le coffre et sortez.  Entrez dans la pièce située en bas à droite et descendez les escaliers. Sauvegardez la partie, sortez et entrez dans la pièce en face. Avancez vers le nord, ouvrez le coffre et prenez un Bouquet de déesse. Ensuite, sortez, rejoignez la pièce qui se trouve au fond du corridor à gauche et parlez avec le joueur de partitions. Jouez la partition 3 pour recevoir une Broche sombre et la partition 4 pour gagner une Echarpe EZI.

Maintenant, sortez et entrez dans la pièce qui se trouve en face et montez les escaliers. Eliminez les ennemis, ouvrez le coffre situé en bas et donnez Souffle de pitié à Salsa. Sautez dans la trappe au sud et rejoignez le pont inférieur 3. Sortez par la porte, allez en bas du corridor et entrez dans la pièce qui est au fond à droite. Prenez la Baguette Harmonique dans le coffre, sautez à gauche et sortez de la pièce. Entrez dans la pièce en face, ouvre le coffre qui se trouve entre les lits et prenez l'Uniforme de marin. Sortez, entrez dans la seconde pièce à droite et saisissez la partition 9 dans le coffre. Sortez, avancez au nord jusqu'à la troisième porte à gauche. Prenez un Bouquet de déesse dans le coffre puis atteignez la porte au fond à droite. Prenez une poudre florale dans le coffre, sortez et entrez dans la pièce en face. Effectuez une sauvegarde, sortez et entrez dans la seconde pièce à gauche. Prenez Encens de poisson dans le coffre et montez les escaliers. Suivez le chemin au nord, montez les marches et avancez au nord. Descendez par le trou, prenez la Clé de pirate dans le coffre et descendez.  Effectuez une sauvegarde, sortez et avancez à gauche jusqu'au fond du corridor. Ouvrez la porte au centre, entrez et préparez-vous à combattre le capitaine Dolce. Mettez dans votre inventaire plusieurs trèfles de trèfles et des trompettes d'ange.

C'est un combat difficile qui vous attend, essayez d'abord d'éliminer rapidement les pirates qui accompagnent Dolce. Placez Polka dans la lumière pour qu'elle puisse soigner les blessées. Essayez de bloquer le maximum de ces attaques car elles sont dévastatrices. Faites monter les échos grâce à Piccolo. Utilisez les trèfles de trèfles pour remplir la jauge de santé, attaquez afin de monter les échos à 32 pour enchaîner avec une attaque spéciale. Continuez à parer le plus d'attaque et répétez cette méthode jusqu'à ce que la Capitaine soit morte.

## Château Baroque

Maintenant que vous êtes dans le jardin, avancez légèrement à gauche et sauvegardez votre progression. Examinez la colonne de glace à gauche, prenez un Bouquet de déesse puis revenez et entrez dans la salle des audiences. Après la scène cinématique, allez en bas et sortez. Entrez par l'ouverture de droite et parlez avec la servante. Jouez la partition 3 pour gagner une Trompette d'ange et la partition 2 pour gagner un Biscuit pêche. Ensuite, entrez dans la seconde pièce à gauche et prenez la partition 10 près du phonographe. Battez en retraite jusqu'au hall et accédez à l'ouverture de gauche.
Sauvegardez et revenez au hall.

Maintenant, montez les escaliers de gauche et suivez d'abord le couloir de droite. Parlez avec la dame dans le couloir et interprétez la partition 1 pour recevoir un Téléphone ficelle EZI. Ensuite, continuez le long du couloir et entrez dans le bureau qui est au fond, à droite. Examinez l'horloge, prenez la partition 11 et sortez. Entrez par la porte bleue qui se trouve à proximité et regardez la scène cinématique. Ensuite, sortez et avancez à gauche dans le couloir pour déclencher une autre scène cinématique.

## Lament - le miroir royal

Maintenant que vous êtes dans les profondeurs du miroir, effectuez une sauvegarde puis avancez. Poursuivez le chemin de droite jusqu'à la plate-forme bleue. Prenez le contenu du coffre puis avancez vers le nord. Avancez sur le rocher vert, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis poursuivez vers le nord jusqu'à la plate-forme rose. Prenez les Vêtements élégants dans le coffre, continuez vers le nord jusqu'au miroir et entrez.

Avancez pour déclencher une scène cinématique puis franchissez le passage qui vient de s'ouvrir. Sauvegardez le jeu

puis suivez la chienne. Maintenant, sautez deux fois à droite et prenez la Trompette d'ange dans le coffre. Revenez à la plate-forme précédente, avancez au nord et sautez à droite. Sautez sur la plate-forme de droite puis vers le nord jusqu'à la plate-forme triangulaire. Avancez à gauche et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le chemin. Ensuite, sautez en haut puis à droite et éliminez deux autres ennemis. A cet endroit, vous avez le choix entre trois voies différentes. Allez d'abord à droite, sautez sur les plates-formes et ouvrez un coffre au fond. Prenez l'Ombrelle de rosée, donnez-la à Polka puis revenez.

Maintenant, prenez le chemin de gauche et sautez encore une fois à gauche. Suivez le chemin qui mène au sud, sautez sur les plates-formes et prenez Ombrelle de rosée dans le coffre. Continuez le long des plates-formes à gauche, éliminez les ennemis que vous apercevez et tournez à droite lors de la prochaine bifurcation. Avancez, prenez Apsis dans le coffre puis revenez jusqu'à la bifurcation.

Enfin, prenez le chemin qui mène en haut à gauche, sautez sur les plates-formes et prenez un Trèfle de trèfle dans le coffre de gauche. Allez par la suite à droite et dépassez le miroir. Sautez sur la plate-forme inférieure et prenez une Pierre de source dans le coffre. Ensuite, revenez et entrez par le miroir. Avancez pour déclencher une scène puis entrez par le passage qui vient de s'ouvrir.

Maintenant que vous êtes dans le labyrinthe du miroir, suivez le chien puis suivez le chemin bleu à gauche. Lorsque vous devez faire un choix entre deux chemins bleus, avancez en premier lieu deux fois à droite puis en bas. Prenez Pierre de source dans le coffre puis refaites le même parcours jusqu'au `carrefour précédent. Allez maintenant à gauche. Suivez les accès de couleur bleue jusqu'à ce que vous ayez deux chemins devant vous entre lesquels il faut choisir. Ignorez le chemin qui mène en bas et allez à droite. Allez encore une fois à droite, prenez l'Extrait floral dans le coffre puis refaites tout le parcours et suivez le chemin qui mène en haut. Lorsque vous atteignez une autre bifurcation, allez d'abord à gauche et prenez un Bouquet de déesse dans le coffre. Ensuite, refaites le dernier parcours, prenez la voie qui mène en haut et entrez dans le dernier miroir. Avancez le long du corridor et entrez par le passage après la scène cinématique.

Maintenant que vous êtes sur le Bord du miroir, avancez jusqu'au pont pour que l'image revienne à la normale. Traversez un second pont (à gauche), poursuivez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et traversez le miroir. Avancez dans le couloir puis entrez par le passage après la scène cinématique.

Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation, avancez en haut à droite et ouvrez le coffre. Prenez Rochin, attribuez-le à Crescendo puis poursuivez en haut à gauche. Suivez le chemin, prenez le Bâton martial dans le coffre et donnez-le à Sérénade. Continuez à droite jusqu'à la bifurcation et allez d'abord en bas. Prenez une Parure de Saint dans le coffre, revenez sur vos pas et allez en haut. Lors du prochain embranchement, avancez vers le nord. Suivez le chemin de droite et atteignez le coffre contenant un nouveau costume pour Polka. Ensuite, battez en retraite et suivez le chemin de gauche. Avancez vers le nord, prenez un Trèfle de trèfle ainsi qu'un Biscuit flocon en chemin. Sauvegardez la partie, entrez par le miroir et préparez-vous à combattre un boss après la scène cinématique.

Avant de commencer le combat, placez dans votre inventaire au moins deux Trèfles de trèfle, deux biscuits-étoile et une Trompette d'ange.
Polka et Sérénade peuvent aussi guérir les blessures lors du combat. L'astuce est de rester éloigné du monstre. Si les personnages restent éloignés l'un de l'autre, ses attaques ne seront pas dévastatrices et vous aurez plus de chances de bloquer les coups. Faites augmenter les échos jusqu'à 24 ou 32 et effectuez une attaque spéciale pour lui infliger le maximum de dégâts. Soignez les blessures de vos persos et répétez les assauts jusqu'à ce qu'il soit achevé.

## Ville de baroque

Avancez au fond à droite, fouillez les poubelles et prenez le Métronome Souris. Revenez et dirigez-vous vers le sud. Descendez les marches, parlez avec la fille et jouez la partition 5 pour gagner une Queue flamboyante. Continuez vers le sud et entrez dans la maison de gauche. Montez les escaliers de gauche, accédez au corridor gauche et entrez dans la pièce. Examinez les verres de thé (à gauche de l'entrée) et prenez la partition qui s'y trouve. Enfin, sortez et dirigez-vous au marchand juste à droite de l'hôtel. Faites le plein d'objets, allez vers le sud et effectuez une sauvegarde. Fouillez la haie au milieu et prenez le Biscuit flocon. Entrez dans la maison qui se trouve à droite, examinez les

tonneaux qui sont à droite et prenez un Chapeau à plumes.

Sortez, allez vers le sud et avancez le long du couloir. Examinez le bonhomme de neige qui se trouve à gauche et trouvez une partition. Maintenant, battez en retraite jusqu'au début et tournez à gauche vers Monts Aigus.

## Monts Aigus

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'à l'embranchement et allez d'abord à droite. Lors du second embranchement, allez à gauche en premier lieu. Parlez avec l'homme, fouillez l'endroit et trouvez 321P. Continuez à gauche, éliminez le monstre et saisissez un Biscuit flocon entre les fleurs. Ensuite, revenez à droite, saisissez Fragment de Sampo dans le coffre et revenez au premier embranchement. Avancez cette fois à gauche puis allez à droite.

Maintenant que vous êtes au deuxième point, allez d'abord à droite et trouvez la partition qui est à droite du Champignon rose. Par la suite, revenez en arrière et continuez à gauche. Prenez le petit chemin de gauche, ouvrez le coffre et prenez Cape d'oiseau. Ensuite, poursuivez vers le nord et repérez les escaliers en bois. Prenez d'abord une Crinière de lion dans le coffre qui est en haut avant de descendre les marches.

Montez sur la plate-forme de gauche, prenez le Sablier céleste dans le coffre puis poursuivez au nord. Repérez la grotte qui est à droite, entrez, jouez la partition 3 pour obtenir un Biscuit étoile et sortez. Continuez vers le nord jusqu'au huitième point et avancez à droite jusqu'à la maison.

Examinez la cheminée et trouvez la partition. Ouvrez le coffre, prenez le Pistolet marteau et attribuez-le à Piccolo. Sortez du refuge, allez au nord et atteignez le sommet du volcan.

## Grotte de lave Wah-Wah

A l'entrée de la grotte, sauvegardez votre progression puis prenez un Biscuit flocon plus loin. Dans le zone suivante, avancez jusqu'à la bifurcation et allez d'abord en bas. Prenez une Ombrelle pastel dans un coffre, donnez-la à Polka puis revenez à gauche. Sautez par-dessus le vide et rejoignez la partie nord 2. Avancez jusqu'aux deux embranchements successifs et allez deux fois vers le bas. Prenez le Métronome souris dans le coffre puis revenez au premier chemin, à gauche. Sautez sur le rocher et prenez l'Extrait floral dans le coffre.

Maintenant, suivez le chemin du milieu et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez, avancez à gauche puis allez en bas. Récupérez un Bouquet de déesse dans le coffre puis allez à gauche jusqu'à la bifurcation. Suivez d'abord le chemin qui mène en bas, éliminez les monstres que vous rencontrez puis saisissez un Bouquet de déesse dans le coffre du fond.

Battez en retraite, avancez à gauche et allez jusqu'au prochain croisement. Eliminez le monstre qui bloque le chemin et poursuivez vers le bas. Sautez en bas, prenez la baguette résonante dans le coffre et donnez-la à Frédéric. Sautez encore plus  bas, revenez au chemin principal et allez en haut à gauche. Repérez un second rebord à gauche et sautez sur d'autres plates-formes jusqu'au coffre contenant une Veste épaisse. Ensuite, descendez et suivez le chemin qui mène vers le bas.

Avancez le long du chemin jusqu'à la nouvelle zone. Suivez le chemin jusqu'au coffre renfermant une Cape nuage puis revenez au croisement et allez à gauche. Suivez le chemin jusqu'au centre 2, effectuez une sauvegarde et prenez d'abord le chemin du milieu. Descendez sur les deux premières plates-formes puis descendez sur celle qui est à gauche. Lorsque vous avez le choix entre deux plates-formes, sautez sur celle de droite.

Maintenant, ignorez d'abord les plates-formes et suivez le chemin de droite. Allez encore une fois à droite, suivez le chemin jusqu'au coffre et prenez la partition. Ensuite, revenez aux plates-formes et descendez jusqu'au chemin inférieur. Avancez à gauche et effectuez une sauvegarde. Si vous voulez effectuer la quête des Pirates et affronter Dolce une seconde fois, éliminez le monstre qui bloque le chemin et prenez cette direction. Sinon, poursuivez à gauche et courez jusqu'à la partie sud. Avancez jusqu'aux quatre coffres et ouvrez-les. Récupérez leur contenu puis descendez

jusqu'au point de sauvegarde. Accédez à votre inventaire, placez des Biscuits flocons, des Trèfles de trèfle et des Trompettes d'ange dans l'inventaire et préparez-vous à combattre le dernier boss de ce chapitre. Sauvegardez votre progression et avancez à gauche.

Si vous avez un bon stock d'objets, ce combat ne vous posera pas trop de problèmes. Utilisez Piccolo pour augmenter les échos et soigner les blessures grâce aux potions. Utilisez Frédéric et Salsa pour attaquer le boss. Essayez de bloquer toutes ses attaques et de soignez les blessures à chaque tour. Augmentez les échos au maximum et effectuez une attaque spéciale pour lui infliger un max de dégâts. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'il soit achevé.

## Chapitre 05 : Nocturne

Sortez de la cachette souterraine, atteignez la cour et parlez avec le petit garçon qui se trouve en haut. Jouez la partition 1 et 3 et gagnez un Biscuit étoile et une EZI cerise.

Maintenant, avancez vers la gauche et entrez dans la boulangerie. Prenez les deux partitions qui sont au fond et sur l'étagère de gauche puis sortez. Allez au magasin qui se trouve en haut des marches, au milieu, et faites le plein de potions. Avancez ensuite à droite en direction de l'église pour déclencher une scène cinématique puis revenez au sud-ouest et allez vers la plage. Après une autre scène cinématique, vous êtes dans une église. Avancez le long du couloir, montez les marches et entrez par la porte au milieu.

### Souterrains de l'église Mandoline

Maintenant que vous êtes dans la partie sud de l'église, avancez jusqu'à la bifurcation et tournez à droite. Avancez jusqu'à la zone suivante et descendez jusqu'au coffre. Prenez la partition et continuez vers le sud. Lorsque vous arrivez à l'arrière de la planque secrète, prenez Scarmasax dans le coffre et donnez-le plus tard à Allegretto.

Battez en retraite jusqu'à la première bifurcation dans la partie sud et allez à gauche. Avancez en haut, éliminez le monstre qui bloque le chemin et atteignez la partie nord. Avancez, tout droit, éliminez les monstres qui bloquent le chemin et rejoignez la partie sud.

Sauvegardez le jeu, avancez jusqu'à l'embranchement et tournez en premier lieu à gauche. Dégommez les monstres qui bloquent le chemin, prenez la Canne prophétique dans le coffre et donnez-la à Frédéric. Ensuite, observez les six colonnes et revenez. Allez à droite, éliminez les monstres et avancez jusqu'à la nouvelle zone.

Maintenant, avancez à droite et saisissez un Anneau de pouvoir dans le coffre, près du chariot détruit. Poursuivez vers le nord jusqu'à la bifurcation. Allez à gauche sur les rails, éliminez le monstre et avancez encore une fois à gauche. Combattez le monstre, ouvrez le coffre et prenez un Bouquet de déesse. Ensuite, allez à droite, combattez un autre monstre et prenez un Trèfle de carreau dans le coffre.

Revenez sur les rails et dirigez-vous maintenant vers le nord-est. Eliminez les monstres en chemin et atteignez la nouvelle zone. Avancez à droite, suivez le chemin de droite et dégommez tous les monstres que vous rencontrez. Prenez le Trèfle de carreau dans le coffre puis allez à gauche et suivez les rails du milieu. Avancez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et préparez-vous à combattre un boss.

Mettez dans votre inventaire de nombreux Biscuits flocon, des Trèfles de trèfle et des Trompettes d'ange. Faites attention à ses attaques et tentez de les bloquer. Utilisez Harpe pour effectuer Œil d'aigle et pour soigner les autres personnages avec Flèche de soin ou les potions. Aussi, faites monter les échos jusqu'à 32 grâce à Salsa et réalisez une attaque spéciale avec Frédéric pour lui infliger le maximum de dégâts. Si vous avez choisi Piccolo, augmentez les échos en restant éloigné du monstre. Répétez les soins à chaque tour, augmentez encore les échos et réalisez des attaques spéciales jusqu'à ce que Rodeur racine soit achevé.

### Village de Tenuto

De retour au village, traversez le pont de gauche et dirigez-vous vers la maison de Polka. Après la discussion avec la mère de Polka, remontez la pente qui se trouve derrière et retrouvez Polka.

## Château Baroque

Prenez la direction du sud et descendez jusqu'à la grande rue. Allez au magasin, achetez de nouvelles armes et des potions.

Si vous voulez effectuer la quête des pirates, entrez dans la taverne et allez à droite. Parlez avec l'homme assis sur les barils et dites-lui que Dolce commence à avoir des rides. Cette dernière apparaîtra et vous devez la combattre. Lorsque vous gagnez, vous obtenez le document de pirates 3.
Poursuivez vers le sud, sauvegardez votre progression et avancez pour déclencher une discussion avec un prêtre. Ensuite, prenez le chemin qui mène en bas, quittez la ville et atteignez la forêt de Célesta.

## Forêt de Célesta

Traversez le pont, parlez avec le marchand puis battez en retraite vers la ville de baroque. Rejoignez le château au nord, entrez et allez à l'aile ouest. Entrez dans la pièce qui est au fond du couloir gauche et parlez avec le magicien. Revenez à la forêt de Célesta, dépassez le pont et rejoignez la partie ouest. Eliminez le monstre, prenez le court chemin qui mène en haut et récupérez l'Ombrelle blanche dans le coffre. Continuez à droite jusqu'à la zone suivante. Avancez, repérez d'abord le coffre renfermant Orbis à droite puis récupérez le livre des sorts dans le coffre qui est en haut. Battez en retraite jusqu'au magicien dans le château, donnez-lui le livre et recevez la clé du temple d'Aria.

Maintenant, retournez encore une fois à la forêt Célesta et suivez le chemin principal jusqu'à la partie Est de la forêt. Eliminez les ennemis que vous rencontrez et franchissez le pont.

## Temple d'Aria

Avancez jusqu'à l'entrée du temple, effectuez une sauvegarde puis entrez. Approchez-vous du téléporteur rouge et montez à l'étage supérieur. Avancez, ignorez d'abord la salle d'en face, tournez à gauche et éliminez le scorpion près du coffre. Lorsque le coffre est téléporté, poursuivez à gauche, éliminez un second scorpion et prenez l'Armure de lion dans le coffre. Ensuite, revenez à l'entrée du hall et allez à droite. Eliminez les deux monstres puis allez à gauche. Tuez le scorpion posté devant le coffre puis revenez là où vous aviez tué les deux premiers scorpions et ouvre le coffre. Donnez la Canne d'Oracle à Frédéric, revenez à gauche et atteignez le hall. Repérez le scorpion derrière la colonne et affrontez-le. Faites le tour par la gauche, éliminez les scorpions que vous rencontrez et prenez la Brise-côtes dans le coffre qui est près des marches. Donnez cet objet à Jazz et montez les escaliers. Ouvrez le coffre en haut, prenez un Chapeau bulle et descendez les escaliers. Revenez à l'entrée de l'étage, entrez dans la pièce ignorée au début.

Maintenant, vous devez éliminez seulement les ennemis qui sont sur les emblèmes pour accéder à l'étage suivant. Montez par la corde qui vient d'apparaître et accédez à une autre pièce semblable à la première. A présent, éliminez les ennemis qui ne sont pas sur les emblèmes pour faire apparaître un coffre. Prenez l'Orbe de récupération, tuez les rats restants et sortez. Allez à droite, suivez le chemin de gauche et éliminez un scorpion pour téléporter un coffre dans le hall. Retournez vers le hall et prenez Pioche de Silex dans le coffre. Maintenant, éliminez le second scorpion et éliminez les deux rats dans le hall de droite. Ensuite, revenez devant la salle des emblèmes et avancez à gauche. Éliminez les trois rats dans le hall pour faire apparaître un second coffre et prenez l'Arc impérial qui s'y trouve. Revenez devant la salle des emblèmes, montez les escaliers vers le nord et prenez le Gilet Toundra dans le coffre. Par la suite, allez au sud et suivez le chemin jusqu'à l'étage supérieur. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le dernier boss de ce chapitre.

Effectuez les mêmes techniques utilisées contre les boss. Utilisez Harpe pour soigner les blessés ou utilisez les potions. Faites monter les échos au maximum et effectuez des attaques spéciales très puissantes. Si vous avez un bon niveau, les dégâts seront très importants et elle sera rapidement achevée. Placez des potions et des Trompettes d'ange dans

votre inventaire et éliminez Rumba.

## Chapitre 6 : Tristesse

### Ville de Baroque

Vous devez rejoindre l'hôtel qui est au nord, mais avant cela, allez au magasin qui est sur votre chemin et faites le plein d'objets. Ensuite, poursuivez vers l'hôtel jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Maintenant que vous avez les clés de la salle de téléportation, quittez le château et allez à gauche en sortant. La salle de téléportation se trouve au fond. Utilisez la clé et entrez. Sauvegardez, parlez avec le guide posté en face et montez sur le téléporteur de gauche. Choisissez de partir à la Forêt d'Agogo.

Descendez la rampe jusqu'à la forêt, continuez à descendre jusqu'au point de sauvegarde et préparez-vous à combattre encore une fois Staccato. Utilisez les mêmes techniques, augmentez les échos et effectuez des attaques spéciales. N'hésitez pas à soigner les blessures et remplir la jauge de santé.

Après la scène cinématique, allez dans la chambre de Crescendo pour découvrir qu'il ne s'y trouve plus. Cherchez-le ensuite dans la chambre de Sérénade (à l'aile Ouest) et sortez de la chambre pour déclencher une scène cinématique.

### Ville de Baroque

Si vous êtes à court de potions, allez au magasin. Ensuite, allez à la salle de téléportation et montez sur le téléporteur rouge.

### Ruine de Coda

Maintenant que vous êtes sur l'Ile de la Traitrise, prenez le téléporteur du fond (à gauche) et atteignez le toit. Avancez jusqu'au bout et prenez le téléporteur. Déplacez-vous d'un téléporteur à l'autre jusqu'à ce que vous atteigniez l'Ile de la Vanité.

Maintenant, sauvegardez votre progression, avancez à gauche puis à droite. Prenez le téléporteur pour atteindre les toits à gauche. Avancez jusqu'au croisement et allez d'abord en haut. Eliminez les ennemis et prenez le Biscuit miel qui est dans le coffre. Ensuite, revenez au croisement et allez à droite. Sautez en bas et prenez le téléporteur pour atteindre les toits qui sont à droite. Avancez, prenez d'abord le téléporteur de droite et récupérez une Pioche à mèche dans le coffre. Ensuite, prenez le téléporteur de gauche et atteignez l'Ile de la Suffisance.

Sauvegardez la partie, allez à droite et trouvez le coffre derrière les murs. Prenez l'Eclipse de lune et attribuez-la à Salsa. Ensuite, prenez le téléporteur qui est en haut à gauche et montez sur les toits. Ignorez le téléporteur de droite, avancez tout droit et sautez à droite. Avancez au nord et prenez le téléporteur près du mur. Avancez jusqu'au téléporteur plus loin et rejoignez l'Ile du Ressentiment.

Sauvegardez, avancez, ignorez le téléporteur qui est en face et allez à droite. Suivez le chemin jusqu'au téléporteur qui se trouve près du mur et montez dessus. Récupérez Eclipse de soleil dans le coffre et prenez le téléporteur pour revenir. Revenez au premier téléporteur (celui que vous avez ignoré) et prenez-le. Avancez à gauche deux fois et prenez le téléporteur pour atteindre l'Ile de la Jalousie.

Sauvegardez la partie, avancez au nord et prenez le téléporteur pour atteindre les toits. Ensuite, prenez d'abord le téléporteur à gauche et avancez à droite jusqu'au téléporteur. Prenez le téléporteur pour revenir sur les toits de l'Ile du Ressentiment, prenez le nouveau costume d'Allegretto dans le coffre et revenez.

Prenez maintenant le téléporteur de droite et atteignez l'Ile de la Suspicion. Effectuez une sauvegarde, allez à gauche et

passez derrière le mur. Trouver le coffre contenant une Crosse d'Apollon, donnez-la à Frédéric et revenez sur vos pas. Dirigez-vous au nord-est et prenez le téléporteur pour atteindre l'Ile de la Détresse.

Sauvegardez, atteignez le téléporteur qui est au milieu, à droite, et rejoignez les toits (à gauche). Avancez en haut à droite, sautez et prenez le téléporteur qui est en bas. Suivez le chemin, prenez le téléporteur qui se trouve plus loin et atteignez l'Ile de la Sincérité.

Effectuez une sauvegarde, avancez jusqu'au téléporteur qui est au nord et prenez-le. Enfin, remontez la pente jusqu'à la cabane.

### Arbre du violoncelle

Examinez la cabane pour recevoir un Miroir de saint. Fouillez les racines de l'arbre pour recevoir une partition puis allez à gauche. Courez jusqu'à l'entrée du Mont Rock, effectuez une sauvegarde et remontez la pente après la discussion avec le marchand.

### Mont Rock

Suivez le chemin, éliminez les ennemis que vous rencontrez et remontez jusqu'à la zone suivante. Poursuivez le chemin jusqu'au tunnel pour déclencher une scène cinématique. Ensuite, Sortez du tunnel, avancez et traversez le pont qui est sur votre gauche. Ouvrez le coffre, récupérez Sans nom et donnez-la à Marcia. Par la suite, avancez jusqu'au croisement et allez d'abord à droite.
Sortez du tunnel et rejoignez la zone tertiaire. Eliminez les ennemis que vous apercevez et suivez le chemin jusqu'à la grotte. Parlez avec le joueur de partition dans la grotte et interprétez les partitions 11 et 12 pour recevoir une Armure Solaire et une Poudre florale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'au croisement de la zone secondaire et allez au nord. Lorsque vous arrivez au Canyon, suivez le chemin et allez d'abord à droite. Prenez l'Armure antilope dans le coffre puis allez en haut, à droite. Rejoignez la grotte, récupérez Morsure du soleil dans le coffre et attribuez-la à Allegretto.

Par la suite, revenez au Canyon et avancez à gauche. Lorsque vous arrivez près du sommet, prenez le Trèfle de coeur. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le dernier boss du chapitre.

Mettez des Trèfles de carreaux, des Biscuits miel et des Trompettes d'ange dans votre inventaire. Le Compte est un puissant combattant. Il se met derrière vous et effectue une attaque dévastatrice. En plus, il est accompagné de son dragon qui effectue également des attaques très puissantes. D'abord, occupez-vous du dragon. Augmentez les échos rapidement jusqu'à 32 et effectuez des attaques spéciales pour infliger un maximum de dégâts. Soignez vos personnages à chaque tour grâce aux potions et répétez les assauts rapidement. Une fois que le dragon est achevé, refaites la même technique et occupez-vous du Compte.

## Chapitre 07 : Héroïque

Passez le trou noir et rejoignez l'autre dimension.

### Elégie de la Lune

Avancez à droite et atteignez la ville. Repérez la flamme bleue à gauche et examinez-la.  Choisissez de vous restaurer puis continuez. Examinez le tonneau qui est à gauche des escaliers et prenez une Queue brillante. Examinez aussi le pot qui est à droite des escaliers, récupérez une Queue sombre et montez les marches. Maintenant, repérez la première flamme rouge et avancez jusqu'au point de sauvegarde, après la discussion. Examinez la flamme qui veille sur la tour du Xylophone puis reculez et allez à droite. Repérez la statue bleue, au fond à droite puis achetez EZI arc-en-ciel et

descendez jusqu'à la zone suivante.

## Dunes du bruit de Fantaisie

Examinez la flamme bleue (en haut) pour avoir la permission d'accéder à la tour. Récupérez un Trèfle de pique dans le coffre et battez en retraite jusqu'à la ville.

## Tour du Xylophone

Examinez la flamme bleue qui se trouve devant la porte de la tour, parlez avec Trio pour débuter l'épreuve. Mémorisez les touches d'or que vous devez reproduire. Ainsi, appuyez sur les touches d'or suivantes, bB1, G2, F2, G2 pour faire apparaître les escaliers. Montez les marches jusqu'à l'étage supérieur et suivez le chemin jusqu'au palier. Tournez à droite jusqu'à la bifurcation, prenez le chemin de droite et récupérez Cape de brule dans le coffre. Ensuite, revenez, allez à gauche jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez la partie.

Maintenant, parlez à Quartet et mémorisez les touches d'or suivantes : bB1, G2, F2, G2, F2, bE1, bB1, G2, C1 et C2. Appuyez sur ces touches pour faire apparaître les escaliers et montez. Suivez le chemin jusqu'au palier et allez à gauche. Avancez jusqu'à la bifurcation, poursuivez à gauche jusqu'au coffre et prenez Implacable. Revenez sur vos pas, prenez le chemin de droite puis allez en bas à la prochaine bifurcation. Récupérez la Montre d'Alice dans le coffre et continuez à droite jusqu'aux escaliers.

Sauvegardez votre progression, parlez à Quintet et mémorisez les touches à reproduire : bB1, G2, F2, G2, F2, bE1, bB1, G2, C1, C2, G2, bB2 et bA2. Lorsque les marches apparaissent, prenez-les et accédez à l'étage suivant. Suivez le chemin jusqu'au palier et allez à gauche. Ensuite, allez d'abord à droite et poursuivez en bas au second croisement. Prenez Croc de Nidhogg dans le coffre, attribuez-le à Allegretto et revenez au premier croisement. Prenez maintenant le second chemin et avancez jusqu'au point de sauvegarde.

Placez des Biscuits, des Poudres florale et des Trompettes d'ange dans votre inventaire et préparez-vous à combattre un boss.

Vous affrontez le Roi ogre et Guillotine. Placez un personnage pour effectuer les soins à chaque tour. Les deux autres doivent augmenter les échos jusqu'à 32 et réaliser des attaques Chaînes d'harmonie. Si vous possédez l'arme Etoile d'Allegretto, le combat sera très facile à négocier. Pour cela, assurez-vous d'atteindre un niveau supérieur à 45 pour avoir cette arme. Jazz peut aussi être utile car il effectue des double-combos. Harpe est efficace pour les soins. Essayez d'éliminer Touffu tordu en premier lieu puis occupez-vous du roi Ogre.

Maintenant que vous avez enlevé la barrière, battez en retraite tout le long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez les Dunes.

## Dunes du Bruit de Fantaisie

Avancez, repérez un coffre près des rochers (à gauche) et prenez le Bâton sage qu'il contient. Donnez ce bâton à Sérénade, avancez légèrement à  droite et repérez deux coffres de part et d'autre du plancher en pierre. Donnez Roue de volonté à Marcia et Sceptre muet à Frédéric. Ensuite, allez au nord et dirigez-vous vers la tour.

Atteignez la porte de la tour. Parlez à Primus, il est en haut à gauche de la porte. Ensuite parlez à Secondus qui se trouve en bas. Allez en bas à gauche et parlez à Tertius. Remontez,  parlez à Septimus (en haut à droite de la porte). Ensuite parlez à Sextus (en bas) puis avec Quartus (en bas à droite, face à Tertius). Descendez un peu plus bas et retrouvez la dernière statue qui n'est autre qu'un joueur de partition. Jouez la Partition 10 pour gagner un Casque d'ombre, la Partition 13 pour une Chapelle EZI puis entrez dans la tour.

## Tour de l'Anche double de sable

Sauvegardez votre partie, allez à gauche et montez sur le chemin rose. Allez à droite, récupérez Croc de Cerbère dans le coffre et donnez-le à Piccolo. Ensuite, suivez le chemin de gauche et montez.

Allez à droite jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez puis revenez et montez. Allez en bas à gauche et montez. Continuez à monter jusqu'au niveau suivant et lorsque deux chemins s'offrent à vous, choisissez d'abord de descendre au niveau inférieur.
Prenez un Trèfle de pique dans le coffre puis remontez. Prenez maintenant le chemin qui monte et préparez-vous à combattre un boss. Sauvegardez votre progression et affrontez Sanglier herculéen.

Essayez de bloquer ses attaques et soignez vos blessures à chaque tour. Montez les échos jusqu'à 32 et enchaînez avec une attaques spéciale. Répétez cette méthode cinq à six fois jusqu'à ce qu'il soit achevé. L'arme Etoile d'Allegretto peut être efficace également.

A présent, descendez jusqu'au niveau 3. Allez en haut et sauvegardez la partie. Allez à droite et montez. Prenez une Etoile blanche dans le coffre, donnez-la à Crescendo puis montez. Allez à gauche et montez. Au croisement, allez d'abord en bas, prenez le Linceul tempête dans le coffre de gauche et remontez. Prenez ensuite le chemin qui mène vers le haut, sauvegardez la partie plus loin et affrontez Masqué. Effectuez les mêmes techniques et attaques réalisée plus tôt et éliminez ce boss.

Après la scène, redescendez au premier niveau et prenez le chemin de droite.

Allez à droite, montez, allez au fond à droite et récupérez une Ombrelle larme dans le coffre. Montez, allez au centre, sauvegardez puis revenez et montez.  Allez à droite, montez, poursuivez à droite et montez encore une fois. Maintenant, descendez d'abord à l'étage inférieur et récupérez le contenu du coffre. Enfin, remontez vers les niveaux restants jusqu'à ce que vous atteigniez le point de sauvegarde. Sauvegardez puis affrontez Corneille.

Lorsque ce boss est achevé, descendez au troisième niveau et allez en haut. Sauvegardez, poursuivez à gauche et montez. Allez en bas, prenez Cape de l'aube dans le coffre et montez. Montez au niveau suivant, descendez dans un premier temps pour récupérer Lame de Lek dans un coffre puis remontez. Enfin, remontez vers les derniers niveaux jusqu'au boss. Effectuez les mêmes techniques et attaques et éliminez Joyau blanc.

Maintenant, revenez au premier niveau et descendez par l'un des deux chemins. Montez les marches de sable (au centre) et prenez le téléporteur. Avancez sur la route du sablier, prenez le Trèfle de pique dans le coffre, sauvegardez le jeu en chemin et préparez-vous à affronter un autre boss.

Valse est accompagné de Corps putride. La technique est simple ; faites monter les échos rapidement jusqu'à 32 et enchaînez avec des attaques spéciales puissantes. Tentez d'achever Valse en premier lieu car il est plus rapide. Essayez de ne pas tourner le dos au dragon. Soignez vos blessures à chaque tour grâce à Harpe ou aux potions. Restez vigilant, essayez de bloquer un maximum d'attaques et ripostez.

Une fois que ces deux boss sont morts, sauvegardez votre progression et avancez pour combattre le fameux Chopin. Préparez quelques Biscuits miel, des Trompettes d'ange et des Trèfles. D'abord, mémorisez ses attaques et tentez de les bloquer. Augmentez les échos jusqu'à 32 et enchaînez avec une attaque Chaine d'harmonie pour lui infliger le maximum de dégâts. Veillez à restaurer votre jauge de santé à chaque tour et continuez les assauts jusqu'à ce que vous l'emportiez. Une fois votre victoire en poche, le chapitre ainsi que le jeu s'achèvent.

# Every Extend Extra Extreme

© Disney Interactive / Q Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Sorcier Jaune (10)

Survivre 30 minutes dans E4, le jeu sans limite.

### Tireur d'argent (10)

Stage 25 du R4 terminé, mode Vengeance.

### Maître des chaînes (10)

Créer plus de 1000 réactions en chaîne dans E4, le jeu sans limite.

### Grosse tête (10)

20 victoires dans H4, Versus Live.

### Cache-cache (15)

Restez en vie 60 secondes sans bouclier dans E4, le jeu sans limite.

### Tout en puissance (15)

Réussir 10 Bonus Rythme consécutifs dans E4, le jeu contre-la-montre.

### Quicken-ist (20)

Trouver 50 Quickens dans E4, le jeu contre-la-montre.

### Magicien bleu (20)

Marquer 15 milliards de points dans E4, le jeu sans limite.

### Connaisseur (20)

Obtenir une évaluation de 125 points.

### Tireur d'or (20)

Stage 100 du R4 terminé, mode vengeance.

### Magicien des chaînes (20)

Créer plus de 2000 réactions en chaîne dans E4, le jeu sans limite.

## Maître de l'extrême (30)

Obtenir un multiplan x100 puis un Bonus Rythme x5 dans E4, le jeu sans limite.

# Exit

© Taito 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Complétez la Situation 2 (5)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 2.

### Complétez la Situation 4 (10)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 4.

### Complétez la Situation 13 (10)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 13.

### Complétez la Situation 7 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 7.

### Complétez la Situation 10 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 10.

### Complétez la Situation 16 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 16.

### Complétez la Situation 19 (15)

Complétez tous les niveaux jusqu'à la Situation 19.

### Complétez tous les niveaux (15)

Complétez les 220 niveaux.

### Escapologiste (20)

Obtenez 5 000 points ou plus avant la fin de la Situation 5.

### Roi de l'évasion (20)

Obtenez 10 000 points ou plus avant la fin de la Situation 5.

### Artiste de l'évasion ultime (30)

Obtenez 15 000 points ou plus avant la fin de la Situation 5.

## Artiste de l'évasion légendaire

Obtenez 22 000 points ou plus avant la fin de la Situation 5.

# F.C. Manager 2007

© Codemasters 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Coupe de la Ligue Eco (5)

Vous avez remporté la Coupe de la Ligue Eco.

### Coupe de la Ligue Fra (10)

Vous avez remporté la Coupe de la Ligue Fra.

### Remportez la Liga-Pokal All( 10)

Vous avez remporté la Liga-Pokal All.

### Coupe de la Ligue Ang (15)

Vous avez remporté la Coupe de la Ligue Ang.

### Remportez la National Cup Eco (15)

Vous avez remporté la National Cup Eco.

### Remportez la National Cup Hol (15)

Vous avez remporté la National Cup Hol.

### Remportez la Taça de Portugal(15)

Vous avez remporté la Taça de Portugal.

### Remportez la National Pokal All (20)

Vous avez remporté la National Pokal All.

### Remportez la Coupe de France (20)

Vous avez remporté la Coupe de France.

### Remportez la National Cup Ang (25)

Vous avez remporté la National Cup Ang.

### Remportez la Coppa Italia (25)

Vous avez remporté la Coppa Italia.

### Remportez la Copa del Rey Esp (25)

Vous avez remporté la Premiership Ang.

### Remportez la Premiership Eco (50)

Vous avez remporté la Premiership Eco.

### Remportez l'Eredivisie Hol (50)

Vous avez remporté l'Eredivisie Hom.

### Remportez la Super Liga Por (50)

Vous avez remporté la Super Liga Por.

### Remportez la Liga 1 allemande (75)

Vous avez remporté la Premiership Ang.

### Remportez la Division 1 Fra (75)

Vous avez remporté la Division 1 Fra.

### Remportez la Coupe C.E.F.A. (75)

Vous avez remporté la Premiership Ang.

### Remportez la Liga 1 allemande (100)

Vous avez remporté la Premiership Ang.

### Remportez la Série A italienne (100)

Vous avez remporté la Série A italienne.

### Remportez la Liga 1 espagnole (100)

Vous avez remporté la Liga 1 espagnole.

### Remportez la Coupe d'Europe (125)

Vous avez remporté la Coupe d'Europe.

# F.E.A.R.

© Vivendi Universal Games / Monolith Productions 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Peur (0)

Terminer une partie multijoueur avec un score négatif.

### Roi du suicide (0)

Se suicider 5 fois.

### Insigne Vermine (0)

Tuer 5 rats/corbeaux.

### Initiation (5)

Terminer Intervalle 2 dans la Campagne.

### Traitement des eaux (5)

Terminer Intervalle 3 dans la Campagne.

### Armacham (5)

Terminer Intervalle 7 dans la Campagne.

### Taudis (5)

Terminer Intervalle 8 dans la Campagne.

### Installation secrète (5)

Terminer Intervalle 10 dans la Campagne.

### Agent secret (5)

Trouver tous les messages téléphohiques et tous les fichiers de portable dans la Campagne.

### Expert en explosifs (5)

Tuer 3 ennemis ou plus avec le N6A3, l'AT-S ou le M77 dans la Campagne ou en Action instantanée.

### Réaliste (5)

Tuer 10 ennemis avec tonneaux, extincteurs ou boîtes à fusible en Campagne ou Action instantanée.

### Faucheur (5)

Tuer 5 ennemis avec un Ralenti dans la Campagne ou en Action instantanée.

### Infirmier (5)

Utiliser 50 trousses de soins dans la Campagne ou en Action instantanée.

### Aimant (5)

Utiliser 50 gilets pare-balles dans la Campagne ou en Action instantanée.

### Craint (5)

Terminer toutes les cartes Action instantanée à tout niveau de difficulté, sauf faible.

### Victoire d'équipe (5)

Gagner 5 CDD, 5 CDD Ralenti, 5 DME, 5 DME Ralenti et 5 Elim Eq. en Multijoueur.

### MJ 100 (5)

Participer à 100 parties multijoueur classées de tout type.

### Assaillant (5)

Tuer 50 ennemis avec le G2A2 dans des parties multijoueur classées.

### Ecraseur (5)

Tuer 50 ennemis avec le RPL dans des parties multijoueur classées.

### Ambidextre (5)

Tuer 50 ennemis avec les SM15 dans des parties mutijoueur classées.

### Automitrailleur (5)

Tuer 50 ennemis avec le MP-50 dans des parties multijoueur classées.

### Pompeur (5)

Tuer 50 ennemis avec le VK-12 dans des parties multijoueur classées.

### Grenadier (5)

Tuer 50 ennemis avec des N6A3 dans des parties multijoueur classées.

### Roquetteur (5)

Tuer 50 ennemis avec le MOD-3 dans des parties multijoueur classées.

### Perforateur (5)

Tuer 50 ennemis avec le Penetrator HV 10mm dans des parties multijoueur classées.

### Pistolier (5)

Tuer 50 ennemis avec le AT-14 dans des parties multijoueur classées.

### Désintégrateur (5)

Tuer 50 ennemis avec le Type-7 dans des parties multijoueur classées.

### Trappeur (5)

Tuer 50 ennemis avec des AT-S dans des parties multijoueur classées.

### Sapeur (5)

Tuer 50 ennemis avec le M77 dans des parties multijoueur classées.

### Sniper (5)

Tuer 50 ennemis avec l'ASP dans des parties multijoueur classées.

### Boxeur (5)

Tuer 50 ennemis à coups de poing ou de cross dans des parties multijoueur classées.

### Ceinture noire (5)

Tuer 50 ennemis à coups de pied de tout type dans des parties multijoueur classées.

### Mitrailleur (5)

Tuer 50 ennemis avec des tourelles dans des parties multijoueur classées.

### Sans crainte (35)

Terminer la Campagne à tout niveau de difficulté, sauf faible.

### Explorateur (35)

Découvrir tous les bonus vie et les bonus réflexes dans la Campagne en mode Un joueur.

### Exterminateur (35)

Eliminer tous les ennemis dans la Campagne.

### Brutal (35)

Terminer la Campagne en utilisant moins de 500 munitions.

### Aucune peur (35)

Terminer toutes les cartes Action instantatnée en difficulté maximale.

### Démolisseur (35)

Tuer 200 ennemis avec le N6A3, l'AT-S ou le M77 dans des parties multijoueur classées.

### Tireur d'élite (35)

Tuer 150 ennemis d'un tir à la tête dans des parties multijoueur classées.

### Econome (65)

Terminer la Campagne sans utiliser aucun bonus.

### Temps réel (65)

Terminer la Campagne à tout niveau de difficulté sans utiliser Ralenti.

### Porteur sans crainte (75)

Capturer 50 drapeaux en CDD classée ou en CDD Ralenti.

### MJ 1000 (75)

Participer à 1000 parties multijoueur classées de tout type.

### Victorieux (75)

Gagner un Deathmatch, un DM Ralenti ou une Elimination en partie classée.

### Terrifiant (100)

Terminer la Campagne en difficulté maximale.

### Survivant (150)

Terminer la Campagne à tout niveau de difficulté.

# F.E.A.R. 2 : Project Origin

© Warner Interactive / Monolith Productions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Mission 1 : Sanctuaire

Avancez vers la lumière en suivant la jeune fille puis descendez dans le trou au sol. Après la cinématique, avancez vers l'entrée principale. Essayez d'ouvrir la porte qui est bloquée. Allez alors vers le café situé à droite. Entrez et allez au fond à gauche. Entrez par la porte et sautez par-dessus la rampe de gauche. Ouvrez la porte et entrez. Allumez votre torche et avancez entre les étagères. Sortez par la porte et passez sous la grille soulevée par Griffin. Avancez ensuite jusqu'à retrouver vos amis.

Allez ensuite derrière le comptoir et visionnez la vidéo de surveillance. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve dans le casier puis montez dans l'ascenseur. Sortez et tuez le premier ennemi qui se trouve à gauche puis le deuxième, sur votre droite. Sortez par la porte de droite et mettez-vous à couvert. Eliminez les ennemis qui se trouvent en face de vous et ceux sur le balcon. Quand la zone est nettoyée, avancez vers le coin gauche et ramassez l'élément de renseignement. Entrez par la porte et ramassez un autre élément de renseignement situé sur la table basse, à gauche. Suivez le couloir et sprintez pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Entrez par la porte de gauche et avancez vers la table basse pour prendre un autre élément de renseignement. Allez vers la porte de droite et entrez. Avancez et sautez par-dessus le muret. Prenez la trousse de secours et avancez.

Planquez-vous ensuite derrière un pilier et éliminez les ennemis qui descendent en rappel du toit. Avancez et utilisez les sofas comme couverture puis repoussez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Ramassez ensuite leurs munitions et sortez par la porte. Avancez jusqu'à sortir sur le toit. Restez en bas des escaliers, repérez et éliminez les ennemis qui descendent en rappel. Neutralisez ceux qui arrivent derrière le bar (à droite). Avancez ensuite prudemment pour débusquer le reste des soldats. Allez à gauche et passez par la porte de sortie. Accroupissez-vous et avancez vers la cuisine. Eliminez les ennemis qui s'y cachent et utilisez vos grenades contre ceux qui se planquent derrière les éléments.

Avancez ensuite dans le couloir et entrez dans le bureau de gauche. Ramassez la trousse de secours et éliminez l'ennemi qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Sortez par la fenêtre et allez à droite. Sautez sur la nacelle, avancez et sautez rapidement sur le rebord d'en face. Entrez ensuite et avancez dans le conduit d'air. Avancez vers la piscine et sautez dedans pour avoir une vision. Sortez de la piscine et allez à gauche. Montez les marches et allez à droite pour récupérer l'armure. Entrez par la porte qui donne sur la piscine et prenez les trousses de secours et les munitions. Sortez ensuite par la porte de derrière et avancez dans le couloir.

Avancez dans la nouvelle salle et restez à couvert pendant que vous éliminez les ennemis qui vous entourent. N'oubliez pas celui qui se trouve dans le balcon de droite. Ramassez ensuite les trousses de secours, les munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur le comptoir. Montez les escaliers et neutralisez rapidement l'ennemi qui défonce la porte. Avancez et ramassez l'élément de renseignement situé par terre puis allez jusqu'à la chambre à coucher. Avancez vers la boite à musique et fermez-la pour ouvrir la porte secrète. Avancez et prenez les deux éléments de renseignement. Allez à droite et entrez par la porte pour retrouver Geneviève. Quand vous sombrez dans un flashback, suivez la fillette vers le salon jusqu'à l'explosion d'une bombe nucléaire.

### Mission 2 : Réveil

Après le réveil, avancez vers la porte et prenez l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite. Tournez à gauche

et entrez dans la chambre de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez de la chambre et entrez dans celle de droite pour prendre la trousse de secours. Sortez et suivez le couloir. Passez devant le comptoir et tournez à gauche. Suivez les traces de sang et entrez dans la chambre de droite. Sortez par la porte située à droite et avancez encore à droite. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement. Sortez et faites le tour par la gauche pour entrer dans le grand hall d'attente. Montez les marches et entrez dans le bureau pour prendre l'élément de renseignement. Allez à gauche et avancez pour voir un civil se faire tuer de l'autre coté de la vitre (à droite). Franchissez la porte de gauche et avancez jusqu'à rencontrer Geneviève.

Sortez ensuite par la porte située à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte du grillage qui se trouve à gauche aussi. Entrez, baissez-vous pour éviter la vapeur et prenez la trousse de secours. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous mène vers un autre labo. Prenez l'élément de renseignement et allez vers la porte de sortie. Avancez vers vos ennemis en prenant l'arme en chemin. Eliminez les deux soldats et ramassez leurs munitions. Vous pouvez utiliser l'effet Slow Motion pour les surprendre.

Avancez ensuite dans le couloir pour rencontrer d'autres ennemis. Reculez et planquez-vous derrière le mur. Attendez qu'ils s'approchent et éliminez-les. Ramassez ensuite leurs munitions et avancez dans les chambres pour prendre les injecteurs médicaux.  Continuez votre route jusqu'au couloir vitré. Tuez les trois soldats qui se trouvent en bas avant qu'ils ne trouvent le temps de riposter. Sautez en bas et prenez l'armure qui se trouve sur la table basse, à droite. Tournez-vous et suivez le couloir de droite. Entrez dans les toilettes pour trouver un autre élément de renseignement dans la dernière cabine. Allez ensuite vers les ascenseurs et appuyez sur le bouton qui se trouve entre les deux portes pour appeler celui de gauche. Planquez-vous ensuite près des téléphones et éliminez les renforts ennemis qui arrivent depuis l'étage supérieur.

Montez ensuite dans l'ascenseur. Dès que les portes s'ouvrent, accroupissez-vous et tirez sur les soldats barricadés derrière les canapés. Vous pouvez utiliser vos grenades aussi. Passez ensuite sous l'ascenseur et avancez à gauche. Montez et éliminez les ennemis qui l'inspectent (l'ascenseur). Avancez ensuite jusqu'à la porte de la morgue. Entrez dans la chambre de gauche et prenez la carte d'accès. Utilisez-la pour ouvrir la porte de la morgue et avancez.

Suivez le couloir gauche pour rencontrer d'autres soldats. Prenez place derrière les lits qui se trouvent à gauche et neutralisez les premiers ennemis. Avancez ensuite derrière le comptoir et utilisez vos grenades contre la nouvelle vague d'assaillants. Ramassez leurs munitions et avancez. Entrez par la porte de droite et allez derrière le comptoir pour prendre l'élément de renseignement. Avancez dans la morgue jusqu'à l'ascenseur. Sautez sur le chariot et accroupissez-vous pour entrer. Poussez ensuite l'engin pour fermer l'ascenseur et monter. Forcez ensuite la porte et entrez dans le nouvel étage. Avancez et tournez à droite. Entrez dans le bureau de droite et prenez l'élément de renseignement. Sortez et ouvrez la porte de gauche. Tuez le soldat dès qu'il entre par la porte d'en face et éliminez ceux qui l'accompagnent et qui rappliquent par la droite en restant à couvert derrière le comptoir. Sortez du comptoir et entrez par la porte de droite. Eliminez le soldat qui essaye de se barricader derrière le bureau. Planquez-vous ensuite près de la porte et canardez les ceux qui se montrent. Utilisez vos grenades contre les ennemis groupés. Avancez à gauche et ramassez les injecteurs médicaux et l'armure. Eliminez les soldats qui arrivent par le couloir de gauche et avancez.

Avancez et utilisez la carte magnétique pour sortir. Allez derrière le comptoir et suivez le chemin jusqu'à retrouver Geneviève. Faites le plein de santé, de munition et d'armure et entrez dans le caisson. Après la cinématique, mettez-vous à couvert et éliminez les soldats qui arrivent par le chemin depuis lequel vous êtes venu. Rebroussez donc chemin et ramassez le fusil à pompe de l'ennemi mort. Utilisez-le pour écraser toute résistance. Avancez derrière le comptoir et entrez par le conduit d'air qui vous mène vers un autre bureau. Prenez l'élément de renseignement et revenez près des ascenseurs. Allez vers la gauche, prenez un deuxième élément de renseignement et descendez les escaliers.

## Mission 3 : Découverte

Entrez par la porte et allez directement vous planquer près du mur gauche. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez vos grenades pour les éliminer ou les forcer à se mettre à découvert. Avancez ensuite et entrez dans le bureau de gauche. Prenez la trousse de secours et tirez à travers la fenêtre pour éliminer les soldats. Ramassez leurs munitions et montez les marches. Eliminez les deux groupes de soldats qui arrivent par les deux ascenseurs. Entrez

dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement. Restez dans le bureau et neutralisez les ennemis qui se trouvent sur l'autre rive.  Avancez vers les ascenseurs et montez dans celui qui est ouvert.

Sortez et allez à droite. Au bout du couloir, il y a un bureau en feu. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone et entrez dans le bureau de gauche. Eliminez les soldats restants et entrez par la porte arrière. Montez sur l'étagère et entrez dans le conduit d'air. Descendez  dans un nouveau bureau et éliminez l'ennemi équipé de lance-flammes avant qu'il ne vous carbonise. Allez à droite et neutralisez les soldats qui se trouvent au fond de la pièce, à droite. Entrez par la porte de droite et suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Prenez le document de renseignement et entrez.

Avancez dans la chambre en évitant le feu et sortez par la porte du fond. Eliminez l'ennemi qui patrouille dans la salle en feu puis avancez et tuez ses coéquipiers qui arrivent sur les lieux. Suivez ensuite le couloir et abattez d'autres ennemis jusqu'à atteindre une porte. Entrez et descendez les marches. Franchissez la porte et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite et allez derrière le comptoir. Tuez l'ennemi qui se trouve dans le couloir droit et allez vers sa position. Abattez le soldat qui se trouve dans les toilettes des femmes et sortez par la double porte de droite. Tuez l'ennemi qui se trouve dans la chambre et avancez à droite pour voir un soldat se faire massacrer par une entité inconnue.

Sortez par la porte située à gauche et planquez-vous près du mur gauche pour neutraliser les ennemis qui se trouve dans la salle d'en face. Occupez-vous ensuite de ceux qui se trouvent à gauche. Ramassez leurs munitions et avancez à gauche. Utilisez le chariot comme couverture et éliminez les soldats qui arrivent par le couloir de droite. Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Suivez le chemin entre les cadavres et sortez par une autre porte. Avancez et approchez-vous des fenêtres de gauche pour voir les soldats ennemis se faire massacrer par une créature très rapide. Continuez votre route et descendez les escaliers.

Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis pendant qu'ils tentent de secourir leurs camarades. Suivez le couloir de gauche et neutralisez d'autres soldats. Avancez pour voir encore une fois la créature en action contre un ennemi. Allez vers l'ascenseur et appelez-le pour y monter et descendre. Une fois en bas, entrez dans la salle de gauche pour prendre la trousse de secours et entrez par la double porte. Faites le plein de munitions et allez vers la vitre brisée.

Après la vision, la créature vous attrape et vous jette dans la salle d'opération. En bas, se sont plusieurs créatures qui passent à l'attaque. Courez et sortez de la salle d'opération. Allez vers le coin gauche et restez derrière les caisses (là où il y a les injecteurs). Prenez votre fusil à pompe et attendez que les créatures arrivent pour les exploser. S'ils essayent de vous attraper, repoussez-les avec vos poings ou vos pieds. S'ils tardent à se montrer, quittez votre position pour les attirer, revenez à votre abri et éliminez-les jusqu'au dernier. Soignez-vous ensuite si nécessaire et allez droit vers la porte automatique située à droite. Poussez le brancard et sortez. Avancez pour voir l'un de vos coéquipiers en train de mourir. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve au fond de la salle.

## Mission 4 : Retrait

Avancez et entrez dans la salle de radiographie pour prendre l'élément de renseignement. Sortez et allez à droite vers la porte. Entrez et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la deuxième salle de radiographie. Sortez par la porte de gauche et avancez le long du couloir. Passez dans une autre salle et continuez votre chemin jusqu'à la porte ouverte, située à droite. Sortez par la porte de derrière et avancez dans le bureau. Allez à l'imprimante qui se trouve à gauche et prenez l'élément de renseignement. Sortez du bureau et avancez jusqu'à assister à l'exécution d'un médecin. Eliminez alors les soldats qui gardent la zone et avancez dans la salle pour rencontrer les renforts ennemis. Eliminez-les et continuez votre progression.

Attendez que la porte blindée s'ouvre et avancez. Prenez votre fusil à pompe en main et suivez le seul chemin jusqu'à la première rencontre avec une créature. Explosez-la et avancez. Prenez la trousse de secours qui se trouve dans le coin gauche et allez vers l'escalier situé à droite. Avant de monter, prenez l'élément de renseignement qui se trouve près du cadavre. Montez ensuite et entrez par la porte. Courez à droite et appelez l'ascenseur. Montez et appuyez sur le bouton pour monter avant d'être pris dans les flammes.

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et tournez à droite. Eliminez les ennemis et avancez vers le fond de la pièce.

Descendez par l'échelle jaune qui se trouve à droite. Avancez rapidement sur les passerelles et entrez dans le tunnel. Eliminez les soldats qui gardent le passage en utilisant vos grenades. Prenez leurs munitions et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Avancez ensuite vers la passerelle jaune et éliminez les deux soldats qui vous attendent. Avancez ensuite à gauche et descendez les échelles jusqu'en bas. Mettez-vous à couvert et neutralisez les trois soldats qui vous attaquent. Prenez leurs fusils d'assauts et leurs munitions. Sortez par le grand portail en faisant attention a ce qu'il ne se referme pas sur vous et vous tue.

Avancez et éliminez les soldats situés derrière les caisses et sur la passerelle. Avancez dans la salle de droite et actionnez le levier pour ouvrir le grillage. Sortez et avancez dans le nouveau chemin en éliminant les ennemis en route. Quand le plafond s'effondre, montez sur les tuyaux et passez par l'ouverture au centre. Avancez et prenez place derrière les machines de gauche. Eliminez les ennemis qui arrivent d'en bas et ceux qui se trouvent sur la passerelle jaune. Attendez qu'ils sortent de leurs cachettes pour essayer de vous débusquer pour les attaquer. Montez ensuite les deux échelles jaunes situées à gauche et avancez sur la passerelle. Avancez à droite et éliminez les deux ennemis.

Descendez par l'échelle qui se trouve à droite et avancez dans le tunnel. Montez l'escalier et, après la rencontre avec le chef des ennemis, descendez les escaliers pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Les ennemis arriveront par le grand portail qui va s'ouvrir. Utilisez vos grenades pour neutraliser les ennemis regroupés. Tirez aussi sur les bonbonnes de gaz pour tuer les soldats qui se trouvent à proximité. Nettoyez la zone et ramassez les munitions sur les cadavres. Avancez ensuite et allez à gauche.

Avancez tout en restant derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur le chemin et évitez leurs grenades. Avancez ensuite, tournez à droite et tuez les ennemis qui se trouvent derrière les caisses. Entrez dans la salle de droite et ramassez le bouclier et l'élément de renseignement. Eliminez les soldats qui arrivent dans cette salle et ramassez les injecteurs et les munitions des ennemis. Allez à gauche au fond du tunnel et neutralisez le soldat qui entre par la porte située en haut de la passerelle. Tournez la vanne rouge pour arrêter le feu qui bloque l'échelle située à l'autre bout du tunnel. Allez vers cette même échelle et mettez-vous à couvert pour éliminer les ennemis qui rappliquent. Montez à l'aide de cette échelle et avancez vers la porte. Montez en passant par les longs escaliers et entrez par la porte. Allez à gauche pour éviter le feu et avancez jusqu'à la prochaine porte. Avancez sur la passerelle jusqu'à son effondrement.

## Mission 5 : Replica

Avancez vers l'échelle et montez. Sortez de la salle et entrez par la porte. Quittez cette salle vitrée et entrez dans la suivante. Allez à gauche vers le cadavre et prenez l'élément de renseignement. Suivez ensuite Alma et allez à gauche. Appuyez sur le bouton de frappe pour vous dégager de la prise d'Alma. Entrez ensuite dans la salle de contrôle et sortez par la vitre brisée de la porte. Avancez et descendez les escaliers pour prendre les injecteurs. Remontez et entrez par la porte défoncée. Descendez les escaliers et tournez à droite. Allez vers l'ordinateur et utilisez-le pour ouvrir les portes des cellules. Remontez et sautez par la fenêtre.

Avancez et éliminez la créature qui sort de la troisième cellule. Poursuivez votre route et entrez par la porte de gauche. Descendez la pente et entrez dans la salle de droite puisque le chemin de gauche est bloqué par le feu. Eliminez, avec votre fusil à pompe, les créatures qui foncent sur vous. Montez ensuite l'escalier pour prendre la trousse de secours et l'élément de renseignement. Sortez par la porte d'en face et exterminez les créatures qui vous attaquent. Descendez ensuite les escaliers et sortez par le portail rouge. Massacrez les entités qui surgissent, le long du tunnel. Descendez, prenez à droite et avancez vers l'échelle. Eliminez la créature qui vous attaque et montez. Entrez dans la salle et prenez l'élément de renseignement qui se trouve à droite. Cette salle aussi grouille de créatures. Eliminez-les et entrez dans le labo suivant. Sortez par la porte située au fond et appelez l'ascenseur. Montez dedans et appuyez sur le bouton pour monter.

Une fois en haut, entrez par la porte de droite et faites le plein de munitions. Sortez et avancez vers la porte de gauche. Après la petite conversation, planquez-vous derrière une des structures en bois de façon à faire face au centre de la zone d'entrainement. Eliminez ensuite les soldats Replica qui surgissent des capsules. Après chaque vague de soldats, allez vers les cadavres et prenez les munitions. Prenez aussi les injecteurs, les trousses de soins et les armures qui se trouvent dans la zone. A la fin des assauts, allez vers les capsules encore soulevées et poussez-les jusqu'à trouver celle qui dévoilera une ouverture dans le sol. Nettoyez la zone avant de monter à l'échelle.

Avancez et éliminez d'autres soldats Replica. Avancez sur la passerelle puis restez à couvert et éliminez-les. Soulevez l'objet et entrez dans la salle de contrôle pour prendre la trousse de secours. Sortez et avancez pour assister au massacre des soldats par les Replica. Entrez ensuite et avancez tout droit vers l'échelle. Montez, prenez la trousse de secours, l'armure et l'élément de renseignement. Restez sur la passerelle et neutralisez tous les ennemis avant de descendre par les escaliers de droite. Allez à droite et montez d'autres escaliers.

Avancez en suivant le gros tuyau, tuez la créature et montez à l'escalier. Avancez et restez à l'entrée du portail rouge pour éliminer les ennemis de loin. Avancez ensuite et repérez la porte qui se trouve en haut, à gauche, depuis laquelle sortiront plusieurs soldats. Eliminez-les avant qu'ils ne se planquent. Allez à gauche et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Ramassez les munitions et l'armure et sautez en bas, à droite. Avancez et montez à l'échelle. Avancez et montez aux escaliers. Entrez par la porte par laquelle arrivent les ennemis. Continuez votre chemin jusqu'une nouvelle grande salle.

Restez en haut et éliminez les deux premiers ennemis. Descendez ensuite par la gauche et entrez dans le bureau de droite. Prenez l'élément de renseignement, l'armure et les munitions. Sortez et allez vers l'ascenseur qui se trouve à gauche. Appuyez sur le bouton pour l'activer. Pour le remettre en marche, vous devez fermer les vannes qui se trouvent dans la zone. Dès que vous approchez de chaque vanne, plusieurs ennemis vont surgir et vous attaquer. Après la deuxième vanne, une armure motorisée viendra vous attaquer. Courez vers le bureau de tout à l'heure et observez les déplacements de l'ennemi depuis la fenêtre de la porte incassable. Lancez ensuite vos grenades depuis les fenêtres sur votre droite et évitez les tirs de l'armure. Balancez vos grenades au dernier moment pour qu'elles explosent pendant l'impact. Finissez l'ennemi avec votre fusil d'assaut si vous manquez de grenades. Après son explosion, allez à la dernière vanne et tournez-la. Revenez à l'ascenseur et activez-le.

## Mission 6 : Ruines

Allez sur la dénivellation qui se trouve derrière vous. Montez à l'échelle puis aux escaliers. Allez à gauche et sortez par la porte rouge. Traversez ensuite le pont. Entrez dans le bureau et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Sortez ensuite par la fenêtre et descendez les escaliers. Sortez par la porte et avancez dans les ruines.

Tournez  à gauche et avancez entre les cadavres. Avancez dans l'allée située à gauche et entrez par la porte rouge. Suivez le couloir et tirez sur le cadenas pour ouvrir la porte. Continuez d'avancer pour sortir encore une fois dans la rue. Vous rencontrez un nouveau genre d'ennemis. Se sont des cadavres réanimés. Eliminez celui qui les réanime puis neutralisez-les. Avancez et entrez dans l'immeuble qui se trouve à gauche du bus. Prenez les munitions, l'armure et l'élément de renseignement qui se trouve sur la table. Soulevez le meuble qui bloque la porte de gauche et entrez. Franchissez ensuite la porte de droite. Avancez dans le couloir, montez les escaliers jusqu'à l'étage suivant. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'au conduit d'air. Avancez dans ce conduit jusqu'à atteindre une autre zone.

Avancez à gauche de l'avion écrasé et éliminez les deux soldats Replica sans trop vous approcher d'eux. L'un d'eux utilise un lance-flammes. Avancez et éliminez d'autres soldats en vous abritant dans le bâtiment en ruines, à gauche. Allez ensuite vers celui de droite et ramassez les munitions des ennemis en chemin. Montez aux escaliers et tuez les soldats qui se trouvent à l'étage. Avancez vers le fond, ramassez les injecteurs et prenez l'élément de renseignement. Revenez près des escaliers et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'immeuble d'en face. Evitez les roquettes et traversez les ailes de l'avion qui font office de pont.

Allez à gauche et passez par le trou qui se trouve dans le mur. Avant d'entrer par la porte, tirez sur le transformateur de courant qui se trouve sur le poteau situé à gauche pour couper le courant et passer en toute sécurité. Prenez le lance-roquettes et les grenades et continuez votre chemin. Descendez par le trou au sol et courez vous abriter derrière le mur de gauche.

Vous devez maintenant éliminer l'armure motorisée d'élite. Allez derrière le mur de droite et planquez-vous. Tirez des roquettes sur l'ennemi et cachez-vous tout de suite après. Tirez sur les transformateurs électriques quand l'armure motorisée se trouve à proximité. Le courant immobilisera l'ennemi et vous trouverez le temps de lui tirer dessus avec vos roquettes ou vos grenades. Ne ratez pas votre cible et finissez le colosse avec vos grenades.  Détruisez ensuite tous les transformateurs de courant pour libérer le passage de gauche. Entrez avant tout dans le bâtiment d'en face et faites le plein de munitions et d'armures. Sortez et allez dans le chemin inondé. Eliminez les ennemis qui se trouvent au

fond et avancez vers leur position. Entrez dans le bâtiment et suivez le couloir.

## Mission 7 : Chef

Avancez dans le couloir et tuez les deux premiers ennemis. Tuez ensuite le troisième qui arrive par la gauche. Allez vers le bureau et prenez l'élément de renseignement. Avancez à gauche et suivez le chemin jusqu'à retrouver le lieutenant Stokes. Vous devez l'aider en éliminant les snipers qui la bloquent sur place. Entrez donc dans le bâtiment de droite et montez jusqu'au toit. Ramassez le fusil-sniper et éliminez le premier ennemi. Evitez de rester dans leurs lignes de mires, le sniper provoque d'importants dégâts. Tuez ensuite le deuxième homme qui se trouve dans le bâtiment de gauche. Avancez sur le toit et repérez le troisième situé dans l'immeuble en feu, sur votre gauche. Deux autres snipers se trouvent dans le premier et le dernier étage de l'immeuble avec l'enseigne. Eliminez-les ainsi que les autres soldats qui arrivent vers vous par le coté droit.

Utilisez ensuite votre lance-roquettes ou celui qui se trouve dans le balcon de droite contre le véhicule ennemi. Allez vers l'escalier qui se trouve près de l'enseigne et descendez en éliminant les soldats en chemin. Il y a encore des snipers dans l'immeuble d'en face, repérez-les grâce à leurs lasers et neutralisez-les avec votre fusil-sniper. Nettoyez la rue et éliminez le soldat qui sort du véhicule. Allez ensuite aux escaliers situés à gauche, tuez les ennemis qui en sortent et descendez. Entrez par la porte rouge et avancez dans le long couloir. Une fois dans le parking sous-terrain, courez vers l'armure motorisée et montez dedans. Eliminez tous les ennemis qui se dressent devant vous.

Avancez en éliminant les soldats et utilisez les missiles si vos ennemis se cachent dans les bâtiments. Entrez dans le gros trou dans le mur et suivez le chemin des ruines. Dans la nouvelle zone, faites attention à l'ennemi qui vous tire dessus avec ses roquettes. Il se trouve sur le toit du bâtiment de gauche. Avancez en massacrant vos ennemis jusqu'au garage. Neutralisez ceux qui gardent la zone et, avant de descendre de l'armure, éliminez l'ennemi qui utilise le lance-roquettes (situé dans le bureau de droite). Descendez ensuite et fouillez tout le garage pour prendre des munitions, des armures et des trousses de secours. Montez ensuite à l'escalier et entrez dans le bureau. Prenez l'élément de renseignement qui s'y trouve. Ouvrez ensuite le portail du garage en appuyant sur le bouton qui se trouve à sa gauche.

Remontez dans l'armure motorisée et avancez en éliminant les soldats. Repérez ensuite les deux armures motorisées ennemies assistées par des soldats équipés de lance-roquettes. Explosez-les en utilisant vos missiles et neutralisez les soldats qui se trouvent dans les bâtiments qui longent la route. Entrez ensuite dans le parking situé à gauche et nettoyez-le. Montez vers le dernier étage et affrontez une autre armure motorisée, en plus de quelques soldats Replica. Une fois tous les ennemis supprimés, descendez de l'armure et entrez par la porte. Descendez les marches et détruisez le cadenas pour continuer votre route. Entrez par la porte, avancez le long du chemin jusqu'à apercevoir Griffin sur la passerelle d'en haut. Entrez par la porte de droite et avancez jusqu'à rencontrer Stokes. Montez les marches en la suivant pour assister à la mort de Griffin. Allez ensuite vers la porte qui mène à l'échelle de secours et descendez. Allez vers le véhicule et montez.

## Mission 8 : Ecole Primaire

Avancez à droite des portes de l'école et détruisez le cadenas de la grille. Ouvrez-la ensuite et descendez. Avancez vers la prochaine salle, retournez le bureau et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre. Soulevez ensuite le meuble qui bloque la route et sortez de la salle de classe. Avancez dans le couloir et tournez à gauche. Montez à l'escalier et entrez dans la première salle de classe (à gauche). Prenez l'élément de renseignements qui se trouve sur la table. Sortez ensuite et avancez jusqu'au pied des marches. Ramassez l'élément de renseignement et revenez à la première salle. Sortez par la porte arrière et sautez par-dessus le trou pour franchir la porte d'en face. Sortez par celle de couleur rouge et avancez sur le rebord droit.

Descendez dans le trou et entrez dans la salle de classe pour avoir une vision. Sortez, avancez dans le couloir et entrez par la porte rouge. Allez à gauche et sortez par la porte arrière. Avancez dans une autre salle et tuez les soldats et l'ennemi qui les réanime. Soulevez la caisse qui bloque l'entrée et avancez. Poussez ensuite la table pour passer par la petite ouverture. Avancez dans le couloir sombre et suivez la lumière et les fantômes. Tirez sur ces derniers quand ils foncent sur vous et continuez de suivre la lumière jusqu'à atteindre la double porte.

Entrez et avancez jusqu'à la rencontre avec Alma. Repoussez-la et avancez vers la porte de sortie de l'école. Planquez-vous derrière le pilier gauche et éliminez tous les ennemis qui sortent de la porte qui se trouve au fond, à gauche. Entrez ensuite par cette même porte. Avancez jusqu'au bout du couloir pour trouver l'endroit bloqué par le feu. Vous devez atteindre la vanne qui se trouve à l'étage pour la fermer et arrêter le flux du gaz. Allez alors vers la sortie pour rencontrer une armure motorisée. Sortez votre lance-roquettes et explosez-la avant qu'elle ne puisse riposter.

Avancez au centre de la cour et montez sur la rampe démolie puis entrez par la fenêtre de la salle de classe. Sortez par la porte située à droite et entrez dans la salle suivante. Ramassez le document de renseignement qui se trouve par terre et sortez. Suivez le couloir et sortez par les fenêtres. Avancez sur le toit et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Eliminez les ennemis sur votre chemin avant d'entrer par une des fenêtres d'en face. Allez à gauche et sortez. Avancez sur le rebord et abritez-vous derrière le climatiseur. Eliminez les soldats qui arrivent et qui se planquent derrière les caisses. Entrez encore une fois par les fenêtres et suivez le couloir qui vous mène jusqu'à la valve. Tournez-la pour arrêter le feu et descendez pour avancer dans le chemin qui était bloqué. Sortez par le trou dans le mur, qui se trouve à droite. Avancez vers l'avant de l'hélicoptère en évitant son hélice et entrez par le trou dans le mur. Avancez et sautez dans le trou au sol pour rejoindre vos amis.

## Mission 9 : Infirmerie

Sortez par la porte et allez vous couvrir dans le coin gauche. Eliminez les soldats qui arrivent par la porte située du fond de la cour. Entrez par cette même porte et éliminez les soldats qui se trouvent dans le couloir. Continuez votre progression jusqu'à assister au massacre des soldats normaux par les Replica. Planquez-vous alors près des fenêtres et nettoyez la cour avant de sortir. Ramassez le Hammerhead sur le cadavre d'un Replica et entrez par la double porte. Prenez les munitions et sortez.

Allez à droite vers le terrain de basket. Avancez vers la grille et détruisez le cadenas pour entrer. Sortez de la salle et avancez dans le couloir. Eliminez les soldats qui se planquent dans la bibliothèque située à droite. Les renforts ennemis arriveront par le trou dans le mur qui se trouve à droite. Nettoyez la zone et avancez vers la double porte. Les ennemis ont condamné toutes les portes. Il ne vous reste qu'à passer par les toilettes des hommes et le trou qui se trouve dans la cabine de gauche.

Avancez ensuite à droite et prenez le document de renseignement. Sortez de la salle de classe et allez à droite dans le couloir. Entrez par la dernière porte de droite et allez au fond de la salle, à droite. Prenez le document de renseignement et sortez. Rebroussez chemin et montez les marches. Suivez le couloir et fouillez toutes les classes pour prendre des munitions et des armures. Une fois dehors, les renforts Replica débarquent de l'hélicoptère. Mettez-vous à couvert et neutralisez vos ennemis un par un. Courez vers le coin gauche pour vous couvrir et attendez qu'ils viennent vers vous pour les éliminer. Evitez leurs grenades et neutralisez les derniers soldats Replica qui arrivent par les toits. Avancez ensuite et montez sur la dénivellation sur laquelle se trouvaient vos ennemis. Allez ensuite à gauche et montez sur le conduit d'air. Avancez et sautez par une des fenêtres de gauche.

Prenez votre fusil à pompe et avancez. Eliminez les ennemis par derrière puis prenez leur position pour éliminer les soldats normaux qui se trouvent en face. Eliminez les hommes qui descendent en rappel avant qu'ils ne touchent le sol. Neutralisez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres et passez par la porte défoncée. Eliminez les ennemis et entrez dans la cuisine. Nettoyez-la et avancez à l'arrière, des ennemis défonceront la porte. Eliminez-les et entrez pour ramasser le document de renseignement qui se trouve sur l'étagère.

Entrez ensuite dans la chambre froide et allez au fond où se trouve la trappe au sol. Descendez et suivez le seul chemin disponible jusqu'au feu. Repoussez les fantômes en chemin. Allez à gauche et tournez la valve pour arrêter le gaz qui alimente le feu. Revenez au chemin précédent et détruisez le cadenas de la porte fermée. Avancez et poussez le meuble en feu. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Eliminez les deux soldats qui se trouvent au fond du couloir, derrière la fenêtre.

Avancez ensuite et entrez par la porte de droite. Montez les marches et neutralisez les ennemis qui gardent la zone. Avancez et allez à droite pour prendre le document de renseignement. Avancez à gauche, ramassez les munitions et entrez dans l'ascenseur.

Dès que vous sortez de l'ascenseur, éliminez l'ennemi qui se trouve au bout du couloir et les deux autres qui arrivent par la gauche. Entrez ensuite dans la salle de gauche et prenez le document de renseignement qui se trouve sur le bureau. Avancez ensuite en suivant le couloir et entrez dans la première salle de droite pour prendre un autre document de renseignement. Sortez et allez au bout du couloir. La porte de l'infirmerie est fermée et nécessite une carte d'accès. Entrez alors par la porte de gauche et avancez. Restez derrière la porte et éliminez les ennemis qui gardent la zone.

Avancez ensuite et entrez dans l'ascenseur. Sortez et avancez dans le couloir en ramassant toutes les munitions en chemin. Prenez la carte magnétique qui se trouve au fond, sur un bureau. Entrez ensuite par la fenêtre d'en face et prenez le document de renseignement. Prenez ensuite un autre document, il se trouve par terre. Rebroussez chemin vers l'infirmerie. Avancez vers l'ascenseur et planquez-vous pendant que l'ennemi réanime les cadavres des soldats. Eliminez-les et concentrez ensuite vos tirs sur le monstre qui les réanime. Ouvrez ensuite la porte de l'ascenseur et repoussez Alma. Descendez dans la cage de l'ascenseur et entrez à l'étage.

Avancez et ouvrez la porte qui mène à l'infirmerie avec la carte magnétique. Descendez les marches et entrez par la porte située à gauche. Eliminez les ennemis qui sont derrière les vitres et montez vers leur position. Prenez l'élément de renseignement et avancez vers la porte de sortie.
Avancez dans le couloir et éliminez les soldats qui gardent la zone. Entrez dans le bureau d'en face et neutralisez l'ennemi qui s'y cache. Ramassez l'élément de renseignement et sortez. Avancez enfin vers la porte de l'infirmerie. Utilisez l'ordinateur pour faire descendre la plateforme.

## Mission 10 : Snake Fist

Une fois en bas, avancez et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de droite. Montez les marches de droite et utilisez l'ordinateur. Mettez-vous ensuite rapidement à couvert et éliminez les ennemis qui rappliquent. Restez en haut pour avoir un petit avantage et éloignez-vous des grenades ennemies. Descendez ensuite et entrez par la porte de droite. Avancez et tuez les deux soldats qui se trouvent dans la zone.

Avancez et entrez dans le bureau de gauche. Montez les marches et sautez par la fenêtre. Avancez et n'entrez pas dans la salle de droite. Eliminez les ennemis d'abord. Avancez ensuite et sortez par la porte semi-ouverte. Allez à gauche et entrez par la fenêtre pour prendre l'élément de renseignement. Revenez à la porte précédente et descendez par la trappe qui se trouve en face d'elle. Prenez le document de renseignement et avancez. Prenez les injecteurs et remontez. Avancez jusqu'au fond de la zone en prenant à droite et descendez à travers une autre trappe.

Avancez et montez à l'échelle jaune. Prenez les munitions et utilisez l'ordinateur. Sortez ensuite par la porte et allez à gauche. Entrez dans la salle avec une chaise au centre et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre près de cette même chaise. Sortez ensuite par la porte arrière et suivez le couloir jusqu'à retrouver le colonel Vanek qui se trouve de l'autre coté de la vitre. Eliminez les soldats qu'il lance à vos trousses et poursuivez-le. Avancez prudemment et montez à l'escalier en éliminant les soldats. Visez les bombonnes de gaz si les ennemis sont proches d'elles. Ramassez les munitions et traversez le pont pour ensuite descendre les escaliers.

Entrez dans la salle de gauche et restez derrière le pilier. Eliminez les soldats qui vous attaquent des deux cotés. Avancez ensuite à gauche et prenez l'élément de renseignement. Avancez jusqu'à retrouver le colonel Vanek coincé. Utilisez l'ordinateur pour débloquer la porte puis appuyez sur le bouton de droite pour l'ouvrir. Suivez les indications qui s'affichent pour contrer Vanek et lui tirer une balle en pleine tête.

Avancez ensuite dans le couloir jusqu'à rencontrer les spécimens des expériences. Eliminez ces créatures et avancez. Montez à l'escalier et allez à gauche. Exterminez les créatures qui sortent des cellules et entrez dans la salle de contrôle. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve par terre et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte qui se trouve à droite. Sortez de la salle de contrôle et allez à droite en éliminant les créatures en chemin. Passez par la porte et avancez. Entrez dans la salle de droite et faites le plein de munitions. Sortez et poursuivez votre chemin jusqu'à Snake Fist. Prenez l'arme qu'il vous donne et, après sa mort, dirigez-vous vers la sortie.

Avancez vers la salle de contrôle des cellules et éliminez les ennemis en chemin. Ramassez leurs munitions et entrez dans la salle. Entrez par le trou qui se trouve dans la porte du fond. Suivez le couloir en éliminant les ennemis et sautez en bas pour rencontrer d'autres adversaires. Avancez lentement en vous abritant derrière les caisses. Entrez ensuite

dans les vestiaires pour trouver la tête de Snake Fist près d'une trousse de secours et une armure. Entrez par la porte suivante et affrontez le nouveau genre d'ennemis.

Repérez-les grâce à la trainée d'énergie qu'ils laissent derrière eux. Eliminez-les ensuite avec votre arme électrique. Descendez les escaliers et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et tuez les deux soldats qui se trouvent à droite, derrière la vitre. Sautez par cette vitre et sortez dans le couloir. Eliminez enfin les soldats qui bloquent la sortie et rejoignez votre équipe.

## Mission 11 : Keegan

Vous commencez le niveau aux commandes de la tourelle. Repoussez les ennemis qui arrivent par la route d'en haut ensuite passez à ceux qui rappliquent par la gauche. Suivez vos amis et rampez sous les barreaux.

Avancez et sortez par la porte qui vous mène sur les rails. Avancez jusqu'à la gare et éliminez l'ennemi invisible. Continuez d'avancer et neutralisez d'autres ennemis invisibles avec votre arme électrique. Entrez ensuite dans le bureau de gauche et prenez l'élément de renseignement.  Sortez, éliminez d'autres ennemis invisibles et poussez le distributeur qui bloque le passage.

Continuez d'avancer dans la station et ramassez l'élément de renseignement qui se trouve près du dernier pilier. Avancez dans le tunnel et éliminez les soldats que vous rencontrez. Allez à droite et éliminez d'autres soldats. Avancez vers leur position et neutralisez d'autres ennemis. Avancez lentement pour repérer les hommes armés qui se cachent dans les couloirs. Entrez dans la salle de pompage et avancez vers la gauche en éliminant les soldats en chemin. Montez la dénivellation et allez à droite. Traversez le pont, suivez la passerelle et descendez par la trappe au sol.

Poursuivez le sergent Keegan et coupez le courant avant de descendre par l'escalier jaune. Avancez dans le sous-sol jusqu'à atteindre un premier wagon. Avancez vers l'autre coté du tunnel et fouillez le deuxième wagon. Prenez l'élément de renseignement et entrez dans la station de droite. Entrez dans la zone inondée qui grouille d'ennemis. Planquez-vous derrière le pilier et éliminez les soldats qui arrivent de tous les cotés et par la zone supérieure. Ramassez ensuite les munitions des ennemis et montez à l'escalier jaune. Avancez dans le couloir et montez à l'échelle vers la station.

Avec votre fusil à pompe, explosez les ennemis qui gardent la zone. Allez à gauche et passez par le wagon. Allez à gauche et désactivez le courant. Quand les ennemis arrivent, rebranchez-le courant pour les éliminer tous. Coupez enfin le courant et descendez sur les rails. Prenez le laser et avancez. Entrez par le trou dans le mur, qui se trouve à gauche, et avancez. Prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la table de gauche et allez à droite.

Sautez dans une autre station et allez à gauche, sur les rails. Entrez par la porte de gauche et avancez. Entrez ensuite dans un wagon et avancez vers une autre station. Avec votre laser, éliminez les ennemis qui se trouvent sur la rive opposée et avancez vers la porte qui se trouve à droite. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et focalisez vos tirs sur celui équipé d'un fusil-laser. Entrez ensuite par la porte située au fond pour atteindre les tunnels. Descendez sur les rails et avancez à gauche.

Evitez le métro qui arrive à toute vitesse. Eliminez ensuite les soldats qui se trouvent sur le quai gauche et sur la passerelle. Montez sur cette dernière et sautez sur le toit du métro. Bondissez sur le quai d'en face et montez sur la passerelle jaune. Eliminez l'ennemi qui défonce la porte et avancez enfin vers les marches qui mènent à la rue.

## Mission 12 : Epicentre

Dès que vous soyez à la surface, éliminez les deux ennemis situés à droite. Neutralisez les autres soldats qui rappliquent. Prenez ensuite le fusil-sniper et avancez. Eliminez le sniper qui se trouve sur le pont d'en face. Eliminez ensuite les deux autres ennemis. Avancez et abritez-vous derrière la carcasse de la voiture pour éliminer le sniper qui se trouve à gauche et les autres soldats qui foncent sur vous. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et prenez le lance-roquettes.

Passez le trou et entrez dans le bâtiment de gauche pour vous abriter. Eliminez ensuite les ennemis qui se trouvent au

sol et neutralisez le sniper qui se trouve entre les lettres de l'enseigne. Avancez ensuite vers le cinéma et éliminez l'ennemi équipé d'un fusil-laser. Avancez et sortez dans la rue par l'énorme trou dans le mur. Prenez le seul chemin praticable jusqu'à atteindre l'armure motorisée. Tirez sur le transformateur de courant situé sur le poteau et montez dans l'armure. Commencez par éliminer les premiers ennemis ainsi qu'une armure motorisée adverse et avancez. Tournez à gauche et méfiez-vous des ennemis équipés de lance-roquettes. Ils visent grâce à un laser de couleur verte, repérez-les et éliminez-les avant qu'ils ne tirent. Avancez et restez derrière le bus pour attendre l'arrivée des ennemis. Plusieurs d'entre eux sont équipés de lance-roquettes et se trouvent à l'étage du bâtiment d'en face. Eliminez-les rapidement et avancez. Détruisez d'autre armures motorisées et avancez jusqu'au bout de la rue.

Descendez de l'armure et entrez dans le bâtiment de droite. Avancez jusqu'à la rue et allez à gauche pour essayer de rattraper Keegan. Descendez dans le tuyau et avancez à gauche. Continuez de descendre dans le gouffre de l'explosion et passez par les trous qui se trouvent dans les murs et au sol. Avancez enfin à droite et descendez par l'énorme trou béant, au sol.

## Mission 13 : Approche

Glissez vers le bas et avancez dans les couloirs en ruine. Traversez les deux ponts et descendez par l'échelle. Descendez ensuite vers le chemin inférieur. Montez les escaliers et prenez l'élément de renseignement. Avancez et éliminez les soldats Replica qui sortent de leurs capsules. Montez dans le train et mettez-le en marche.

Restez à l'arrière du train pour repousser les ennemis qui débarquent du train de gauche. Evacuez ensuite le wagon avant et allez à l'arrière où se trouvent plusieurs capsules de Replica. Elles vont s'ouvrir et libérer les ennemis qui vous attaqueront en même temps. Mettez-vous à couvert et repoussez-les en utilisant vos grenades. Evacuez ensuite la voiture arrière et courez vers les commandes de la voiture avant, pour rétablir le contrôle.

Après l'accident, suivez Keegan et montez sur les passerelles jaunes. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve devant la console de commandes et montez à l'escalier situé à gauche. Franchissez la porte, montez à l'échelle et éliminez l'ennemi invisible qui se trouve dans la zone. Avancez et, avant de traverser la longue passerelle, descendez à droite pour ramasser l'élément de renseignement. Remontez. Poursuivez Keegan et montez à l'échelle. Avancez jusqu'au fond du couloir et prenez un autre élément de renseignement.

Entrez dans la grande salle de gauche où votre ami monte en utilisant une plateforme. Allez à gauche de la plateforme et descendez pour récupérer l'élément de renseignement. Remontez et activez la plateforme pour la faire descendre. Montez dessus pour qu'elle vous emmène vers le haut. Eliminez plusieurs ennemis invisibles et sautez sur la plateforme suivante. Bondissez ensuite sur la passerelle et descendez via les deux échelles. Cherchez autour de la plateforme pour trouver un autre élément de renseignement, prenez-le. Activez ensuite la deuxième plateforme et montez dessus. Sautez vers la prochaine plateforme, tuez les ennemis invisibles et avancez sur la passerelle jusqu'à la porte qui se trouve en hauteur.

Après la vision, avancez, descendez les escaliers puis à l'échelle. Eliminez les ennemis invisibles et avancez. Allez sous les escaliers jaunes et prenez l'élément de renseignement. Montez, prenez le fusil-sniper et ouvrez la porte. Eliminez le sniper situé en haut à droite et le deuxième situé en haut à gauche. Eliminez ensuite celui qui se trouve sur la passerelle d'en face. Vous devez ensuite déplacer le chargement qui bloque le train. Eliminez, avant tout, les snipers qui restent et sautez sur la plateforme située à gauche de l'avant du train. Montez à l'échelle et mettez-vous à couvert. Repérez les snipers grâce à leurs lasers et éliminez-les. Avancez ensuite, montez dans la cabine de contrôle de la grue et déplacez le chargement.

Descendez et éliminez les soldats en vous dirigeant vers le train. Montez et démarrez-le. Dès que le train s'arrête, avancez vers l'ascenseur et repoussez Alma. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter.

## Mission 14 : Apogée

Durant la prochaine vision, sortez de l'ascenseur, allez à droite et sortez par le trou dans le mur. Faites la même chose dans le monde réel. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Descendez par la trappe et avancez dans le tuyau de gauche. Sortez dans le canal et éliminez les ennemis. Allez à droite et remontez la pente rapidement. Eliminez les deux

soldats et abritez-vous pour affronter les ennemis qui rappliquent par le coté droit. Avancez en éliminant les nombreux soldats qui foncent sur vous.

Rejoignez ensuite votre véhicule. Pendant que Stokes vous ouvre la porte, repoussez les ennemis qui arrivent en surnombre. Montez derrière la tourelle de votre véhicule et explosez les hommes qui arrivent de tous les cotés. Eliminez les ennemis équipés de lance-roquettes dès que vous repérez leurs lasers. Allez ensuite vers la porte et entrez. Appuyez sur le bouton pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez vers la console centrale et prenez l'élément de renseignement. Allez ensuite vers votre lieutenant et appuyez sur le bouton pour faire monter l'ascenseur. Ramassez l'élément de renseignement qui se trouve par terre, au centre de la nouvelle salle. Montez les marches et entrez dans la salle de gauche pour prendre un autre élément de renseignement. Entrez ensuite dans un autre sas. Appuyez sur le bouton et attendez l'ouverture de la porte.

Avancez, ramassez un élément de renseignement en chemin et passez par un autre sas. Entrez dans la nouvelle zone et prenez l'élément de renseignement qui se trouve sur la boite à outils, située à gauche. Avancez vers la gauche et utilisez la console pour déployer le pont. Asseyez-vous ensuite sur le fauteuil de l'amplificateur pour affronter Alma.

Vous devez tirer sur les fantômes qui apparaissent tout en évitant leurs tirs. Restez sur le bord de la plateforme pour ne pas être attaqué par derrière. Ils sont rapides et ne sont repérables que grâce à la traînée blanche qu'ils laissent derrière eux ou quand ils apparaissent sous une forme humaine. Mettez-vous à couvert et évitez d'affronter plusieurs ennemis à la fois. Une fois tous les fantômes disparus, allez vers la console et abaissez l'interrupteur. Vous devez refaire cette action trois fois et à chaque fois le nombre d'ennemis augmente. Utilisez toutes les armes disponibles pour venir à bout de ces entités. Après l'activation des trois interrupteurs, suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour éliminer votre adversaire une bonne fois pour toutes. Félicitations, vous venez de terminer le jeu.

## FIN ALTERNATIVE

Pour voir la fin alternative, terminez le jeu en mode Difficile sans mourir.

## SUCCÈS

### Dans le mille (15)

Tuez 10 ennemis d'un tir dans la tête avec le fusil de sniper.

### Prenez ça ! (15)

Grillez 10 ennemis avec un canon au napalm.

### Snake Fist ! (15)

Tuez 10 ennemis en mêlée.

### Pot de colle (15)

Collez 10 ennemis au mur avec le Hammerhead.

### Plein les yeux (15)

Découpez 10 ennemis avec le laser.

### Exterminateur (15)

Tuez 4 ennemis à l'aide d'une seule grenade.

### Ballet mortel (15)

Tuez 4 ennemis avec une seule utilisation du ralenti.

### Vandale (15)

Utilisez 50 éléments de couverture interactifs.

### Opportuniste (15)

Tuez 10 ennemis grâce à des opportunités de combat.

### Terminez: Sanctuaire (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Sanctuaire

### Terminez : Réveil (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Réveil

### Terminez : Découverte (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Découverte

### Terminez : Retrait (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Retrait

### Terminez : Replica (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Replica

### Terminez : Ruines (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Ruines

### Terminez : Chef (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Chef

### Terminez : Primaire (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Primaire

### Terminez : Infirmerie (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Infirmerie

### Terminez : Snake Fist (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Snake Fist

### Terminez : Keegan (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Keegan

### Terminez : Épicentre (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Épicentre

### Terminez : Approche (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Approche

### Terminez : Apogée (15)

Terminez la mission à n'importe quel niveau de difficulté : Apogée

### Vétéran (30)

Terminez toutes les missions au plus haut niveau de difficulté.

### Plein d'énergie (30)

Récoltez tous les injecteurs réflexes du jeu.

### Paparazzi (15)

Récoltez 25 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

### Traqueur (20)

Récoltez 75 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

### Historien (15)

Récoltez 50 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

### Oracle (30)

Récoltez 100 % des dossiers de renseignements trouvés dans le jeu.

### Engagé (10)

Promotion au rang : Soldat

### Officier et gentleman (30)

Promotion au rang : Sous-lieutenant

### Général quatre étoiles (60)

Promotion au rang : Général quatre étoiles

### Général cinq étoiles (100)

Intégralité des succès multijoueurs déverrouillés.

### Bain de sang (10)

Tuez 20 ennemis pendant un partie avec classement.

### Premier partout (35)

Obtenez le plus haut score dans 3 parties avec classement d'affilée dans n'importe quel mode de jeu.

### Tueur monogame (15)

Tuez le même joueur 5 fois pendant un partie avec classement.

### Expert en démolition (30)

Posez 3 fois des charges C4 dans un partie de Sécurité intégrée avec classement.

### Désamorceur implacable (15)

Désamorcez 3 fois des charges C4 dans un partie de Sécurité intégrée avec classement.

### Tueur né (15)

Capturez 10 fois l'APH pendant un partie avec classement.

### Joueur le plus utile (30)

Soyez le seul joueur des deux équipes à capturer un APH pendant un partie Blitz avec classement.

### Capturez-les tous (15)

Capturez 10 fois un point de contrôle pendant un partie Contrôle avec classement.

### Sous contrôle (20)

Défendez 10 fois un point de contrôle pendant un partie Contrôle avec classement.

### Intouchable (15)

Survivez à l'intégralité d'un Deathmatch avec classement.

### Sous les flashs (20)

Tuez 3 joueurs lorsque vous êtes aveuglé par une balle EMP pendant une partie avec classement.

### Temps bien employé (25)

Jouez 8 heures en partie avec classement.

### Tendances suicidaires (20)

Suicidez-vous 5 fois.

### J'accepte ces conditions (15)

Tuez plus souvent que vous n'êtes tué dans une partie.

### Planificateur urbain (20)

Détruisez 100 troupes de combat tout en pilotant une armure motorisée.

### Robot maléfique (15)

Détruisez 2 armures motorisées ennemies pendant la même manche avec une arme portative.

# F.E.A.R. Files

© Sierra / TimeGate Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Le Faucheur (10)

Tuer 3 joueurs au cours d'un ralenti dans une partie multijoueur classée de type ralenti.

### Tueur high-tech (10)

Tuer 20 ennemis avec le Canon-éclair LP4 dans la campagne Perseus Mandate.

### Un arsenal avancé (10)

Eliminer 30 ennemis avec le Fusil avancé VES dans la campagne Perseus Mandate.

### Le pétard bondissant (10)

Tuer 20 ennemis avec le Lance-grenades K3-BT dans la campagne Perseus Mandate.

### Maître d'armes (10)

Tuer au moins un ennemi avec chaque arme dans la campagne Perseus Mandate.

### Détective (10)

Trouver tous les messages téléphoniques et tous les portables dans la campagne Perseus Mandate.

### Carton plein (10)

Trouver tous les bonus dans la campagne Perseus Mandate.

### Sans pile (15)

Terminer la campagne Extraction Point sans laisser la torche tomber à court de piles.

### Messagerie (15)

Répondre à tous les appels téléphoniques dans la campagne Extraction Point.

### Maître du laser (15)

Tuer 30 ennemis avec le Fusil laser Type-12.

### Mitrailleur Minigun (15)

Tuer 30 ennemis avec la Minigun TG-2A.

### Fan du contrôle (15)

Capturer 25 points de contrôle dans des parties Contrôle avec classement.

### Héros conquérant (15)

Capturer 25 points de contrôle dans des parties Tout conquérir avec classement.

### Gratification immédiate (20)

Terminer toutes les cartes Action instantanées dans n'importe quel ordre.

### Arrivée sur scène (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Bas-fonds".

### Comprendre l'ennemi (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Perturbation".

### Début de la fin (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Poursuite sur la place".

### Anciens ennemis (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Camp de base".

### Un lieu plus sombre (20)

Terminer la campagne Perseus Mandate via "Labyrinthe".

### Au coeur de l'action (25)

Terminer une carte Action instantanée.

### Vétéran de l'action (25)

Terminer une carte Action instantanée en difficulté Extrême.

### Essayeur de nouveaux jouets (25)

Eliminer des joueurs en multijoueur classé avec le VES, le K3-BT, le LP4, le TG-2A et le Type-12.

### Un joueur à craindre (25)

Eliminer 10 joueurs sans mourir en multijoueur.

### Les petits ruisseaux (25)

Obtenir 150 points de vie et 100 points d'armure dans une partie multijoueur.

### Face aux Léviathans (30)

Terminer la campagne Extraction Point via "Le L".

### Désolation totale (30)

Terminer la campagne Extraction Point via "Holiday".

### Cycle de F.E.A.R. (35)

Remporter une partie multijoueur classée sur toutes les cartes (type de partie indifférent).

### FEAR à jamais (35)

Terminer la campagne Perseus Mandate.

### Explorateur (40)

Trouver tous les bonus de vie et de ralenti dans la campagne Extraction Point.

### La guerre, pas l'amour (40)

Tuer tous les ennemis de la campagne Perseus Mandate.

### FEAR en stock (50)

Terminer la campagne Perseus Mandate en difficulté Extrême.

### Maître ès FEAR (50)

Terminer la campagne Perseus Mandate sans mourir.

### Expédition punitive (55)

Terminer toutes les cartes Action instantanées en Extrême dans n'importe quel ordre.

### Crains mon courroux (55)

Tuer tous les ennemis dans la campagne Extraction Point.

### Vivre dans la peur (60)

Terminer la campagne Extraction Point.

### Maître de la peur (75)

Terminer la campagne Extraction Point en difficulté Extrême.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Fable II

© Microsoft / Lionhead 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Maître à son chien-chien (5)

Jouez à la balle avec votre chien ou observez le chien d'un autre héros jouer.

### Archéologue (5)

Déterrez un objet découvert par votre chien ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Coach canin (5)

Apprenez un tour à votre chien ou voyez le chien d'un autre héros en apprendre un.

### Persuasif (5)

Persuadez un villageois de vous offrir un cadeau ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### M'as-tu-vu (5)

Épatez quelqu'un en réalisant une expression parfaite ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Chasseur (5)

Tuez un gentil lapinou tout mignon (n'oubliez pas la sécurité !).

### Hantise des poulets (5)

Envoyez valser un poulet au loin ou observez-en un prendre un coup.

### Tête brûlée (5)

Sautez d'une falaise de 150 mètres de haut ou assistez au saut d'un autre héros.

### Mille noms (5)

Changez de titre ou assistez au changement de titre d'un autre héros.

### Arsouille (5)

Provoquez la peur, la colère, l'hilarité et la confusion chez des bandits... pendant un combat !

### Fripouille (5)

Volez un objet dans une maison occupée ni vu ni connu ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Dessin humain (5)

Faites-vous tatouer tout le corps ou observez un autre héros se faire tatouer le corps entier.

### Libertin (5)

Participez à un acte de débauche impliquant plusieurs participants.

### Menace (5)

Commettez un attentat à la pudeur ou observez un autre héros en commettre un.

### Gothique (5)

Un héros doit teindre ses cheveux en noir, porter des vêtements noirs et mettre du maquillage noir.

### Muse (5)

Demandez au barde de composer des chansons relatant vos exploits.

### Compagnons (10)

Effectuez une expression parfaite en coopération.

### Double menace (10)

Obtenez un bonus combat en coopération.

### Philanthrope (10)

Envoyez un cadeau à un ami Xbox LIVE ou observez un autre héros en envoyer un.

### Romantique (10)

Allez ou incrustez-vous dans un rendez-vous galant. L'endroit et les expressions sont cruciaux.

### Conjoint (10)

Épousez un villageois ou une villageoise ou assistez au mariage d'un autre héros.

### Parent (10)

Faites un enfant ou assistez à la naissance de l'enfant d'un autre héros.

### Bête de somme (10)

Un héros doit accomplir une série suffisamment élevée en travaillant.

### Pro de l'immobilier (10)

Une propriété doit être vendue deux fois son prix d'origine.

### Bourreau (10)

Sacrifiez dix personnes dans le Temple des Ombres ou observez un autre héros s'y livrer.

### Esprit joueur (10)

Un héros doit gagner 500 pièces d'or en une fois, après avoir essayé les jeux au moins une fois.

### Bigame (10)

Mariez-vous une seconde fois, sans divorcer, ou assistez au second mariage d'un autre héros.

### Boute-en-train (10)

Organisez une fête où danseront au moins cinq villageois ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Fêtard (10)

Rendez cinq villageois ivres en moins de trois minutes ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Guerrier des ténèbres (10)

Désarmez un homme creux, arrachez-lui la tête puis achevez-le !

### Duelliste (10)

Réalisez un enchaînement à toute vitesse ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Tireur d'élite (10)

Touchez trois ennemis d'un seul coup ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Archimage (10)

Un héros doit tuer cinq ennemis humains avec un seul sort.

### Artisan (10)

Atteignez le niveau 5 d'une profession ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Fan de poupées (10)

Récupérez toutes les poupées héros ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Modèle (15)

Obtenez 100 % de bonté ou de méchanceté ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Extrémiste (15)

Obtenez 100 % de pureté ou de corruption ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Gargouille (25)

Trouvez le trésor légendaire des gargouilles.

### Maniaque (25)

Récupérez toutes les clés en argent ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Demi-portion (25)

Un héros en herbe doit récupérer cinq pièces d'or.

### Sacrifice (25)

Un héros doit choisir "Le destin du plus grand nombre".

### Famille (25)

Un héros doit choisir "Le destin d'une poignée".

### Égoïste (25)

Un héros doit choisir "Le destin d'un seul être".

### Nouvelle star (50)

La terreur du lac de Bower doit être vaincue.

### Perfectionniste (50)

Obtenez tous les tours, les expressions et les capacités ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Star (50)

Obtenez 50 000 points de renom ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Magnat (100)

Créez un empire immobilier de 2,5 M de pièces d'or ou assistez à la réussite d'un autre héros.

### Le héros de la Force (100)

Recrutez le héros de la Force.

### Le héros de la Volonté (100)

Recrutez le héros de la Volonté.

### Le héros de l'Adresse (100)

Recrutez le héros de l'Adresse.

## LOGO DE LIONHEAD

Lors de la quête sur l'île du Destin (Chasse au trésor), la tête de lion du studio Lionhead peut être observée au centre de l'île, en contemplant le petit lac central d'un point surélevé. En effet, la petite zone émergée au centre du lac a clairement la forme d'une tête de lion.

## ARGENT FACILE

Vous savez certainement qu'il est possible d'acheter tous les bâtiments du jeu pour en toucher les bénéfices toutes les cinq minutes, y compris lorsque vous arrêtez de jouer à Fable II. A partir de là, rien ne vous empêche de modifier les paramètres de la console pour faire passer l'année à 2025 (c'est le maximum autorisé). Relancez le jeu, attendez quelques instants et vous verrez une très grosse somme d'argent apparaître au dessus de la tête de votre personnage. Si vous voulez réitérer l'opération, vous devrez d'abord remettre la date de la console au minimum pour recommencer le processus indiqué précédemment.

## SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

### Collectionneur (25)

Obtenez tous les objets mystère du magasin Boîte à secrets, ou regardez un autre héros le faire.

### Météorologue (50)

Reprenez le contrôle du temps sur l'île de Knothole, ou aidez un autre héros à le faire.

### Bibliophile (25)

Trouvez tous les livres sur l'histoire de l'île de Knothole, ou aidez un autre héros à le faire.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1 : l'Enfance

Commencez par choisir votre personnage principal ; vous pourrez incarner un garçon ou une fille. Parlez à Rose et suivez-la. Le chemin est indiqué par une poussière jaune (tout le long du jeu cette poussière vous montrera le chemin à suivre concernant la mission en cours). Vous arrivez devant un marchand. Vous devez trouver cinq pièces d'or pour acheter l'objet qu'il vous propose. Il s'agit d'une boîte de musique magique.

Suivez la poussière jaune jusqu'à l'homme marqué d'un point d'exclamation sur la tête. Il vous demande de lui trouver cinq morceaux de papier. Appuyez sur la touche A pour accepter. Continuez à suivre la trainée jaune et rencontrez le photographe. Il vous donne une pièce d'or si vous acceptez de poser pour lui. Utilisez le D-Pad pour prendre la pose puis descendez l'allée. Vous rencontrez un homme qui bat son chien, battez-le à votre tour et continuez. Un des morceaux de papier se trouve sur le chemin dans l'allée, emparez-vous-en. Continuez de suivre la poussière jaune jusqu'en haut des escaliers. Acceptez la prochaine mission puis jetez un coup d'oeil à gauche, un nouveau morceau de papier se trouve à proximité. La quête s'appelle "chasse aux cafards". Une fois à l'intérieur de la maison, un gangster vous propose de casser la marchandise au lieu de débarrasser le proprio des cafards. Vous gagnerez la récompense (pièce d'or) quelque soit votre choix. Toutefois, si vous tuez les cafards vous penchez vers le coté du bien, sinon vous pencherez vers le coté du mal.

Retournez dans l'allée et vous rencontrerez un ivrogne qui vous demande de lui rapporter sa bouteille d'alcool, la quête s'appelle "le trésor de Tramp". Toutefois, Betty, la femme de Pete (l'ivrogne) vous demande de lui remettre cette bouteille pour que son mari arrête de boire. La bouteille se trouve à la fin de l'allée, du coté opposé aux escaliers. Allez

vers Magpie et réveillez-le. Prenez la bouteille et choisissez de la remettre au mari (mal) ou à sa femme (bien). Vous y gagnerez une pièce d'or. Ramassez le prochain morceau de papier qui se trouve dans la bouteille. Le dernier morceau se trouve près du chien, dans l'allée dans laquelle se trouve le couple. Retournez remettre les papiers au garde qui vous les avait demandés (bien) ou remettez-les à Arthur, cet homme que vous rencontrez pendant le chemin du retour (mal).

Pour la prochaine quête, allez voir l'homme qui hurle à coté d'une des maisons. Il s'appelle Monty et vous demande de délivrer une lettre. Vous aurez un nouveau choix à faire ; donner la lettre à la mère de Belinda (mal), ou la donner à Belinda en mains propres (bien). Votre récompense, dans les deux cas, sera une pièce d'or.

Avec vos cinq pièces d'or vous pouvez désormais acheter la boite musicale. Suivez la poussière jaune et revenez à votre point de départ pour déclencher une cinématique. Partez ensuite vers vos quartiers et allez à votre lit. Sur place, trouvez le journal intime de rose (vous n'êtes pas obligé de le lire). Lorsque vous vous réveillez, allez vers le château. Sur place, vous rencontrez Jeeves, le maitre d'hôtel. Vous passez devant Garth avant de rencontrer Lucien.

## Chapitre 2 : la Naissance d'un Héros

Prenez votre équipement dans le coffre de la caravane (elle vous appartient, vous pouvez y revenir lorsque vous êtes blessé). Sortez et allez parler aux villageois en sélectionnant les différents sentiments sur votre D-Pad. Cherchez les vendeurs en premier lieu, c'est là que sont tous les commerces.

Allez rencontrer Theresa qui vous demande de vous rendre à la tombe qui est au milieu du lac. Ignorez sa requête pour le moment et montez sur le rebord avant de sauter. Ramassez l'argent qui se trouve dans le coffre et plongez dans l'eau pour nager jusqu'à la tombe qui se trouve au milieu du lac. A droite, vous trouverez une clé d'argent. D'ailleurs, votre chien aboiera lorsque vous serez à proximité. Entrez ensuite dans la tombe et avancez dans le hall en tuant les cafards avec votre épée ou votre arc. Ramassez ensuite les orbes d'expérience en maintenant la gâchette droite. Plus loin, votre chien aboiera à nouveau devant une nouvelle clé d'argent. Avancez jusqu'à la prochaine porte. Derrière vous, à gauche, se trouve une autre porte déverrouillée et qui cache un coffre. Vous verrez une cible qu'il faut viser, touchez-la et avancez jusqu'à la caverne. Il vous faut nager et visiter les plates-formes de droite et de gauche pour fouiller les corps et récolter des lettres.

Plus loin, droit devant, se trouve une pièce contenant un cercle, au centre. Frappez la cible pour ouvrir la porte et tirez dessus une deuxième fois. Continuez et prenez à droite pour traverser le petit passage et atteindre une boite de livres. Prenez le livre qui s'y trouve et ignorez la poussière jaune pour avancer dans ce passage. Au fond de cette allée, vous trouverez un coffre contenant 100 pièces d'or, un deuxième contenant une potion de santé et trois livres. Dirigez-vous vers la Chambre du Destin puis placez-vous sur le cercle pour écouter l'histoire du jeu et débloquer de nouvelles capacités. Sélectionnez-en une de "volonté" et utilisez-la sur la Porte Cullis pour quitter l'endroit.

Une fois à Bower Lake, éliminez quelques cafards. Utilisez votre compétence de volonté ou éliminez tout ce qui bouge avec votre épée. Continuez à suivre la poussière jaune jusqu'à Bowerstone. Votre chien vous montrera où trouver une balle en caoutchouc. Elle vous permet de déclencher l'émotion Effort (utilisable en compagnie de votre chien).

## Chapitre 3 : le Bandit

Avancez jusqu'à vous arrêter devant une barrière. La route est fermée, vous recevrez une nouvelle quête. Dirigez-vous vers le camp et rencontrez une maison en ruines en cours de route. A l'intérieur, il y a un coffre. Ouvrez-le et prenez le manteau qui se trouve à l'intérieur. Sortez et allez vers le lac pour trouver un nouveau coffre. Ouvrez-le et prenez le pistolet qui s'y trouve. Une fois arrivé au camp, les bandits vous attaquent. Eliminez-les et passez à Thag. Utilisez vos pouvoirs magiques pour en venir à bout en quelques secondes. Vous gagnerez le trophée "Tête de Thag" et 100 points de renommée.

Rendez-vous à la maison de Thag et lisez les informations qui sont à coté de la porte. Entrez et ouvrez le coffre. Prenez les 300 pièces d'or et la clé de la cage. Prenez aussi le livre qui est sur le lit. Sortez et vous rencontrerez un homme qui veut vous payer pour garder les esclaves en cage. Donnez-lui la clé et recevez l'argent (mal) ou ouvrez la porte et libérez les esclaves (bien). Vous pouvez aussi attaquer l'homme et lui prendre son argent (mal) ou attendre qu'il vous attaque et prendre les sous après l'avoir vaincu (bien). Visitez ensuite la grotte qui se trouve derrière la maison et

prenez le contenu du coffre. Revenez ensuite à la barricade et vous vous retrouverez à Bowerstone.

Sur place, vous ferez la connaissance de Roland le Barde, à partir de cet instant vous le retrouverez dans presque toutes les villes. Vous commencez dans la cour avant de vous rendre à la ville. Franchissez d'abord la première porte à droite et prenez le contenu du coffre du rez-de-chaussée puis celui des deux coffres à l'étage. Suivez la poussière jaune et revenez vers la cour.
De retour dans la cour, visitez le commerce qui se trouve à votre droite si vous voulez vendre ou acheter quelques objets. Sinon dirigez-vous vers le parc pour y attendre Theresa. Vous apprenez sur place qu'elle aura un retard de 5 minutes. Profitez-en pour visiter le forgeron et la librairie. Le premier peut vous offrir un job pour gagner des sous ou vous vendre des armes améliorées. A la librairie, vous pourrez acheter des livres qui vous permettent d'apprendre de nouvelles expressions ou apprendre de nouvelles compétences à votre chien.

Dès que les cinq minutes se soient écoulées, allez voir Theresa. Elle vous donne votre quête principale ; trouver trois héros et battre Lucien. Pour ce, commencez par voyager jusqu'à Oakfield. Sur la route, vous rencontrerez un homme dépouillant les corps des personnes qui ont été attaquées par les bandits. Tuez-le (mal) ou ramassez aussi les objets laissés par les victimes (bien). Avancez et vous ferez face à des bandits qui veulent s'en prendre à vos possessions. Utilisez une arme à distance pour les éliminer. Allez ensuite jusqu'à la statue en traversant le pont et prenez la clé d'argent. Emparez-vous aussi du contenu du coffre.

Plus loin, vous serez attaqué à nouveau. Combattez au corps à corps, cette fois, et avancez. Au sommet de la colline, se trouvent trois autres bandits, éliminez-les. A proximité du camp, vous tombez sur une Porte Démoniaque. Elle vous demande d'effectuer un tour avec votre chien. Exécutez le tour (si vous n'en connaissez aucun, rendez-vous au dernier camp de bandits et vous en trouverez un dans le coffre).

Continuez d'avancer jusqu'à atteindre un pont en ruines. Sautez pour atteindre la rive opposée. Un peu plus loin, vous rencontrez un homme qui cherche son fils dans une grotte. A l'intérieur de la grotte, avancez et combattez les trois premiers Hobbes. Continuez d'avancer jusqu'à la prochaine vague de Hobbes puis éliminez-les. Atteignez la porte bloquée et attendez que votre chien vous montre le chemin à suivre. Dans la caverne suivante, un autre groupe de Hobbes se dresse devant vous. Combattez-les et ramassez le trésor qui se trouve à gauche. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle qui vous ramène à Rookridge.

Dès que vous retrouvez l'air libre, trois bandits vous attendent. Vous pouvez les éliminer ou les ignorer. Contournez le bâtiment que vous venez de quitter pour trouver une clé, prenez-la. Suivez la poussière jaune jusqu'à Oakfield. Sur place, allez rencontrer l'abbé qui vous demande de vous faire une réputation. Pour ce, allez payer le barge pour qu'il chante vos exploits ou le sculpteur pour qu'il construise une statue à votre effigie.

Effectuez les quêtes secondaires de ce chapitre puis revenez à l'auberge et parlez à l'homme qui pleure.

## Chapitre 4 : le Rituel

Une fois que vous aurez accumulé assez de réputation, allez voir l'abbé. Il vous guidera jusqu'à une cave et vous présentera la Soeur Hannah, alias Hammer. Entrez donc dans la cave et allez directement de l'autre coté de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez pour ramasser une clé d'argent. Combattez deux vagues d'Hommes-Creux et avancez jusqu'à la deuxième fontaine. Sur place, ces mêmes ennemis attaquent Soeur Hannah, protégez-la pendant qu'elle remplit le pot d'eau. Restez sur place et tirez sur les créatures car vous ne pouvez pas quitter la plateforme lorsque la plaque est pressée.

Revenez ensuite à la salle principale et franchissez la troisième porte. Affrontez les Hommes-Creux et combattez celui qui ne possède pas de tête. Il est puissant et possède différents sorts. Profitez de sa cécité et de sa lenteur et éliminez-le à distance avec vos sorts. Dès qu'il se rapproche, éloignez-vous et ripostez. Lorsque vous en aurez fini avec ce monstre, allez à la prochaine salle avant de vous rendre à la suivante pour clore le chapitre.

## Chapitre 5 : le Héros de la Force

Retournez à Oakfield et ouvrez le coffre qui est sur votre droite. Foncez ensuite vers le temple à la poursuite de Hannah

et regardez la cinématique. Vous réalisez qu'il est trop tard pour sauver l'abbé mais vous obtenez le premier héros : le Héros de la Force. Vous gagnez aussi une Feuille de chêne dorée et 1000 points de renom. Allez explorer les environs et ramassez tout l'équipement que vous trouverez.

## Chapitre 6 : le Héros de la Volonté

Commencez par vous rendre à la Guilde des Héros en utilisant votre menu de quête. Rendez-vous ensuite à Brightwood en passant par Bower Lake. Une fois sur place, Thérésa vous informe qu'un puissant ennemi s'approche de vous et vous verrez quelque chose voler dans les airs. Prenez le chemin de gauche pour trouver une clé puis combattez les gardes. Revenez dans le chemin principal et avancez vers la tour.

Une barrière vous coupe la route, prenez donc à droite. Visitez les deux impasses pour ramasser deux coffres d'argent et combattez quelques créatures au bout de l'une d'elles. Rebroussez chemin et allez vers le sud. En route, vous trouverez un coffre d'argent à proximité des ruines. Suivez les remparts pour trouver une clé en argent. Sautez en bas et avancez jusqu'au camp des bandits. Allez vers l'est, ramassez une nouvelle clé puis allez vers la rivière et emparez-vous du coffre. Rebroussez chemin puis dirigez-vous vers l'Est et ouvrez la grille qui vous empêche de passer. Une fois dans la tour, combattez les gardes et regardez une nouvelle cinématique pour clore le chapitre.

## Chapitre 7 : le Marché

Commencez par aller rencontrer Jeeves le majordome de Lucien, à Bowerstone, au pub Cow and Corset. Il vous demande 1000 pièces d'or contre le livre des secrets de son ancien maître.
Trouvez un job et payez la somme pour obtenir une carte qui vous indique l'endroit où se trouve le livre. Allez à Bower Lake. Une fois sur place, combattez le troll qui garde l'endroit. Sa carapace est très épaisse, vous ne pourrez donc le combattre au corps à corps. Evitez les projectiles qu'il vous lance ou détruisez-les puis utilisez vos armes à distance et venez-en à bout. Allez ensuite creuser à l'endroit où il se trouvait. Prenez le livre et retournez à la Guilde.

## Chapitre 8 : la Route de Westcliff

Vous devez maintenant vous rendre à Westcliff pour combattre dans l'arène. Allez d'abord à Bower Lake puis vers l'Est en direction de Brightwood. Sur place, vous rencontrerez la Soeur Hannah qui vous accompagne jusqu'à la Cote des Bandits. Repoussez plusieurs vagues de bandits et n'oubliez pas de vous soigner entre les combats. Continuez d'avancer jusqu'à trouver une barricade, Hammer la détruira et vous pourrez passer. Combattez les HighwayMen sans trop vous approcher de leur camp. Fouillez la zone et emparez-vous de tous les coffres avant de traverser le pont pour vous retrouver dans les Westcliff.

Sur place, il existe plusieurs Balverines. Affrontez-les au corps à corps. Avancez et rencontrez Lilith, il s'agit d'une femme qui est à la recherche de son fils. Acceptez de l'aider et rendez-vous à la forteresse en ruine. Traversez d'abord un pont pour obtenir une clé d'argent. Descendez ensuite la colline et combattez toutes les créatures que vous rencontrerez. Traversez enfin les Marais et franchissez la porte du château en ruines. Traversez le hall jusqu'à atteindre une grande pièce ouverte. Il s'avère que la femme vous a tendu un piège, elle n'est autre que la mère des Balverines. Combattez un couple de Balverines géantes tandis que Soeur Hannah s'en va créer un pont en abattant un pilier et en le plaçant au dessus du trou. Traversez et avancez jusqu'à la salle des escaliers. Montez et ramassez la clé d'argent. Montez encore et vous arrivez à Westcliff.

## Chapitre 9 : l'Arène

Commencez par faire le plein chez le marchand d'armes puis achetez un max de nourriture et de potions. Parlez au "Mad Dog" devant la porte et entrez. Il s'agit d'un combat en huit rounds. Chaque round est constitué de trois vagues d'ennemis et le temps est limité. L'arène est divisée en pièces, n'oubliez pas de fouiller tous les recoins de chaque pièce avant de vous placer sur le cercle lumineux. N'oubliez pas de ramasser tous les sacs d'or avant de quitter chaque pièce.

**Round 1 :**
Vous combattez des Cafards
Toujours aussi faciles à battre. Utilisez les sorts de zones contre eux.

**Round 2 :**
Vous combattez des Hobbes
Hâtez-vous pour être dans les temps. Utilisez les sorts de zones contre eux.

**Round 3 :**
Vous combattez des Hobbes
Profitez du trou et des barils pour les pousser et les exploser.

**Round 4 :**
Vous combattez des Hommes Creux
Utilisez Inferno pour leur causer un max de dégâts.

**Round 5 :**
Vous combattez des Bandits
Utilisez les armes à distance et explosez les barils.

**Round 6 :**
Vous combattez des Bandits
Explosez les barils et poussez les ennemis dans le trou. Trouvez les plaques à presser qui activent des flammes.

**Round 7 :**
Vous combattez des Balverines
Utilisez les sorts ciblés.

**Round 8 :**
Vous combattez un Troll de Pierre
Utilisez les armes à distance et les sorts ciblés. Il invoque des Hobbes.

Après ces combats, effectuez la quête Développement de Westcliff. Effectuez ensuite quelques quêtes secondaires et prenez votre temps pour fouiller la zone. Allez ensuite voir Soeur Hannah, à proximité des docks.

## Chapitre 10 : la Flèche

Montez dans le bateau qui vous emmène vers "The Tattered Spire". A bord, vous faites la connaissance de Bob. Vous vous retrouverez ensuite parmi les nouvelles recrues et vous recevrez l'ordre d'aller voir le commandant. Dirigez-vous vers son bureau et parlez à Bob et Garth en cours de route. Une fois devant le commandant, on vous demandera de suivre les ordres. Si vous refusez, vous perdez de l'expérience.

Trente-huit semaines plus tard, on vous demande de garder des prisonniers. Si vous avez pitié d'eux, vous pouvez les nourrir mais vous perdrez des points d'expérience (bien). Sinon si vous ne les nourrissez pas pendant plus de trois minutes, ils mourront (mal). Si vous les nourrissez plus de trois fois, vous vous retrouverez au bureau du commandant et votre prochain choix sera de tuer ou non votre "ami" Bob.

Des années plus tard, vous serez convoqué dans le bureau du commandant et vous devrez cette fois contrôler un garde. Suivez la poussière jaune jusqu'au site de construction. Vous tombez sur le cadavre de l'homme que vous cherchez. Garth a commis le meurtre et vous devez l'escorter devant le commandant. Protégez-le des attaques de ses ennemis et emmenez-le jusqu'au bureau avant de rencontrer le commandant et le tuer ainsi que ses deux gardes. Garth reprend son pouvoir et vous devez vous échapper en utilisant le téléporteur. Vous allez combattre quelques gardes en route mais vous viendrez facilement à bout.

Prenez le bateau et fuyez. Rendez-vous à Oakvale. Vous retrouvez votre chien après 10 ans d'absence. Vous gagnez 5000 Points de renom ainsi que le Collier de la Flèche Cassée.

## Chapitre 11 : la Porte Cullis

Prenez un peu de temps pour voir ce qui a changé dans le monde après 10 ans d'absence. Effectuez quelques quêtes secondaires et visitez votre famille si vous en avez. Lorsque vous serez prêt, allez voir Soeur Hannah à Rookridge. Elle vous informe qu'elle vous appellera dès qu'elle sera prête, cela prendra un jour. Dès qu'elle vous recontacte, vous devrez trouver Reaver. Il s'agit d'un pirate qui évolue dans la zone de Bloodstone. Franchissez la Porte Cullis de la tour de Brightwood pour vous y rendre.

Retrouvez Garth et Hammer et suivez-les jusqu'à l'entrée arrière de la tour. Garth connait un raccourci qui vous permet d'éviter de combattre tous les gardes. Plus loin, vous tombez sur un Spire Shard, le combat est inévitable. Dès que vous l'aurez éliminé, montez dans la tour et combattez une deuxième créature pendant que Garth active la porte. Elle sera accompagnée de plusieurs gardes, repoussez-les pour protéger votre compagnon. Dès que vous êtes prêt, franchissez la porte. Vous activez une cinématique à la fin de laquelle vous vous retrouvez seul, à Bloodstone.

## Chapitre 12 : Perdu

Suivez la poussière jaune jusqu'au Banshee. Elle vous attaque en vous envoyant de petites créatures. Détruisez-les avant d'attaquer la Banshee. Utilisez les attaques de zone contre les petites bêtes. Avancez encore et affrontez plusieurs vagues d'Hommes Creux. Traversez ensuite le pont et vous recevrez un message vous indiquant que vous avez franchi la moitié du chemin. Avancez et empruntez les escaliers qui sont à gauche après avoir trouvé un coffre. Combattez un Vieil Homme Creux puis avancez. Traversez la crypte et ramassez une clé en argent. Combattez d'autres Hommes Creux et progressez encore jusqu'à tomber sur une autre Banshee. Eliminez-la et avancez jusqu'au Troll, combattez-le puis remontez vers le nord. Combattez d'autres Hommes Creux et continuez jusqu'à Bloodstone. Vous y trouverez une Porte Démoniaque à l'entrée de la ville.

## Chapitre 13 : le Héros de l'Adresse

Bloodstone est une ville dangereuse mais vous pouvez quand même effectuer quelques quêtes annexes, faire vos achats ou vous reposer. Si vous visitez Reaver, il vous demandera de vous faire une réputation, tandis que Roland le Barge pourra chanter quelque chose en votre faveur. Lorsque vous aurez atteint la renommée requise, Reaver vous demandera de délivrer un sceau noir.  Allez donc à Wraithmarsh et affrontez les Hommes Creux puis sautez dans le courant. Affrontez d'autres Hommes Creux et une Banshee.

Vous atteignez enfin l'entrée de la Cours des Ombres. Avancez dans cette allée et vous arrivez dans un hall. Le passage est bloqué par des pics qui sortent du sol. Trouvez le bon moment pour passer et vous atteindrez une porte. Préparez-vous à un long combat. Eliminez les différentes vagues de créatures et continuez votre route.

Un peu plus loin, vous tombez sur une femme qui pleure. Elle assiste à l'apparition du juge des ombres. Donnez le Sceau au juge et vous vieillirez, donnez le à Elizabeth et vous aurez son âge, gardez-le pour vous et vous vieillirez aussi. Si vous gardez le sceau vous gagnez 50 en pureté. Toutefois cela ne change en rien votre personnage, seule la couleur des cheveux et celle des yeux changent.

## Chapitre 14 : l'Attaque de Bloodstone

Finissez toutes vos quêtes et retournez chez Reaver avant de partir. En vous échappant par le tunnel vous tombez sur les hommes de Lucien. Reaver se bat à vos cotés, restez à distance et bombardez vos ennemis avec vos sorts. Une fois dehors, vous retrouvez Soeur Hannah et Garth. Un Astre gigantesque détruit le Reaver (le bateau) et vous attaque, il s'agit du dernier combat de l'histoire.

Votre ennemi commence par invoquer une horde de soldats, occupez-vous-en. Dès qu'il s'ouvre pour laisser apparaître cette lumière blanche, tirez dessus. Répétez la manoeuvre jusqu'à en venir à bout. Essayez aussi de le placer de façon à ce que votre allié puisse le toucher de loin. Evitez son attaque au laser rouge, c'est celle qui inflige le maximum de dégâts. Une fois détruit, vous gagnez un bout d'astre et 10,000 points de renom.

De retour à la guilde des héros, vous arrivez à fusionner les trois héros mais le rituel est interrompu par Lucien qui vient juste de tuer votre femme et votre enfant. Votre chien se met en travers de son chemin mais se fait tuer à son tour.

## Chapitre 15 : Un Monde parfait

Vous vous retrouvez retombé en enfance en compagnie d'une petite fille, Rose. Avancez et frappez les poules pour les faire tomber dans l'enclos. Un peu plus loin tuez tous les cafards de la zone avec votre épée. Enfin, shootez dans les bouteilles pour faire tomber la nuit. Au bout d'un moment Rose semble vouloir aller dormir, suivez-la à la maison.

Vous n'arrivez pas à dormir et vous quittez la maison pour vous diriger vers la barrière. Vous découvrez un paysage en flammes. Avancez dans la petite pente et vous retrouverez la boite magique du début du jeu. Saisissez-la et vous verrez défiler tous les évènements qui vous ont amenés là où vous êtes. Puis vous vous retrouverez à la Flèche Brisée. Escaladez mes marches et sortez votre boite puis maintenez appuyé A pour interrompre le rituel de Lucien. Vous déclenchez alors la cinématique finale du jeu. Après la discussion Reaver se ramène et tire sur Lucien qui tombe dans le vide.

Vous aurez alors à faire un choix. Un de ces trois voeux peut être réalisé :

**Le sacrifice :** sauver toutes les personnes qui ont été tuées durant cette aventure.
**Le bonheur :** retrouver votre famille et votre chien.
**La richesse :** obtenir 1, 000,000 de pièces d'Or (et 300 mauvais points).

Votre choix sera permanent ainsi que les conséquences qui en découlent. Vous avez fini l'histoire principale, vous pouvez toutefois continuer les quêtes annexes et trouver tous les objets.

# Fable II Pub Games

© Microsoft / Lionhead 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Financier légendaire (0)

Jouer à un jeu de hasard avec vote héros de Fable® II

### Toutes les pierres (10)

Décrocher le jackpot à la Clé de voûte

### La chance du guerrier (10)

Décrocher le jackpot à la Tour de la chance

### Plus qu'une simple promotion (10)

Obtenir une note de 3 étoiles

### Avant-dernier joueur (10)

Disputer un tournoi

### Gros lot (10)

Gagner gros (au moins 100 fois votre mise) au Rouleau de la fortune

### Découvreur chanceux (10)

Déverrouiller un nouveau jeu de n'importe quel type

### Club des flambeurs (20)

Obtenir une note de 5 étoiles

### Sérieux concurrent (20)

Disposer de plus de 2 500 pièces d'or

### Heureux joueur (30)

Déverrouiller tous les jeux

### Champion de la chance (30)

Gagner un tournoi

## Je veux tout (40)

Gagner les 15 objets uniques

# Facebreaker

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Rookie (5)

Gagner une partie avec classement.

### Trop fort ! (10)

Terminer Bagarre en barres en difficulté Impossible avec n'importe quel personnage.

### Célébrité sur Xbox LIVE (10)

Gagner 1 partie avec classement avec un boxeur Avatar photo.

### Mon premier clone (15)

Télécharger un boxeur Avatar photo.

### Amateur (15)

Gagner 10 parties avec classement.

### FaceBreaker (15)

Gagner un combat avec un FaceBreaker dans une partie avec classement ou contre l'IA.

### Mise en scène (20)

Charger une vidéo.

### Saletés de zombies (25)

Battre Voodoo dans Bagarre en barres.

### Bombe fumigène (25)

Battre Steve dans Bagarre en barres.

### Dur comme la brique (25)

Battre Brick dans Bagarre en barres.

### Le singe en laisse (25)

Battre Tiki dans Bagarre en barres.

### Camisole de force (25)

Battre Socks dans Bagarre en barres.

### C'est dans le jeu (25)

Créer un boxeur Avatar photo.

### Intouchable (25)

Gagner un combat sans se faire toucher dans une partie avec classement ou contre l'IA.

### Book de photos (25)

Charger un boxeur Avatar photo.

### Puissance (25)

Gagner 25 parties avec classement.

### Combosaure (40)

Gagner une partie avec classement ou contre l'IA en réussissant 12 Briseurs ciel ou sol.

### La meilleure défense... (40)

Gagner sans bloquer, parer ou esquiver dans une partie avec classement ou contre l'IA.

### Mon boxeur (40)

Terminer Bagarre en barres avec un boxeur Avatar photo.

### Extinction des feux ! (40)

Mettre KO un adversaire dans une partie avec classement ou l'IA en moins d'1 minute.

### Vertiges (40)

Etourdir un adversaire 15 fois et gagner une partie avec classement ou contre l'IA.

### Invincible (50)

Terminer Bagarre en barres sans perdre.

### Champion (60)

Gagner 50 parties avec classement.

### Incontestable (75)

Terminer Bagarre en barres.

### Sans égratignure (125)

Terminer Bagarre en barres sans aller au tapis en difficulté Agressif.

## Multiculturel (150)

Terminer Bagarre en barres avec tous les personnages.

## Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Fallout 3

© Bethesda Softworks 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Citoyenneté de l'Abri 101 (10)

Pip-Boy 3000 obtenu

### G.O.A.T. chuchoté (10)

G.O.A.T. passé

### Reaver (10)

Niveau 8 atteint avec mauvais karma

### Mercenaire (10)

Niveau 8 atteint avec karma neutre

### Protecteur (10)

Niveau 8 atteint avec bon karma

### Farceur psycho (10)

Explosif placé pendant pickpocket

### Oui, je joue à la poupée (10)

10 poupées Vault-Tec trouvées

### Plus ils sont grands... (20)

Tous béhémoths super mutants tués

### Annonciateur de guerre (20)

Niveau 14 atteint avec mauvais karma

### Virtuose de la survie (20)

Niveau 14 atteint avec karma neutre

### Ambassadeur de paix (20)

Niveau 14 atteint avec bon karma

### Fuite ! (20)

"Fuite !" réussi

### Marchant sur Ses pas (20)

"Marchant sur Ses pas" réussi

### Galaxy News Radio (20)

"Galaxy News Radio" réussi

### Recherches scientifiques (20)

"Recherches scientifiques" réussi

### Tranquility Lane (20)

"Tranquility Lane" réussi

### Les Eaux de Vie (20)

"Les Eaux de Vie" réussi

### Suivre la piste (20)

"Suivre la piste" réussi

### Sauvetage du paradis (20)

"Sauvetage du paradis" réussi

### Trouver le jardin d'Eden (20)

"Trouver le jardin d'Eden" réussi

### Le rêve américain (20)

"Le rêve américain" réussi

### Gros ennuis à Big Town (20)

"Gros ennuis à Big Town" réussi

### Le gambit surhumain (20)

"Le gambit surhumain" réussi

### Guide de survie (20)

"Guide de survie" réussi

### Elles ! (20)

"Elles !" réussi

### Le défi Nuka Cola (20)

"Le défi Nuka Cola" réussi

### Head of State (20)

"Chef d'état" réussi

### L'homme répliqué (20)

"L'homme répliqué" réussi

### Liens du sang (20)

"Liens du sang" réussi

### Oasis (20)

"Oasis" réussi

### La puissance de l'atome (20)

"La puissance de l'atome" réussi

### Tenpenny Tower (20)

"Tenpenny Tower" réussi

### Strictement professionnel (20)

"Strictement professionnel" réussi

### Faut leur tirer dans la tête (20)

"Faut leur tirer dans la tête" réussi

### Voler l'indépendance (20)

"Voler l'indépendance" réussi

### Troubles internes (20)

"Troubles internes" réussi

### Chanson d'Agatha (20)

"Chanson d'Agatha" réussi

### Rangers de Reilly (20)

"Rangers de Reilly" réussi

### Mauvais camarade (20)

300 personnes tuées

### Ennemi de la faune (20)

300 créatures tuées

### Démon à la langue fourchue (20)

50 défis de discours remportés

### Prospecteur de données (20)

50 terminaux piratés

### Les clés, c'est pour les lâches (20)

50 serrures crochetées

### Éclaireur solitaire (20)

100 endroits découverts

### Fléau de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec mauvais karma

### Paradigme de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec karma neutre

### Dernier espoir de l'humanité (30)

Niveau 20 atteint avec bon karma

### Armurier (30)

Chaque arme personnalisée fabriquée

### PDG Vault-Tec (30)

20 poupées Vault-Tec trouvées

### Retire ça ! (40)

"Retire ça !" réussi

## BLASTER ALIEN

Allez au nord du champ de mines jusqu'à repérer un signal radio provenant d'un vaisseau alien. Rendez-vous là-bas pour dénicher une arme spéciale.

## BRAHMIN

Si vous vous approchez d'une Brahmin et que vous vous accroupissez, vous pouvez utiliser une commande d'interaction pour la faire basculer.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Missions principales

#### Chapitre 1 : Premier pas dans l'abri 101

Vous commencez par choisir votre nom, le sexe de votre personnage et son apparence physique. Votre mère décède par la suite et il ne vous reste que votre père. Avancez vers ce dernier qui vous pose dans le parc pour enfant et referme la porte. Suivez les indications, ouvrez la porte et sortez. Prenez le livre Être S.P.E.C.I.A.L et choisissez vos compétences. Suivez ensuite votre père pour faire un bond dans le temps et vous retrouver à l'âge de 10 ans.

C'est votre 10ème anniversaire et vous recevez comme cadeau le Pip-Boy 3000. Parlez aux invitez et plus particulièrement à Amata et profitez de la fête. Parmi les enfants présents il y a Butch, ce dernier veut vous prendre votre bonbon, refusez. Si vous le contrariez, il va essayer de vous frapper. Ne reculez pas et rendez-lui coup pour coup. Allez ensuite écouter la conversation entre votre père et Jonas. Ensuite, sortez et allez vers le réacteur. Parlez à Jonas et attendez l'arrivée de votre père. Vous recevrez une carabine, allez dans le réacteur et visez sur les trois cibles. Tuez ensuite le Radroach et prenez des photos.

Vous faites un nouveau bond dans le temps et vous vous retrouvez à l'âge de 16 ans. Quittez l'infirmerie et allez à droite. Amata est dans une situation délicate, elle est en conflit avec les Tunnel Snakes. Réglez-leur leur compte en utilisant la violence ou pas (selon vos choix pendant le dialogue) puis entrez dans la salle de classe.
Allez ensuite participer à l'examen du G.O.A.T puis quittez la salle. Vous faites ensuite un nouveau bond dans le temps pour vous retrouver à l'âge de 19 ans.

Vous vous réveillez devant Amata qui est en pleurs. Elle vous apprend que votre père s'est enfui et que Jonas a été tué. Vous n'avez qu'un seul choix ; fuir à votre tour l'abri 101.
Vous pouvez aider ou pas le soldat qui est attaqué par les Radroachs, à votre droite. Allez ensuite parler à Butch. Vous pouvez l'aider en éliminant les Radroachs attaquant sa mère pour récupérer des points de Karma, l'aider en lui donnant votre pistolet ou l'ignorer complètement et le laisser se débrouiller seul.
Dirigez-vous ensuite vers l'Atirum. Passez à coté de l'agent puis éliminez les Radroachs. Montez aux escaliers et franchissez la porte. Avancez et franchissez une deuxième porte. Tuez les Radroachs et avancez.

Allez vers le serveur Administrateur et éliminez Hannon, le chef de la sécurité, en route. Vous retrouvez Amata entourée de quelques gardes ainsi que son père. Ignorez-les ou battez le Superviseur et obtenez le mot de passe en le fouillant. Vous pouvez aussi le convaincre de vous le donner. Ne lui donnez surtout pas vos armes car il n'hésitera pas à les utiliser contre vous.

Allez vers le poste du surveillant et ouvrez la porte. Piratez l'ordinateur et ouvrez le tunnel du Superviseur. Descendez les escaliers.

Ouvrez la porte de l'abri 101 et activez la commande. Fuyez l'endroit.

#### Chapitre 2 : Marchant sur ses pas

Une fois à l'extérieur, descendez et rejoignez la route. Avancez jusqu'à Springvale. Trouvez ensuite le ranch qui se trouve à l'est du village. Parlez à Silver et obtenez des capsules. Allez ensuite vers Megaton (sachez toutefois que vous pouvez aller où bon vous semble, mais pour les besoins de l'histoire c'est à Megaton qu'il faut vous rendre).

Dès votre arrivée, le sheriff Simms vous aborde. Discutez avec lui, il vous parle de Moriarty et d'un homme qui pourrait être votre père. Allez ensuite à droite et montez vers les hauteurs pour retrouver un bar. Entrez et allez parler à ce Moriarty. Ce dernier affirme avoir vu votre père qui était sur place. L'homme vous demande 100 capsules contre de nouvelles informations. Une fois la somme payée, il vous conseille d'aller visiter la Galaxy news radio au Sud-Est de la ville de DC.

Avant d'y aller effectuez quelques quêtes secondaires ("La puissance de l'atome" qui vous permet de débloquer "Survivre aux terres désolées"). Téléportez-vous ensuite au Super Duper Mart et rejoignez la station de métro de Farragut West. Traversez le Chevy Chase Nord puis l'école maternelle jusqu'à la station de radio en éliminant quelques mutants en chemin.
Devant la station se trouve un Béhémot (un mutant plus fort que les autres). Laissez-le éliminer les autres créatures puis éliminez-le (n'oubliez pas de fouiller les cadavres pour ramasser des objets et des armes avant le combat). Entrez et parlez à Three Dog.

## Chapitre 3 : Galaxy News Radio

Three Dog vous propose de travailler pour lui contre des informations sur votre père. Vous devez vous rendre au musée des technologies (au Sud) pour trouver la pièce nécessaire à la réparation du relai radio qui a été détruit par un mutant. Suivez le chemin indiqué sur votre Pip-Boy. Quittez la station par la porte de derrière et dirigez-vous vers la porte du tunnel (en suivant la flèche verte sur la carte). Avancez dans le tunnel et prenez à droite pour rejoindre la station de Dupont Circle.

Traversez la station jusqu'au Metro Central en suivant le tunnel. Prenez ensuite le chemin indiqué une représentation en blanc et activez l'interrupteur. Quittez le tunnel.

Vous vous retrouverez au Mall. Eliminez les mutants et dirigez-vous vers le musée des technologies. Montez les escaliers et franchissez la dernière porte. Avancez jusqu'à trouver un deuxième tunnel. Prenez la porte de gauche et avancez jusqu'à la fusée spatiale. Descendez les escaliers et prenez le prochain couloir vers le vaisseau Virgo II. Emparez-vous de la parabole et quittez le musée des technologies pour retourner au Mall.
Allez vers l'obélisque et entrez. Montez et réparez le relai comme vous l'a demandé Three Dog puis revenez vers ce dernier. Une fois en sa présence, vous obtenez une clé, il s'agit de la clé de la cachette d'armes.

## Chapitre 4 : Recherches scientifiques

Allez vers Rivet City, trouvez le laboratoire et parlez au docteur Li. Vous apprenez que votre père s'est dirigé vers le Jefferson Memorial. Ça sera votre prochaine destination. Dès que vous atteignez l'endroit, visitez la boutique de cadeaux. Avancez dans le couloir du Memorial puis tournez à droite. Prenez ensuite à gauche. Entrez dans la salle de contrôle et découvrez que votre père est parti. Ramassez les holodisques qui se trouvent sur place et consultez la 10ème entrée. Vous réalisez que vous devez vous rendre à l'abri 112.
Suivez la direction indiquée par votre Pip-Boy jusqu'au garage de Smith Casey. Une fois sur place, entrez et visitez l'arrière boutique. Actionnez le levier pour découvrir une trappe. Descendez. Vous êtes désormais dans l'abri 112. Faites ce que vous demande le robot et asseyez-vous sur le fauteuil relaxant.

## Chapitre 5 : Tranquility Lane

Vous êtes projeté vers un univers en noir et blanc. Avancez et parlez à George Neusbaum. Ce dernier vous demande de parler à  Betty, qui se trouve dans l'aire de jeu. Elle vous demande de jouer avec elle ; ses jeux consistent à faire pleurer Timmy Neusbaum, rompre le mariage des Rockwell, tuer Mabel Henderson et retrouver un masque et un couteau.

Vous pouvez accepter (mauvais Karma) ou refuser (bon Karma) l'offre de la petite fille. Plus loin, vous rencontrerez

madame Dithers qui vous affirme que la petite Betty est une entité maléfique qui essaye de faire du mal aux gens puis vous conseille de visiter la maison abandonnée.
Allez ensuite à la maison abandonnée (en vous dirigeant vers le nord). Entrez et appuyez sur les objets selon l'ordre suivant : la radio cassée, le récipient en verre, le nain de jardin, le récipient à nouveau, le moellon, le nain de jardin et la bouteille vide. Un terminal apparaît, consultez les infos qui y figurent et lancez le programme "Invasion Chinoise". Lisez aussi les informations concernant le Docteur Braun puis quittez la maison. Traversez la porte virtuelle qui se trouve dans le centre de la ville et vous sortirez de ce cauchemar.

C'est là que vous retrouvez votre père. Dialoguez avec lui et demandez-lui ce que vous désirez savoir. Sortez ensuite de l'abri, éliminez les créatures et dirigez-vous vers Rivet City.

## Chapitre 6 : Les eaux de vie

Revenez voir le Docteur Li au laboratoire scientifique et écoutez ce que dit votre père. Parlez ensuite avec lui et rejoignez le projet Pureté. Allez vers le Jefferson Mémorial.
Puisque vous avez déjà nettoyé la zone lors d'une précédente mission, allez vers le magasin de souvenirs. En sortant, rejoignez votre père et les scientifiques.

Suivez votre père jusqu'à la rotonde et demandez-lui ce qu'il faut faire pour réparer les installations. Une fois que vous aurez votre réponse, quittez la rotonde et revenez aux sous-sols. Descendez les escaliers et prenez à droite jusqu'à la prochaine salle. Suivez l'inscription "Flood Control" jusqu'à la pompe. Activez ensuite l'interrupteur de prévention d'inondation qui se trouve contre le mur. La pompe a besoin de plus de puissance.

Retournez voir votre père qui vous donne trois fusibles. Rebroussez chemin jusqu'à la pompe à nouveau. Cette fois, allez à l'ouest vers la porte "Accès au fusibles A1" au lieu de suivre le panneau " Flood Control". Placez les fusibles dans la boite à fusibles d'alimentation auxiliaire qui est sur le mur du nord.

Allez ensuite à la toute première salle des sous-sols et franchissez la porte qui était fermée. Activez l'ordinateur central et utilisez l'interphone. Quittez les sous-sols et allez vers le contrôle de pompe.
Parlez à nouveau à l'interphone et traversez la grille.
Longez le conduit pour trouver le tuyau. Ouvrez-le.

C'est à ce moment que la porte se bloque, il vous est impossible de rebroussez chemin. Avancez dans le seul chemin accessible et éliminez les soldats qui vous barrent la route. Arrivé à la rotonde, vous vous rendez compte que votre père et les autres sont enfermés. Suivez la conversation et assistez au sacrifice de votre père. Vous devez ensuite fuir avec le Dr Li par la plaque d'égouts.

Dirigez-vous, en compagnie des scientifiques vers la Citadelle. Empruntez le chemin de droite et refermez la porte derrière vous. Eliminez les soldats et avancez.

Le Dr Li vous demande ensuite de vous arrêter pour prendre soin de Garza qui est gravement blessé. Soignez-le avec vos Stimpacks (il en faut cinq), si vous en avez assez, sinon abandonnez-le (vous avez même la possibilité de lui tirer dans la tête pour couper court à la situation). Montez ensuite aux escaliers vers l'Ouest. Avancez jusqu'à atteindre une double porte. Appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir.

Sur place, un paladin de la Confrérie de l'Acier vous aidera à éliminer les créatures qui vous attaquent. Continuez, en suivant le tunnel, puis escaladez l'échelle pour atteindre la Citadelle.  Entrez.

## Chapitre 7 : Suivre la piste (partie 1)

Suivez Li et assistez à la discussion qui se déroule entre elle et Lyons. Discutez ensuite avec  ce dernier pour obtenir l'autorisation de faire une formation pour pouvoir utiliser l'armure assistée.

Traversez la cour et pénétrez dans le laboratoire. Parlez au Scribe Rotchild qui vous conseille de consulter les archives. Allez vers le Nord et vers le cercle A. sur place, dirigez-vous au Sud pour trouver l'ordinateur Vault-Tec. Consultez le

"Listing des abris de la région de DC" puis "abri 87" et "fourniture de matériel". Vous localisez enfin l'emplacement d'un JEK. Revenez discuter avec Scribe Rotchild dans le laboratoire. Suivez-le pour obtenir l'emplacement de l'abri 87. Pour vous y rendre, vous devrez passer par les cavernes de Lamplight. Téléportez-vous au garage de Smith Casey, puis dirigez-vous vers les cavernes.

Une fois sur place, ouvrez la porte en bois qui se trouve sous les guirlandes. C'est là que le Mayor MacCready (il s'agit d'un enfant) vous arrête et vous empêche de traverser. Il vous demande de sauver ses amis Penny, Sammy, Squirrel, retenus prisonniers à Paradise Falls.

## Chapitre 8 : Sauvetage du paradis

Les amis de MacCready se trouvent à Paradise Falls, au Nord d'Arefu. Dirigez-vous vers cet endroit et, une fois sur place, faites la connaissance de Grouse l'esclavagiste. Vous avez le choix entre ; discuter avec l'homme et payer 500 capsules, dégainer votre arme et tuer tout le monde ou accepter d'asservir quatre personnes.

Avancez vers l'entrée "Shopping Center" et parlez aux détenus de Lamplight. Sammy vous informe que pour faire sortir les prisonniers, vous pouvez soit vous connecter au réseau via l'ordinateur du chef Jones et désactiver les colliers qui empêchent les enfants de fuir. Pour ce, il faut que vous disposiez de 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez aussi trafiquer le boitier de dérivation (à proximité de la cantine), si vous disposez de 40 points de compétence en réparation. Sinon, vous pouvez massacrer tout le monde et fouiller les poches du chef pour trouver la clé de la cage. Essayez quand même de ne pas trop vous approcher de la caserne car elle grouille de soldats qui peuvent rendre votre tache beaucoup plus difficile qu'elle ne l'est. La dernière solution est de racheter les enfants au négrier pour 2000 capsules (1200 si vous arrivez à le convaincre grâce à votre compétence de discours.

Retrouvez ensuite les enfants à la sortie des toilettes de Paradise Falls. Ils vous remercient et quittent le camp.

## Chapitre 9 : Suivre la piste (partie 2)

Retournez aux cavernes et discutez à nouveau avec MacCready. Ce dernier vous laisse passer et vous informe qu'il existe deux passages. Le premier chemin est la Murder Pass, il est dangereux à traverser, tandis que le deuxième, qui est plus sur, nécessite 50 points de compétence en sciences. Vous pouvez demander à Joseph de vous montrer le premier passage et il vous y conduira. Sinon, allez retrouver le même homme dans la grande chambre et il vous allumera l'ordinateur qui vous permettra d'activer la porte du deuxième passage.

Si vous choisissez le chemin de la Murder Pass, avancez et prenez à gauche à la première intersection pour récupérer des Stimpacks dans la cabane. Inutile de vous préciser que ce chemin est infesté de mutants qui ne rêvent que de vous faire la peau. Dépassez le sas et avancez jusqu'à la salle du réacteur.

## Chapitre 10 : Trouver le jardin d'Eden

Longez le tunnel puis franchissez la porte qui mène à un bâtiment. Avancez droit devant vous jusqu'à atteindre des escaliers. Montez, franchissez l'unique porte et avancez vers le réfectoire.

Ouvrez la porte qui se trouve au fond et ramassez les Stimpacks et les munitions qui se trouvent dans la pièce puis ressortez. Allez vers le couloir qui se trouve à droite et montez. Votre prochaine destination apparaît sur votre carte. Allez vers ce point et éliminez les mutants en chemin. Il existe une pièce renfermant des Stimpack à l'extrême Ouest, le mot de passe du coffre-fort est " incessant ".

Allez ensuite vers le Test de labos. Avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'une voix vous interpelle. Ecoutez ce qu'elle a à dire et approchez-vous de l'interphone. Il s'agit d'un super mutant pacifique. D'autant plus que ce dernier est capable de récupérer le JEK qui se trouve dans un endroit de haute radioactivité. Acceptez, donc, de l'aider et allez vers le Nord pour trouver la console de contrôle incendie. Actionnez-la et revenez voir Fawkes (le mutant), il est maintenant libre. Toutefois, vous avez libéré d'autres créatures hostiles, éliminez-les.
Votre nouvel allié vous conduit à votre objectif et vous ramène le JEK. Vous devez ensuite quitter l'abri mais l'Enclave vous stoppe et vous dépossède du JEK. Quelque temps après, vous vous réveillez en présence du colonel. Ce dernier

vous demande le code du purificateur, refusez de le lui donner.

## Chapitre 11 : Le rêve américain

Prenez ce qui vous appartient dans le casier et quittez votre cellule. Vous êtes convoqué par le Président en personne. Allez le voir dans son bureau. Tournez à droite et entrez dans le secteur 3A. Il s'agit d'un laboratoire dans lequel plusieurs créatures sont retenues prisonnières. Montez les escaliers et allez vers la porte qui mène à Raven Rock 2.

C'est là que le Colonel Autumn ordonne à ses hommes de vous abattre malgré les recommandations du Président. Continuez d'avancer en éliminant les ennemis qui vous barrent la route puis empruntez successivement la zone 2A et le couloir 2B. Vous vous retrouverez ensuite dans le secteur 2C. Au bout du couloir il y a une pièce, à gauche. Elle contient une poupée Vault-Tec qui augmente votre compétence armes à énergie de 10 points.

Sortez et prenez le couloir d'en face pour vous retrouver dans une pièce circulaire. Prenez à gauche jusqu'à la salle de contrôle. Vous atteindrez la zone 1A. Escaladez la grande structure centrale et approchez-vous de l'ordinateur qui n'est autre que le Président Eden. Il vous demande de faire le ménage dans les Terres Désolées et d'éliminer les mutants et autres créatures ayant trouvé refuge dans cette région. Vous devrez donc prendre la fiole de virus VEC modifié pour aller la verser dans le purificateur.

Quittez les lieux et, si vous possédez assez de points de compétences en discours, vous pourrez convaincre le Président de dissoudre l'Enclave.

Traversez donc les zones 1A puis 1B après avoir traversé le couloir et pris à droite. Avancez encore jusqu'au secteur 1C puis suivez le passage pour quitter cet endroit. C'est là que vous retrouvez Fawkes venu vous aider.

Allez au laboratoire de la Citadelle et parlez à Lyons. La Confrérie se prépare à attaquer l'Enclave pour reprendre le purificateur et vous décidez de les accompagner. Vous devrez effectuer toutes les missions secondaires avant de vous en aller car il s'agit de la dernière mission. Vous devrez sauvegarder à ce stade du jeu si vous voulez connaître les différentes fins disponibles.

## Chapitre 12 : Retire ça !

Quittez la Citadelle et suivez le Liberty Prime. Neutralisez les créatures que vous rencontrez en restant à distance pour ne pas subir les dégâts provoqués par les bombes qu'il lance. Vous vous retrouverez aux portes du musée Jefferson.

Durant cette dernière quête vous devrez décider si vous allez ajouter le virus au purificateur.

Quel que soit votre choix, allez à la boutique de cadeaux. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route puis allez vers la rotonde. Vous y rencontrerez le Colonel Autumn. Essayez de le convaincre de changer de camp et d'abandonner ses projets, sinon combattez-le et débarrassez-vous-en.

Approchez du sas et vous réaliserez qu'une personne devra se sacrifier pour ajouter le virus avant que la salle n'explose. Vous pouvez soit laisser Lyons entrer ou vous charger de cette tache.
Dans le deuxième cas, vous vous retrouvez en face de l'entrée de filtration auxiliaire, utilisez le virus et ajoutez-le au purificateur. Utilisez des rad-X pour tenir le coup encore quelque temps car vous devrez ensuite taper le code 216 sur la table de contrôle.

# Fallout 3 : Operation Anchorage

© Bethesda Softworks 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Aider les Dissidents (20)

Terminé : "Aider les Dissidents"

### Les canons d'Anchorage (20)

Terminé : "Les canons d'Anchorage"

### Ouvrir la voie (20)

Terminé : "Ouvrir la voie"

### Opération: Anchorage (40)

Terminé : "Opération : Anchorage"

# Fallout 3 : The Pitt

© Bethesda Softworks 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Dans Pitt (20)

"Dans Pitt" achevé.

### Hygiène et sécurité (20)

"Hygiène et sécurité" achevé.

### Sidérurgiste (20)

Les 100 barres d'acier ont été trouvées.

### Travail libre (40)

"Hygiène et sécurité" achevé.

# Far Cry 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Une entre les deux yeux (10)

Abattre un capitaine de la faction à Leboa-Sako - le territoire nord.

### Le salaire de la guerre (10)

Obtenir tous les diamants de conflit du jeu en paiement ou par exploration.

### Un ami pour la vie (10)

Sauver un partenaire captif.

### Un plan bien conçu (10)

Détourner avec un partenaire une mission donnée par une faction.

### Vagabond (10)

Trouver toutes les planques de Leboa-Sako - le territoire nord.

### Guide touristique (10)

Trouver toutes les planques de Bowa-Seko - le territoire sud.

### Journaliste d'investigation (10)

Ramener la première série d'enregistrements audio du Chacal au Journaliste.

### Messager (10)

Accomplir toutes les quêtes secondaires de la Résistance dans le Nord et dans le Sud.

### Du matériel... (10)

Débloquer de nouvelles armes en attaquant un convoi.

### En fuite (10)

Partir de la ville.

### Même pas mort (10)

Fuir vers Bowa-Seko - le territoire sud.

### Spécialiste en armement (10)

Acquérir la cartouchière et les manuels pour une arme.

### Livreur (10)

Livrer les passeports tamponnés à la Résistance en échange de médicaments.

### Technicien télécom (20)

Accomplir une mission interceptée par un signal de tour GSM.

### Dawa ya moto ni moto (20)

Rompre le cessez-le-feu et rallumer le conflit.

### Main tendue (20)

Accomplir une quête secondaire d'un partenaire.

### Sauver les fesses... (20)

Sauver un partenaire.

### Jouer aux explorateurs (20)

Visiter chaque région de la carte d'1 km² du monde.

### Bon pour le Pulitzer (20)

Ramener tous les enregistrements audio du Chacal au Journaliste.

### Expert en armement (20)

Acquérir la cartouchière et les manuels pour toutes les armes.

### Je retourne ma veste (20)

Changer de camp à Leboa-Sako - le territoire nord.

### ... je retourne ma veste (20)

Changer de camp à Bowa-Seko - le territoire sud.

### ... du bon côté (20)

Débloquer toutes les armes en attaquant tous les convois.

### Évasion (20)

Échapper à la torture dans l'ancien avant-poste d'esclaves.

### Roulette russe (30)

Éliminer le leader de chaque faction et choisir qui seront les nouveaux chefs de guerre.

### ... dans le feu de l'action (30)

Sauver un partenaire d'une blessure mortelle.

### La troisième faction (30)

Résoudre les problèmes de tous les partenaires.

### Impitoyable (30)

Détourner toutes les missions principales des factions à Leboa-Sako - le territoire nord.

### De sang-froid (30)

Détourner toutes les missions principales des factions à Bowa-Seko - le territoire sud.

### Homme à tout faire (30)

Accomplir toutes les missions interceptées par un signal de tour GSM.

### Fais de beaux rêves (40)

Soulager un partenaire et l'aider à quitter ce monde.

### Au coeur des ténèbres (40)

Pénétrer au coeur des ténèbres.

### Enfer et désolation (40)

S'entendre avec le Chacal pour faciliter l'exode.

### Équipe de premiers secours (10)

Avoir le plus de réanimations dans une partie avec classement.

### Tueur à gages (20)

Atteindre le Rang 5 (Partie avec classement).

### Capitaine avec les honneurs (10)

Remporter une partie comme Capitaine en mode Soulèvement (Partie avec classement).

### Major de promotion (20)

Obtenir le plus grand total d'xp dans une partie (Partie avec classement).

### Jeu de guerre (20)

Remporter une partie à 16 joueurs (Partie avec classement).

### Joueur promu (20)

Recevoir 3 fois une promotion à la classe supérieure (Partie avec classement).

### Grand safari (20)

Disputer au moins une manche complète sur chacune des Cartes officielles (Partie avec classement).

### Durcissement des combats (20)

Disputer au moins une manche complète sur chacune des Cartes officielles (Partie avec classement).

### Professionnel (30)

Atteindre le Rang 10 (Partie avec classement).

### Mercenaire (30)

Atteindre le Rang 20 (Partie avec classement).

### Hôpital de campagne (40)

Avoir 500 réanimations (Partie avec classement).

### Chef de guerre (40)

Atteindre le Rang 30 (Partie avec classement).

### Soldat d'infortune (40)

Débloquer les manuels de terrain pour toutes les armes (Partie avec classement).

### Cartographe (10)

Créer une carte dans chaque mode de jeu et la faire valider.

### Aventurier (20)

Télécharger et évaluer 25 cartes d'utilisateur.

## MISSIONS BONUS

Chacun de ces codes permet de déverrouiller de nouvelles missions. Vous devez les saisir depuis le menu Extras.

| | |
|---|---|
| `2Eprunef` | 6 missions débloquées |
| `2Tuw5esw` | 6 missions débloquées |
| `6aPHuswe` | 4 missions débloquées |
| `Cr34ufrE` | 6 missions débloquées |
| `JeM8SpaW` | 6 missions débloquées |
| `tr99pUkA` | 6 missions débloquées |

## SOLUTION COMPLÈTE

# ACTE 1

### Prologue

Après la petite balade en taxi, vous allez vous évanouir. Vous rencontrez le Chacal et une explosion retentit dans l'hôtel. Avancez pour essayer de sortir de l'immeuble. Suivez les indications qui s'affichent pour sortir de votre chambre par la fenêtre. Avancez ensuite vers le cadavre et ramassez son fusil. Descendez les marches et avancez vers la sortie. Après un court affrontement avec des hommes armés, vous tombez une deuxième fois dans les vapes.

L'endroit dans lequel vous vous réveillez et votre premier interlocuteur changent selon le personnage choisi au début du jeu. Néanmoins, la première mission ainsi que toutes les autres sont identiques. Votre première mission consiste à réparer la voiture jaune qui se trouve dans le campement. Dirigez-vous vers l'avant du véhicule et appuyez sur Triangle pour réparer le moteur.

Montez dedans et allez vers le point de contrôle ennemi. Avancez en vous repérant sur la carte ou tout simplement grâce aux panneaux d'indication rouges. Une fois devant la planque, descendez et éliminez les deux gardes qui ne représentent pas un réel danger. Entrez et faites le plein de munitions. Avancez ensuite vers le lit et reposez-vous pendant une heure.

### Libérer le prisonnier

Montez dans la bagnole et allez vers le camp indiqué sur votre carte. Arrêtez-vous avant de l'atteindre et montez sur la colline qui donne sur le camp. Sortez votre carte et repérez les mitrailleuses et les kits de soin. Repérez ensuite les gardes et descendez. Restez accroupi pour éviter les tirs ennemis et éliminez les soldats qui vous attaquent. Tirez sur les barils explosifs pour les tuer ou les débusquer. Entrez ensuite dans la cabane où se trouve le prisonnier. Ouvrez la porte pour le libérer et sortez. Montez dans le véhicule qui se trouve dans le campement et allez recevoir votre paye.

### Aller au Mike's bar

Après son discours, sortez et ouvrez votre carte et votre GPS. Cherchez le diamant en tournant et en surveillant la lumière qui clignote sur votre GPS. Avancez dans la direction lorsque la lumière se fige. Lorsqu'elle clignote rapidement, c'est que la mallette qui contient les diamants est proche. Cherchez-la et prenez les pierres précieuses avant de revenir au bar de Mike pour recevoir une nouvelle mission.

Une fois dans la zone du bar, entrez dans l'armurerie (qui se trouve à gauche) et approchez-vous de l'ordinateur. Achetez une arme et sortez. Allez à la cabane qui se trouve à droite de l'armurerie et prenez la nouvelle arme. Allez vers le bar et entrez. Parlez à l'homme que vous aviez sauvé et allez vers le type qui est assis. Parlez ensuite au troisième type qui deviendra rapidement votre partenaire. Reparlez ensuite au type assis et prenez la cassette que vous devez consigner au père Maliya. Ce dernier se trouve dans l'église.

Revenez alors vers Pala et vérifiez votre GPS à la recherche de mallettes de diamants. Entrez ensuite dans l'église et donnez la cassette au prêtre. Il vous donne en retour des médicaments contre la malaria. Sortez ensuite de l'église et tournez à gauche vers le QG de l'UFLL.

### UFLL : L'oasis

Allez vers le bâtiment des UFLL. Entrez après la fouille et montez à l'étage pour recevoir votre nouvelle mission. Vous pouvez ramasser des seringues qui se trouvent près de la porte de sortie. Sauvegardez votre partie et sortez. Ouvrez votre carte et localisez votre objectif. Prenez une voiture à la sortie de la ville et dirigez-vous vers l'oasis.

Vous rencontrez des points de contrôle sur votre chemin. Vous avez le choix entre éliminer tous les ennemis qui les

gardent ou passer votre chemin. Si les ennemis possèdent des véhicules, ils vont vous prendre en chasse. Pendant chaque mission, votre partenaire vous appelle pour élaborer un deuxième plan d'attaque. Libre à vous de suivre son plan ou de continuer votre mission normalement. Vous pouvez aussi utiliser le bus qui mène de Pala jusqu'à une station à l'orée du désert avant de continuer votre chemin à bord de la voiture qui se trouve dans la station.

Approchez-vous de la station par le coté élevé de la plaine et repérez vos ennemis. Descendez ensuite lentement et allez près du véhicule qui se trouve à l'extrémité du campement. Vous pouvez utiliser la mitrailleuse de la voiture pour éliminer vos ennemis. Avancez ensuite vers le dépôt de munitions et tirez dessus tout en restant au loin pour ne pas subir les dégâts suite à l'explosion. Ne quittez la zone que si un message vous informant de la réussite de la mission s'affiche. Revenez donc à Pala et ramassez les diamants qui se trouvent en chemin.

### UFLL : Trouver le trésor

Allez voir les gars de l'UFLL pour une nouvelle mission. Repérez ensuite votre destination sur la carte et prenez votre chemin. Eliminez les ennemis dans les points de contrôle et prenez l'une de leurs voiture équipées mitrailleuse. Arrêtez-vous ensuite loin du camp ennemi et continuez votre route à pied pour ne pas alerter les gardes. Repérez les ennemis qui gardent l'entrée d'un trou. Descendez la pente et mettez-vous à l'abri. Commencez à éliminer les ennemis en restant sur place. Laissez les ennemies venir vers vous au lieu d'avancer vers eux. Soyez vigilant à ne pas être encerclé par vos ennemis. Descendez ensuite dans le trou en utilisant les échelles pour trouver plusieurs lingots d'or. Revenez à Pala via Bus après avoir pris le contrôle du poste de garde ennemi et ramasser la cassette indiqué par votre GPS.

### Résistance : Trouver des médicaments

Une fois revenu à Pala, vous devez aller à l'église pour parler au père Maliya. Ses missions sont ceux de la résistance. Vous devez accomplir ces missions pour avoir des médicaments.

Vous devez porter des passeports à une cellule de résistance. Allez à la station de bus et allez devant la carte avec le point indiquant le Nord-Ouest. Prenez ensuite la voiture et sortez votre carte en conduisant. Vous pouvez passer par la planque qui se trouve sur votre chemin pour sauvegarder votre partie. Avancez ensuite et perquisitionnez un poste de garde. Continuez votre chemin vers le campement. Si vous avez une voiture avec une tourelle, restez assez loin des cabanes et localisez et éliminez les deux gardes. Sinon avancez dans la brousse et neutralisez les ennemis qui surveillent les résistant. Entrez ensuite dans la cabane et parlez au deux hommes. Donnez ensuite les passeports au deuxième pour récupérer de médicament. Revenez ensuite vers Pala pour une nouvelle mission.

### UFLL : Détruire les pompes

Allez vers le QG de l'UFLL pour une nouvelle mission. Il s'agit cette fois d'une mission de sabotage pendant laquelle vous devez détruire les pompes d'une serre des APR. Prenez la direction de la serre et perquisitionnez les postes de garde ennemis. Choisissez un véhicule muni d'une tourelle, cela peut vous servir si vous êtes repéré de loin.

A l'approche de la serre, descendez du véhicule et avancez furtivement. Localisez les défenses ennemies avant d'entrer dans la zone. Avancez vers la première serre et éliminez les premiers ennemis que vous rencontrez. Entrez et restez accroupi. Les vitres sont à l'épreuve des balles mais restez quand même accroupi pour votre sécurité. Levez-vous de temps en temps pour repérer l'emplacement des ennemis et restez près de la porte pour les accueillir.

Passez ensuite à la deuxième serre et dirigez-vous vers les pompes rouges qui se trouvent dans le coin, à gauche de la porte d'entrée. Tirez pour les détruire et fuyez en passant par la première serre avant de rejoindre votre véhicule. Revenez à Pala pour réaliser que le QG des UFLL à fermé ses portes.

### APR : Eliminer le chef de la police

Entrez dans le QG de l'APR et montez à l'étage. Acceptez la mission et sortez. Quittez Pala vers la cible qui est en mouvement et chopez un 4x4. Observez le trajet de la cible et vous vous rendrez compte qu'elle effectue le même trajet, en boucle. Positionnez-vous alors sur un pont et bloquez la route avec votre véhicule. Prenez le contrôle de la tourelle

et attendez le convoi. Tirez en premier sur la voiture d'escorte et ses occupants. Passez ensuite à la deuxième voiture dans laquelle se trouve le chef de la police. Si votre véhicule s'enflamme, quittez-le et tirez dessus pour l'exploser et tuer plus de monde par la même occasion. Puisque le convoi est bloqué sur le pont, vous aurez tout le temps nécessaire pour éliminer les ennemis de la manière que vous voulez. Revenez ensuite à Pala et allez à l'église.

### Résistance : Trouver des médicaments

Les missions de la résistance se ressemblent toutes, seul l'endroit diffère. Vous devez encore une fois apporter des papiers à quelques résistants. Utilisez le bus qui vous rapproche de votre destination sans faire de mauvaises rencontres en chemin. Perquisitionnez au moins un poste de garde pour prendre un 4x4 et foncer vers votre destination. A l'approche de la cabane des résistants, arrêtez-vous et éliminez les gardes qui surveillent les lieux avec votre tourelle. Descendez ensuite et entrez pour remettre les passeports et prendre les médicaments en échange. Revenez ensuite à Pala.

### APR : Détruire le wagon citerne

Entrez dans le QG de l'APR et recevez votre nouvelle mission. Allez vers votre destination en bus. Passez par le refuge pour sauvegarder votre partie et récupérer des diamants. Approchez-vous ensuite de la gare et avancez lentement du coté gauche. Entrez dans un des tuyaux et restez-y.
Eliminez les ennemis que vous apercevez et attendez tranquillement que les autres gardent viennent vous chercher. Avancez ensuite d'un wagon à l'autre pour éliminer le reste des gardes. Dirigez-vous ensuite vers le wagon et tirez dessus avec une roquette ou lancez simplement une grenade à proximité. Fouillez la zone à la recherche de munitions puis revenez à Pala.

### APR : Détruire le compresseur

Allez voir les membres de l'APR qui vous confient une nouvelle mission de sabotage. Localisez votre objectif sur la carte et dirigez-vous vers le garage. Eliminez les deux gardes qui se trouvent aux avant-postes et quittez votre véhicule à l'approche de la casse. Entrez par derrière, il existe un trou par lequel vous pourrez passer. Eliminez les premiers ennemis et prenez le contrôle de la mitrailleuse de l'un des véhicules. Eliminez ensuite les gardes qui essayent de s'approcher. Une fois cette zone nettoyée, descendez et avancez vers votre objectif. Tirez sur les barils explosifs pour éliminer un max de soldats et ne sortez de votre abri que lorsque l'endroit est sécurisé. Entrez ensuite dans la cabane dans laquelle se trouve le compresseur et tirez dessus à plusieurs reprises pour le faire sauter. Quittez ensuite cette zone vers Pala.

### Résistance : Trouver des médicaments

Le père Maliya vous remet d'autres passeports à porter aux résistants. Allez vers le campement sur un 4x4. Perquisitionnez les postes de garde en chemin. Une fois devant le camp des résistants, prenez le contrôle de la mitrailleuse et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Entrez ensuite dans la cabane et faites la transaction. Revenez enfin à Pala pour une nouvelle mission.

Si les deux factions n'offrent pas de mission, visitez le bar pour aider vos partenaires. Vous gagnerez de la réputation mais surtout, ceci débloquera de nouvelles missions chez les factions. Vous pouvez aussi effectuer les missions de l'armurerie pour débloquer de nouvelles armes.

### APR : Tuer Gakumba

Allez vers le QG de l'APR où l'on vous attribue une mission d'assassinat assez difficile. Avancez vers votre objectif en perquisitionnant les postes de garde en chemin. Vous pouvez aussi vous reposer dans une planque et attendre la nuit pour lancer l'assaut. Pour arriver au camp ennemi, vous devez passer par un sentier étroit. Avancez en éliminant le garde.

A l'approche du camp ennemi, sortez votre carte et localisez les défenses. Avancez lentement dans le noir et éliminez les gardes. Repérez-les grâce aux étincelles de leurs armes. Montez ensuite sur la passerelle en bois et éliminez les

ennemis qui gardent la cabane. Sans entrer dans celle-ci, tirez sur le chef de l'UFLL par la fenêtre. Vous devez maintenant quitter les lieux pour terminer la mission. Revenez par le même chemin pour éviter de rencontrer les renforts ennemis qui rappliquent. Utilisez le noir en votre faveur et essayez de passer inaperçu au lieu d'affronter toute la cavalerie. Suivez le sentier et prenez le chemin de Pala.

### Sauver les civils

Après l'appel téléphonique, dirigez-vous vers le repère des bûcherons. Parlez au journaliste qui vous explique la situation. Vous avez maintenant le choix entre aller au bar de Mike ou à l'église.

Si vous allez au bar, éliminez les ennemis qui l'encerclent et entrez. Barricadez la porte avec le réfrigérateur et repoussez les hommes armés jusqu'à votre capture.
Dans l'église, utilisez les meubles pour vous barricader. Ceci ne stoppera pas les ennemis qui rappliquent et qui vous capturent quand même.

Pendant le transport, vous tombez de la camionnette en plein désert. Avancez dans la tempête jusqu'à vous évanouir. Le Chacal lui-même viendra encore une fois vous secourir. Après son discours, les membres de L'UFLL débarquent et vous confient une nouvelle mission.

### UFLL : Assassiner Kouassi

Buvez un peu d'eau et ramassez les munitions qui se trouvent dans la zone. Prenez ensuite les seringues qui se trouvent dans la trousse de secours et sortez. Prenez le véhicule et dirigez-vous vers la route. Ramassez le diamant qui se trouve dans la carcasse du bus bleu. Eliminez la voiture ennemie qui patrouille et continuez votre route. Débloquez la planque en chemin pour sauvegarder votre partie puis reprenez votre progression.

Perquisitionnez le poste de garde qui contient une trousse de secours. A l'approche de votre objectif, arrêtez-vous et avancez à pieds. Vous pouvez monter à droite sur la pente et éliminer les ennemis depuis cette position. Vous pouvez aussi vous faufiler par la gauche, derrière le rassemblement ennemi, et lancer une grenade sur la voiture et une autre entre les rebelles. Finissez les autres avec la tourelle et éliminez Kouassi s'il survit au premier assaut.

## ACTE 2

### UFLL : Retrouver Voorhees

Revenez au chemin qui mène au désert et éliminez la patrouille ennemie. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre une barrière, il s'agit de la frontière du District Sud. Avancez jusqu'à Sefapane pour rencontrer les membres de l'UFLL. Perquisitionnez les postes de contrôle sur votre chemin et éliminez les patrouilles ennemies. Vous rencontrez une armurerie ausso, effectuez vos achats si vous le désirez. Une fois arrivé à Sefapane, entrez dans le QG de l'UFLL et parlez à Voorhees pour recevoir une nouvelle mission.

### UFLL : Escorter la barge

Sortez de QG et quittez le village. Allez vers la station de bus en coupant entre les deux montagnes. Prenez le bus vers Mosate Selao. Une fois à destination, allez au bord du lac et prenez le bateau qui se trouve dans le port. Rejoignez la barge qui se trouve près de l'île et parlez au pilote posté dans la cabine, en haut des escaliers.

Descendez ensuite et allez vers la tourelle de gauche. Tirez sur les soldats qui se trouvent sur la rive gauche et ceux placés à droite. Occupez-vous ensuite des bateaux qui vous coupent la route. Quand la barge est touchée, elle s'arrête. Vous devez donc aller vers la source de la fumée et réparer le moteur. Revenez à la tourelle et explosez ce qui reste de vos ennemis jusqu'à atteindre le port.

Descendez et prenez le chemin de la ville. Entrez ensuite dans la clinique et parlez au médecin. Sortez par la porte de derrière et, sans perdre de temps, avancez et traversez la route vers le coté gauche (il n'y a pas encore beaucoup

d'ennemis à cet endroit). Passez ensuite par le cimetière et allez à droite. Passez par le trou qui se trouve dans le mur de derrière. Courez jusqu'à la station de bus et répondez au téléphone.

### UFLL : Protéger la barge

Pour atteindre la barge, prenez un bateau, si vous en trouvez un, ou prenez la voiture et faites le tour vers le port. Descendez de la voiture et surprenez vos ennemis par derrière. Vous pouvez utiliser des grenades ou des roquettes. Montez ensuite sur un de leurs véhicules et utilisez la tourelle pour finir le travail. Nagez ensuite vers la barge et parlez à votre ami. Revenez ensuite à la ville Mosate Selao.

### UFLL : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'UFLL et parlez au garde qui vous attribue une mission. Vous devez libérer un étranger, détenu par l'APR. Sortez votre carte et suivez le chemin vers votre cible. Avant de l'atteindre, débloquez la planque qui est gardée par des hommes armés et sauvegardez votre partie. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit puis allez vers votre objectif. Entrez dans le village furtivement. Avancez derrière la maison où se trouve le prisonnier. Eliminez les gardes en chemin et entrez. Montez à l'échelle et libérez le captif. Sortez de la maison et revenez à Mosate Selao.

### UFLL : Détruire le four

Allez au QG de l'UFLL et recevez votre nouvelle mission. Attendez la nuit tombée et équipez-vous du MP5 silencieux pour commencer la mission. Sortez de la ville, allez à la station de bus et choisissez celle à proximité de Dogon comme destination. Continuez ensuite votre route vers le village, à bord d'une voiture. Arrêtez-vous à distance et avancez le long du coté gauche. Eliminez les ennemis en vous abritant dans les maisons. Fouillez ces dernières, ainsi que les ruelles, à la recherche de munitions et de kits de soin. Si vous possédez un fusil sniper, vous pouvez monter sur le toit d'une des maisons et éliminer vos ennemis un par un.

Avancez dans le chemin montant et tirez sur les bonbonnes de gaz pour les exploser et déclencher le feu. Montez encore vers le sommet qui n'est pas gardé et lancez une grenade sur les bonbonnes de gaz qui entourent le four pour l'exploser. Descendez ensuite vers l'entrée du village et prenez l'un des véhicule de vos ennemis pour vous échapper.

### Résistance : Trouver des médicaments

Allez à la clinique et parlez au docteur qui vous donne des passeports à livrer. Allez ensuite  au QG de l'UFLL et écoutez le briefing (concernant le fit de ne pas revenir au village suite à la mission de la résistance). Vous devez rejoindre la cellule des résistants qui se trouve dans la mine TaeMoCo. Prenez le bus vers la station qui est la plus proche de la mine. Avancez ensuite en voiture dans le chemin ensablé. Eliminez les patrouilles ennemies et allez vers la planque qui se trouve au sommet de la colline. Tuez les deux gardes et entrez vous reposer.

Sortez ensuite et prenez le 4x4 puis foncez vers la mine. Perquisitionnez le poste de contrôle en chemin et, une fois devant la mine, arrêtez-vous et prenez les commandes de la tourelle. Eliminez tous les ennemis et descendez. Avancez vers la cabane et entrez. Remettez les passeports aux résistants et prenez les médicaments. Sortez ensuite en direction de la station de bus pour aller vers Mosate Selao.

### UFLL : Tuer Uniya

Vous devez tuer un dénommé Uniya qui se trouve dans l'école polytechnique. Prenez le chemin de l'école jusqu'au pont. Bloquez la route avec votre voiture et descendez. Eliminez l'ennemi qui lance des roquettes (il se trouve à gauche). Eliminez ensuite les ennemis qui rappliquent en utilisant vos grenades dès qu'ils essayent d'écraser votre voiture pour passer. Perquisitionnez ce poste de garde et continuez votre route vers l'école.

Une fois devant la porte d'entrée, placez la voiture devant la pancarte de l'école pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis et éliminez les gardes qui se trouvent derrière les sacs de sable. Ne laissez personne monter sur les tourelles des voitures. Tirez sur les barils explosifs pour propager le feu. Descendez ensuite et contournez la cour de l'école par la droite. Eliminez la résistance en chemin et entrez dans le bureau de Uniya. Tuez-le rapidement sans pitié sinon s'il

dégaine, il essayera de vous tuer. Revenez ensuite au QG de l'UFLL.

### UFLL : Tuer Yabek

Acceptez une autre mission d'assassinat et dirigez-vous vers la barge de Yabek. Suivez les rails et perquisitionnez tous les postes de contrôle. Prenez ensuite possession de la planque gardée par les rebelles et continuez votre route le long des rails. Avancez vers le poste de garde qui bloque le pont et perquisitionnez-le. Faites ensuite une marche arrière et repérez le sentier, sur votre gauche. Suivez-le jusqu'à atteindre un deltaplane. Utilisez-le pour descendre sous le pont et rejoindre la barge. Essayez d'atterrir sur le rocher et de rester en hauteur vis-à-vis de vos ennemis. Eliminez-les et descendez avec prudence vers la barge. Eliminez les hommes armés et faites sauter bonbonnes de gaz et les barils explosifs éparpillés au bord de la rivière. Avancez dans la barge et allez vers la cabine où se trouve Yabek. Tuez-le avant qu'il ne vous tire dessus.

Pour vous sauver, utilisez le bateau pour avancer dans la rivière. Plusieurs ennemis vont essayer de vous couper la route. Méfiez-vous de bateaux équipés avec des lance-roquettes. Vous pouvez suivre la rivière jusqu'à la ville mais la route est dangereuse. Essayez d'accoster sur la rive droite, près du pont en ruine, et continuez vers le village.

### Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans le village, allez à la clinique pour prendre les passeports à livrer. Passez en même temps au QG de l'APR pour recevoir votre nouvelle mission. Localisez la destination sur votre carte. Allez vers le port et prenez un bateau pour atteindre votre cible. Si vous choisissez ce moyen de transport et si vous effectuez le trajet pendant la nuit, vous aurez l'avantage d'éviter les patrouilles des bateaux ennemis et surtout vous pouvez attaquer les gardes par derrière. Eliminez alors les deux hommes qui gardent la cabane et entrez pour effectuer la transaction.

### APR : Détruire les bouteilles d'azote

Passez maintenant à la mission de l'APR et repérez la clinique dentaire sur votre carte. Prenez une voiture et perquisitionnez le poste de garde en chemin puis reprenez la route. Une fois devant la clinique, avancez par le coté, gauche derrière la clôture. Abattez les ennemis qui essayent de vous arrêter et surveillez vos arrières pour ne pas vous faire encercler. Vous pouvez aussi prendre le contrôle de la tour qui se trouve à droite et éliminer tous les ennemis qui rappliquent. Avancez enfin vers le camion et lancez une grenade pour détruire sa cargaison. Reprenez le chemin du retour vers la ville.

### APR : Libérer le prisonnier

Allez au QG de l'APR pour que le garde vous donne une mission. Vous devez libérer une personne capturée par les membres de l'UFLL (il est maintenu prisonnier dans la brasserie). Utilisez un bateau pour atteindre votre destination. Descendez dans le port et avancez vers le campement. Passez par la gauche et allez derrière la cabane dans laquelle se trouve le prisonnier. Nettoyez la zone en longeant le mur de la cabane puise entrez et libérez le captif.

### APR : Détruire le transmetteur vidéo

Revenez vers le QG de l'APR et assistez au briefing. Vous devez détruire le transmetteur radio de l'UFLL. Pour l'atteindre, allez vers la station de bus puis vers la station la plus proche du transmetteur. Utilisez la voiture pour atteindre l'une de vos planques et changez de voiture. Prenez ensuite la route vers le transmetteur.

Restez derrière votre tourelle et arrêtez-vous devant l'entrée de la base. Eliminez les ennemis qui essayent de s'approcher tout en réparant votre véhicule à chaque fois qu'il commence à dégager de la fumée. Descendez ensuite dans le chemin de droite et avancez vers le buggy. Avancez à bord de ce véhicule dans le sentier qui monte vers le transmetteur. Lancez une grenade sur l'antenne pour la détruire. Si vous ne possédez pas de grenades, vous trouverez une charge explosive à droite de l'antenne. Placez-la à la base de celle-ci pour l'exploser. Revenez ensuite à la ville.

### Résistance : Trouver des médicaments

Une fois dans la ville, allez vers la clinique et prenez les passeports. Avant de quitter la zone, passez voir les membres de l'APR et acceptez la mission à effectuer suite à la livraison des passeports. Rejoignez la planque de la résistance sur un 4x4 équipé de mitrailleuse. Avant d'entrer dans le campement, placez-vous derrière la mitrailleuse et détruisez la voiture ennemie qui fonce sur vous. Eliminez ensuite les gardes qui entourent la cabane. Entrez dans cette dernière et effectuez la livraison des passeports.

### APR : Récupérer la TNT

Revenez à la ville et prenez le bus pour la station qui se trouve tout en bas de la carte. Prenez ensuite le véhicule et foncez vers la mine. Débloquez, en chemin, la planque qui se trouve près de la mine et sauvegardez votre partie. Perquisitionnez les postes de garde sur votre route jusqu'à atteindre la mine TaeMoCo. Votre première cible est le sniper qui se trouve dans la tour, éliminez-le en premier et attendez l'arrivée des ennemis. Descendez ensuite vers l'abri où se trouvent les bâtons de TNT. Prenez-les et dirigez-vous vers le pipeline.

### APR : Détruire le pipeline

Prenez la direction du pipeline et éliminez tous les ennemis qui vous coupent le chemin jusqu'à atteindre la planque la plus proche de votre objectif. Dormez jusqu'à la tombée de la nuit et allez vers l'entrée de la zone du pipeline. Eliminez les ennemis qui gardent l'entrée et avancez lentement. Tuez le sniper qui se trouve sur la structure métallique située à gauche de la zone avant qu'il ne vous bute. Allez ensuite dans le dépôt de gauche et ramassez les seringues de soin. Avancez enfin vers le pipeline et placez la TNT. Eloignez-vous en courant et assistez au spectacle. Revenez ensuite à la ville et visitez le QG de l'APR.

### APR : Récupérer les diamants

Après le briefing, allez au port et embarquez sur un bateau vers le lieu du rendez-vous. Une fois sur place, vous ne trouverez que des cadavres. Entrez dans la maison et montez à l'étage. Entrez dans le bureau et prenez la mallette qui se trouve sur le canapé. Vous serez surpris par le Chacal qui va prendre possession de la mallette et vous mettra KO.

### S'évader de la prison

Lorsque les gardent emmènent votre partenaire, allez vers le mur droit et enfoncez-le. Ramassez l'arme et les médicaments et sauvegardez votre partie. Sortez de la cellule et avancez. Montez les marches et progressez dans le couloir. Tournez à gauche pour prendre le fusil et le pistolet. Revenez ensuite au couloir de droite et continuez tout droit jusqu'à la sortie de la prison. Suivez le chemin en évitant les patrouilles ennemies jusqu'à l'appel de Voorhees. Vous devez le rejoindre à Sefapane. Revenez alors vers la zone où vous vous êtes fait capturer et prenez un bateau vers la ville. Utilisez ensuite le bus pour vous rapprocher de Sefapane. Empruntez ensuite une voiture pour atteindre votre objectif.

## ACTE 3

### UFLL : Tuer Tambossa

Après le briefing, revenez à la ville et sortez par le coté droit. Rejoignez Dogon Sediko, que vous avez visité précédemment, pour sauver un mercenaire. Entrez dans la maison où se trouve votre cible et abattez-le avant qu'il n'ait le temps de vous tuer. Sauvez-vous en évitant la confrontation avec les ennemis. Revenez ensuite à la ville pour de nouvelles missions.

### UFLL : Eliminer Voorhees et ses hommes

Allez au QG de l'UFLL, ils en ont marre de Voorhees et vous demandent de le buter. Vous devez rejoindre la mine TaeMoCo en utilisant le bus puis le buggy (qui se trouve dans la station). Coupez en passant entre les deux montagnes et attendez la nuit en vous reposant dans l'abri. Avancez ensuite vers l'entrée de la mine et éliminez en premier le sniper qui se trouve à votre gauche. Attendez tranquillement l'arrivée des ennemis et tirez sur les barils explosifs et les

bombonnes de gaz pour provoquer plus de dégâts. Avancez ensuite vers la position de Voorhees et celle de son lieutenant. Tuez rapidement ce dernier et écoutez la proposition de Voorhees. Vous avez le choix entre le tuer ou tuer celui qui vous a envoyé pour l'assassiner. Mais tant que vous êtes sur place, tuez Voorhees et répondez à l'appel de Reuben qui vous demande de le rejoindre au bar. Utilisez le bus pour vous rapprocher du bar ensuite continuez le chemin à bord de la voiture.

## Tuer Greaves et son aide de camp

Parlez au journaliste qui se trouve au fond puis au mercenaire assis près de la porte. Après le briefing, revenez à la station et prenez le bus vers la station la plus proche de Sepoko. Avancez vers le village et éliminez l'ennemi qui se trouve à l'extrême droite. Il est équipé d'un lance-roquettes. Eliminez le reste des hommes armés en contournant le centre du village par la gauche. Localisez la maison où se trouve votre cible et foncez. Avant de tuer Greaves, écoutez sa proposition. Tuez-le puis sortez du village en empruntant un 4x4 ennemi. Reuben vous appelle et vous donne rendez-vous à l'aérodrome.

## Rendez-vous avec Reuben

Suivez le chemin qui mène vers l'aérodrome et éliminez les patrouilles ennemies. Prenez un véhicule équipé d'un lance-roquettes et avancez vers l'aérodrome. Bombardez ce dernier en ciblant les soldats avec vos roquettes. Avancez ensuite du coté gauche où se trouve un avion. Ignorez les ennemis les plus lointains et entrez dans le hangar à l'intérieur duquel se trouve Reuben. Parlez-lui et sortez. Rebroussez chemin jusqu'à la sortie et sauvez-vous à bord d'un véhicule ennemi stationné dans la zone. Votre prochaine destination est la prison, là où se trouve le Chacal.

## Rendez-vous avec le Chacal

Le chemin vers la prison grouille de postes de contrôle. Eliminez leurs occupants ainsi que les patrouilles ennemies. Avancez ensuite sans crainte vers la prison. Entrez pour vous rendre compte que l'endroit est désert. Seul le Chacal se trouve au milieu de la cour. Approchez-vous de lui et suivez-le lorsqu'il se déplace. Réapprovisionnez-vous ensuite et quittez la prison vers la jungle.

## Tuer les deux commandants de faction

Avancez dans la jungle jusqu'à atteindre une zone appelée Heart of Darkness. Sur place, il y a un camp ennemi très bien gardé. Vous ne devriez pas attaquer mais si vous décidez de donner l'assaut, éliminez les ennemis équipés de lance-roquettes en premier. Vous pouvez contourner tout ce beau monde en avançant et en longeant le mur gauche. Avancez lentement jusqu'à la sortie où se trouvent quelques soldats en train de discuter. Sprintez vers le chemin descendant et avancez sans vous retourner.

Continuez votre route jusqu'à la planque. Reposez-vous jusqu'à la tombée de la nuit et sortez. Avancez dans le noir et décimez d'autres hommes armés qui se trouvent autour du feu. Lancez une grenade entre ces ennemis et finissez ensuite les survivants au fusil. Continuez votre route en nettoyant les postes de contrôle et en restant à couvert derrière les arbres.

Suivez le chemin et repérez la planque qui se trouve sur la rive opposée à la falaise. Avancez jusqu'au bord et repérez des ennemis se trouvant en bas. Lancez une grenade sur ces soldats et suivez le chemin descendant pour nettoyer la zone. Progressez vers la carcasse de l'avion et montez dans le chemin de droite. Reposez-vous dans la planque et partez vers la zone neutre.

Entrez sans vous faire de souci puisque les gardes ne vous attaquent pas. Traversez-le pont et, sans interrompre la réunion, lancez une grenade dans la cabane. Courez ensuite vers le coté droit de la zone pour vous abriter et repoussez les vagues d'ennemis. Quittez ensuite cette zone vers la piste d'atterrissage. Reposez-vous dans la planque et sortez pendant la nuit.

## Récupérez les diamants

Avancez sans crainte vers la zone de rendez-vous. Votre ami se trouve au centre de la zone. Tous les mercenaires vont vous trahir et essayer de vous tuer. Foncez alors directement vers votre seul allié et, sans écouter ce qu'il a à dire, prenez la mallette et rebroussez chemin. Ignorez vos ennemis et éloignez-vous au maximum. Réapprovisionnez-vous et allez vers la planque du Chacal. Eliminez le poste de garde qui précède la planque puis allez parler au Chacal.

Il vous donne le choix entre : exploser la dynamite ou remettre la mallette au commandant du camp.

## Exploser la dynamite

Prenez la batterie qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez derrière la cabane du Chacal et suivez le sentier. Au virage de gauche, quittez le sentier et tuez les trois ennemis qui se trouvent sur la dénivellation de droite. Continuez votre route et éliminez trois autres hommes qui sont à découvert, faciles à abattre. Continuez enfin votre route jusqu'à la dynamite et actionnez le détonateur. Assistez enfin au passage des civils par la frontière grâce aux diamants offerts par le Chacal.

## Livrer les diamants

Prenez la mallette qui se trouve sur la table et quittez le refuge. Avancez vers la cible, sur votre carte, et éliminez les trois premiers soldats qui vous barrent la route. Restez en hauteur et éliminez les autres ennemis qui vous attaquent. Continuez ensuite votre route jusqu'au camp, près de la frontière. Entrez dans le bâtiment situé à gauche et donnez la mallette au commandant du camp. Vous avez accompli votre partie du deal et le Chacal en fera de même en faisant exploser la dynamite.

# Far Cry Instincts Predator

© Ubisoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et allez dans la section de saisie des codes.

| | |
|---|---|
| `Bloodlust` | Attaque Feral illimitée |
| `UnleashHell` | Munitions infinies |
| `ImJackCarver` | Regagner de la vie |
| `FeralAttack` | Attaque Feral dès le début |
| `GiveMeTheMaps` | Toutes les maps |

## SUCCÈS

### Vainqueur du mode Chaos (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Chaos.

### Vainqueur du mode Chaos par équ. (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Chaos par équipe.

### Vainqueur du mode Voler l'échan. (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Voler l'échantillon.

### Vainqueur du mode Prédateur (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Prédateur.

### Vainqueur du mode Trouver & séc. (5)

Terminez à la première place une partie en ligne en mode Trouver et sécuriser.

### Débutant d'Instincts (10)

Achevez l'histoire d'Instincts au niveau de difficulté Débutant.

### Débutant d'Evolution (10)

Achevez l'histoire d'Instincts au niveau de difficulté Débutant.

### Chasseur d'Instincts (15)

Achevez l'histoire d'Evolution au niveau de difficulté Chasseur.

### Chasseur d'Evolution (15)

Achevez l'histoire d'Evolution au niveau de difficulté Chasseur.

### Champion du mode Chaos (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Chaos multijoueur.

### Champion du mode Chaos par équ. (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Chaos par équipe multijoueur.

### Champion du mode Voler l'échan. (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Voler l'échantillon multijoueur.

### Champion du mode Prédateur (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Prédateur multijoueur.

### Champion du mode Trouver & séc. (20)

Terminez 50 fois à la première place en mode Trouver et sécuriser multijoueur.

### Berserker (25)

Totalisez 10 ennemis éliminés en multiple dans n'importe quel mode solo.

### Prédateur d'Instincts (30)

Achevez l'histoire d'Instincts au niveau de difficulté Prédateur.

### Traqueur (30)

Totalisez 50 ennemis éliminés à l'aide de pièges dans n'importe quel mode solo.

### Chasseur de têtes (30)

Totalisez 100 tirs à la tête dans n'importe quel mode solo.

### Chasseur d'ombres (30)

Totalisez 40 ennemis éliminés discrètement dans n'importe quel mode solo.

### Guerrier sauvage (30)

Totalisez 80 ennemis éliminés à coups de poing sauvages dans n'importe quel mode solo.

### Maître du mode Multijoueur (30)

Terminez à la première place dans chaque mode de jeu en ligne.

### Chasseur de têtes du mode Multi. (30)

Totalisez 300 tirs à la tête dans n'importe quel mode multijoueur.

### Dingue des explosifs (30)

Totalisez 200 ennemis éliminés à la grenade dans n'importe quel mode solo.

### Démon de la route (30)

Totalisez 100 ennemis éliminés sur la route dans n'importe quel mode solo.

### Guerrier sauvage du mode Multij. (30)

Totalisez 150 ennemis éliminés à coups de poing sauvages dans n'importe quel mode multijoueur.

### Traqueur du mode Multijoueur (30)

Totalisez 100 ennemis éliminés à l'aide de pièges dans n'importe quel mode multijoueur.

### Prédateur d'Evolution (30)

Achevez l'histoire d'Evolution au niveau de difficulté Prédateur.

### Dévoreur d'Instincts (40)

Achevez l'histoire d'Instincts à tous les niveaux de difficulté.

### Dévoreur d'Evolution (40)

Histoire d'Evolution achevée à tous les niveaux de difficulté.

### Accro au jeu (40)

Achevez les histoires d'Instincts et d'Evolution.

### Champion du mode Multijoueur (50)

Terminez 300 fois à la première place dans chaque mode de jeu multijoueur.

### Nettoyeur (50)

Totalisez 1000 ennemis éliminés au total dans n'importe quel mode solo.

### Dingue du jeu (50)

Achevez les histoires d'Instincts et d'Evolution à tous les niveaux de difficulté.

### Super-bête du mode Multijoueur (70)

Jouez 80 heures en mode de jeu multijoueur.

### Chasseur de trésors (100)

Retrouvez toutes les recherches perdues de Krieger sur les cartes des deux niveaux.

# Fatal Fury : Mark of the Wolves

© SNK Playmore 2009

+ D'INFOS FORUM

## PERSONNAGES CACHÉS

### Grant

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Rock Howard et appuyez sur Gauche.

### Kain

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Terry Bogard et appuyez sur Droite.

## MODE SURVIVAL

Maintenez enfoncé les quatre boutons d'attaque avant que l'écran de sélection des personnages n'apparaisse. Placez ensuite le curseur sur le combattant de votre choix et appuyez sur Start.

## PROVOCATIONS

Après avoir battu votre adversaire (et avant que votre personnage ne fasse sa pose de victoire), maintenez Gauche (ou Droite) et appuyez sur Start pour effectuer une provocation cachée. Il y en a deux par personnage.

## PERSONNAGES À DÉBLOQUER

### Grant

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Dong Hwan, maintenez Start et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas**. Appuyez sur n'importe quel bouton pour confirmer, puis relâchez Start.

### Kain

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Jae Hoon, maintenez Start et faites : **Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut**. Appuyez sur n'importe quel bouton pour confirmer, puis relâchez Start.

## POSES DE VICTOIRE

Pour choisir votre pose de victoire à la fin d'un combat, appuyez très vite sur le bouton de votre choix juste après avoir porté le coup de grâce à votre opposant.

## SÉLECTION ALÉATOIRE

A l'écran de sélection des personnages, maintenez Start et appuyez sur n'importe quelle touche pour valider. Le choix du personnage se fera alors aléatoirement.

# Fatal Inertia

© Koei 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### 100 Victoires (30)

Remporter 100 courses.

### 1000 Points de Combat (20)

Marquer 1000 points au cours d'une course.

### 200 Victoires (40)

Remporter 200 courses.

### 36 Second Time Trial (20)

Terminer une course contre le temps en moins de 36 secondes.

### 50 Second Time Trial (10)

Terminer une course contre le temps en moins de 50 secondes.

### 50 Victoires (10)

Remporter 50 courses.

### 600 Points de Combat (10)

Marquer 600 points au cours d'une course.

### Accrochez un adversaire (10)

Accrochez un adversaire au sol avec un cable.

### Connecter 2 adversaires (10)

Utiliser le cable pour relier deux adversaires.

### Destructeur (20)

Détruire 3 adversaires dans une seule course.

### Destructeur II (40)

Détruire vos 7 adversaires dans une seule course.

### Démon de la vitesse (10)

Accélérer jusqu'à 750 km/h.

### Démon de la vitesse II (20)

Accélérer jusqu'à 900 km/h.

### Départ parfait (10)

Faites un départ parfait au début d'une course.

### Détruire un adversaire (10

Détruire un adversaire pendant une course.

### Enlevez les aimants (10)

Enlever 10 aimants attachés à votre vaisseau.

### Enlevez les roquettes (10)

Enlever une roquette attachée à votre vaisseau.

### Fanfaron (20)

Avoir un tour d'avance sur tous les adversaires.

### Je suis plus fort que toi (10)

Remporter une course rapide contre une ami en écran splité.

### Maître de l'Aimant (20)

Remporter 20 courses Magnet.

### Maître de l'Aurora (10)

Gagner 10 courses avec un véhicule de classe Aurora.

### Maître de l'écran de fumée (20)

Toucher vos 7 adversaires avec une seule bombe fumigène.

### Maître de la Vélocité (20)

Remporter 20 courses Velocity.

### Maître du Combat (20)

Remporter 20 courses de combat.

### Maître du Knockout (20)

Remporter 20 courses Knockout.

### Maître du Mercury (10)

Gagner 10 courses avec un véhicule de classe Mercury.

### Maître du Phénix (10)

Gagner 10 courses avec un véhicule de classe Phénix.

### Maître du Titan (10)

Gagner 10 courses avec un véhicule de classe Titan.

### Maître du Xbox Live (40)

Gagner 50 courses sur le Xbox Live.

### Novice du Xbox Live (20)

Gagner une course sur le Xbox Live.

### Or dans Armageddon (20)

Obtenir la première place dans la série Armageddon.

### Or dans Armageddon II (30)

Obtenir la première place dans la série Armageddon II.

### Or dans Cardinal (10)

Obtenir la première place dans la série Cardinal.

### Or dans Cardinal II (20)

Obtenir la première place dans la série Cardinal II.

### Or dans Cardinal III (30)

Obtenir la première place dans la série Cardinal III.

### Or dans Démolition (20)

Obtenir la première place dans la série Démolition.

### Or dans Hurricane (30)

Obtenir la première place dans la série Hurricane.

### Or dans Nightfall (20)

Obtenir la première place dans la série Nightfall.

### Or dans Nightfall II (30)

Obtenir la première place dans la série Nightfall II.

### Or dans Prodigy (30)

Obtenir la première place dans la série Prodigy.

### Or dans Scramble (20)

Obtenir la première place dans la série Scramble.

### Or dans Skirmish (20)

Obtenir la première place dans la série Skirmish.

### Or dans Throttle (10)

Obtenir la première place dans la série Throttle.

### Or dans Throttle II (20)

Obtenir la première place dans la série Throttle II.

### Or dans Throttle III (30)

Obtenir la première place dans la série Throttle III.

### Or dans le Championnat Du Monde (30)

Obtenir la première place dans la championnat du monde.

### Perfectionniste (40)

Obtenir 40 points dans chaque série du mode carrière.

### Tonneau (10)

Enlever une arme attachée à votre vaisseau en effectuant un tonneau.

### Tous les circuits (30)

Terminer au moins une course dans chaque environnement.

### Vélocité Naturelle (20)

Remporter une course de Vélocité sans utiliser d'armes.

# Feeding Frenzy 2 : Shipwreck Showdown

© Oberon Media / Sprout 2008



## SUCCÈS

### Méga Frenzy (5)

Dévorez les poissons le plus vite possible pour remplir à fond la jauge de festin en mode un joueur

### Bien défendu (10)

Accumulez 3 boucliers simultanément

### Vainqueur du Festival Frenzy (15)

Obtenez la première place dans le Festival Frenzy

### Vive les vrilles ! (15)

Réussissez une quadruple vrille

### La vie de l'équipe (15)

Participez à des minijeux pour accumuler 1 000 Points d'Équipe

### Fast Food (20)

Terminez le mode Chrono

### Sur les bancs de l'école (20)

Dévorez 500 bancs de poissons, ou essaims d'insectes

### Poisson bien nourri (25)

Avalez 5 000 poissons

### Dangereux barracuda (25)

Obtenez un "Bonus barracuda" en mordant 4 fois de suite la queue d'un barracuda

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## NOUVEAU PERSONNAGE : INTRUDER

Terminer le mode Story en solo.

# FIFA 06 : En Route pour la Coupe du Monde

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Gagner au niveau Parfait (50)

Remporter votre premier match au niveau Parfait.

### Remporter une coupe perso. (100)

Remporter une coupe en mode Compétition.

### Remporter une ligue perso. (150)

Remporter une ligue en mode Compétition.

### Remporter Masters internationaux (200)

Remporter les Masters internationaux en mode En Route pour la Coupe du Monde de la FIFA.

### Remporter Open international (200)

Remporter l'Open international en mode En Route pour la Coupe du Monde de la FIFA.

### Qualification (300)

Se qualifier directement ou jouer les barrages en mode En Route pour la Coupe du Monde de la FIFA.

# FIFA 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## 5ÈME NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Terminez tous les challenges des deux zones.

# FIFA 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### A bout portant (5)

En match, transformer un pénalty.

### Tout en élégance ! (5)

En match, marquer d'une reprise de volée.

### Héros (10)

Arrêter un pénalty.

### Faire son cinéma (10)

Publier une vidéo sur EA Sports Football World.

### Grosse frappe ! (10)

En match, marquer de plus de 27 mètres.

### La tête sur les épaules (10)

En match, marquer de la tête.

### La parole est à la défense (10)

En match, marquer avec un défenseur.

### Comme à l'entraînement (10)

Marquer sur corner.

### Comme elle vient (10)

Marquer sur un centre.

### Vainqueur avec classement (10)

Gagner une partie Xbox LIVE avec classement.

### Entièrement fait à la main (10)

Gagner un match avec des paramètres entièrement manuels (aucune assistance activée).

### Première sortie (10)

Remporter un match de ligue en ligne.

### Fournisseur de ballon (10)

Effectuer un centre pour un ami qui marque (succès coopération).

### Qui s'y frotte s'y pique (10)

En match, battre le gardien d'une balle piquée.

### Le bourreau des géants (15)

Battre une équipe cinq étoiles avec une équipe demi-étoile.

### Enrouler comme un pro (15)

En match, marquer sur coup franc.

### Sur le fil (19)

Marquer à la 89e minute.

### Avec la barre (20)

En match, marquer en touchant les poteaux.

### L'envol (20)

En match, marquer d'une tête plongeante.

### Un être vous manque (20)

Gagner un match en infériorité numérique.

### La fièvre acheteuse (20)

Acheter 50 joueurs dans votre carrière en mode Carrière.

### Bon voyageur (20)

Gagner dans chaque stade.

### Vainqueur en vrai (20)

Remporter 5 matchs de ligue interactive.

### Gros investissement (20)

Acheter un joueur en mode Carrière pour un montant de 50 millions dans la devise de votre choix.

### Gros retour sur investissement (30)

Vendre un joueur en mode Carrière pour un montant de 50 millions dans la devise de votre choix.

### La tête à l'envers ! (30)

Marquer d'une bicyclette.

### Dieu du club (40)

Devenir une légende de votre club.

### Premier sur 64 (50)

Remporter une compétition créée avec 64 équipes au départ.

### Légende vivante (50)

Devenir une légende dans votre pays.

### Une étoile suffira (75)

Remporter une compétition à 16 équipes avec une équipe 1 étoile.

### Le puriste (100)

Terminer le mode Carrière sans simuler un seul match.

### Succès secret (1)

### Et de cinq ! (5)

Marquer 5 buts dans l'Arène.

### Succès secret (5)

### Judas (10)

Battre votre équipe favorite avec son rival.

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Et si on s'y mettait ?  (15)

Marquer 20 buts dans l'Arène.

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Joueur Fair Play  (40)

Disputer 5 matches consécutifs sans prendre de carton.

### Succès secret (50)

### Succès secret (60)

# FIFA Street 3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## EQUIPES SPÉCIALES

### Predator

Terminez le challenge Adidas du mode FIFA Street Challenge.

### The Blasters

Gagnez 40 fois en mode FIFA Street Challenge.

### The Champions

Terminez le challenge Champion du mode FIFA Street Challenge.

### The Classics

Terminez le challenge Classic du mode FIFA Street Challenge.

### World Stars

Terminez le challenge All Stars du mode FIFA Street Challenge.

## SUCCÈS

### Touriste (10)

Inscris un but sur chaque site avec le profil maître FS3 (sauf en mode Entraînement).

### Foire aux tirs (10)

Tire 50 fois au but avec le profil maître FIFA Street 3 (tous modes sauf Entraînement).

### Match 5 contre 5 (15)

Joue un match 5 contre 5 avec le profil maître FIFA Street 3.

### Match Têtes et reprises de volée (15)

Termine un match Têtes/Volées avec le profil maître FIFA Street 3.

### Match Gamebreaker (15)

Termine un match but Gamebreaker avec le profil maître FIFA Street 3.

### Partie chronométrée (15)

Termine une partie chronométrée avec le profil maître FIFA Street 3.

### Match Buts d'écart (15)

Termine un match Buts d'écart avec le profil maître FIFA Street 3.

### Score déterminé (15)

Termine un match Score déterminé avec le profil maître FIFA Street 3.

### Gamebreaker en une phase (25)

Remplis ton Gamebreaker en 1 phase (avec profil maître FS3, tous modes sauf Entraînement).

### Gamebreaker (25)

Inscris un but Gamebreaker avec le profil maître FIFA Street 3 (tous modes sauf Entraînement).

### Jeu en ligne (25)

Termine une partie avec ou sans classement sur Xbox LIVE avec le profil maître FIFA Street 3.

### Choix de l'hôte (25)

Gagne comme hôte d'une partie Choix Terrain de jeu sur Xbox LIVE avec le profil maître FS3.

### Choix de l'invité (25)

Gagne une partie Choix Terrain sur Xbox LIVE hébergé par un autre joueur avec le profil maître FS3.

### Série Tête-à-tête (25)

Joue le dernier Tête-à-tête de n'importe quel type (en 3 matchs) avec le profil maître FS3.

### Prince du Tête-à-tête (25)

Joue le dernier match Gamebreaker (en 7 matchs, victoire à 3 buts) avec le profil maître FS3.

### Challenge Poids léger (35)

Joue un match avec les Champions avec le profil maître FIFA Street 3.

### Faire le mur (35)

Cours sur le mur 50 fois avec le profil maître FIFA Street 3 (tous modes sauf Entraînement).

### La Fièvre de la rue (45)

Défie un joueur contaminé par la Fièvre de la rue en match Xbox LIVE avec le profil maître FS3.

### Le Coup du chapeau (50)

Réussis le coup du chapeau avec CROUCH (sauf en mode Entraîn.) avec le profil maître FIFA Street 3.

### Triple Gamebreaker (50)

Réaliser 3 Gamebreakers avec le profil maître FS3 sur le même Gamebreaker (sauf mode Entraînement).

### Briseur de Gamebreaker (50)

Marque pendant le Gamebreaker de ton adversaire avec le profil maître FIFA Street 3.

### Buts avec classement (50)

Inscris 50 buts (parties complètes) sur Xbox LIVE avec class. avec le profil maître FIFA Street 3.

### Roi du Tête-à-tête (50)

Joue le match Têtes/Volées (en 5 matchs, vict. à 7 buts) avec le profil maître FS3.

### Gamebreaker en or (75)

Inscris le but en or avec le profil maître FS3 pendant le gamebreaker dans une partie chronométrée.

### Challenge Poids moyen (75)

Joue un match avec les F50 avec le profil maître FIFA Street 3.

### Challenge Poids lourd (100)

Joue un match avec les World Stars avec le profil maître FIFA Street 3.

### Champion avec classement (100)

Dispute et gagne 25 parties avec classement sur Xbox LIVE avec le profil maître FIFA Street 3.

## SUCCÈS ASSOCIÉS AU CONTENU ADDITIONNEL

### Match Crépuscule (25)

Avec le profil maître FIFA Street 3, termine un match complet (à 5 contre 5). Lieu : Rivière-Aprèm.

### Gamebreaker Banlieue Est (25)

Avec le profil maître FS3, dispute un match But Gamebreaker en Banlieue Est.

### Predator-Aprèm' (50)

Avec le profil maître FS3, termine un match avec les Prédateurs. Lieu : Rivière-Aprèm'.

### Série Jungle (50)

Avec le profil maître FS3, termine le dernier match Score (sur 7, vict. à 10 buts). Lieu : Jungle.

## Vétérans Jungle (100)

Avec le profil maître FS3, termine un match avec les Vétérans. Lieu : Jungle.

# Fight Night : Round 3

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## OBJECTIFS POUR GAGNER DES POINTS

| | |
|---|---|
| 100 points | Gagnez le combat Burger King |
| 100 points | Gagnez le combat Dodge |
| 150 points | Gagnez le combat EA Sport |
| 150 points | Gagnez le combat ESPN Friday Night |
| 150 points | Gagnez le combat ESPN Pay Per View |
| 150 points | Gagnez le combat ESPN Wednesday Night |
| 100 points | Gagnez le combat Everlast |
| 100 points | Gagnez le combat Under Armour |

## A DÉBLOQUER

**Judge Jab**
Battez Joe Frazier avec Ali.

**Lethal Uppercuts**
Vous devez gagner un combat classique avec Roberto Duran.

**Smooth Style**
Battez Muhammed Ali dans en mode challenge.

**Madison Square Garden**
Gagnez un match au Madison Square Garden.

**Slickster Style**
Battez James Toney en mode carrière ou en mode classique.

**Bully Style**
Battez Joe Frasir en mode classique.

**Hookmaster Style**
Battez Joe Frasir en mode classique.

**Phillyshell**
Battez Jermain Taylor en mode classique.

**Ko Rey Mo**
Allez dans la division light heavy et battez Ko Rey Mo.

**Sinister Cross**
Gagnez un combat classique avec Roy Jones Jr.

**Textbook**
Gagnez un combat classique avec De La Hoya.

## TOUS LES NIVEAUX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **NEWVIEW**.

## NOUVEAUX STYLES DE COMBAT

Les nouveaux styles de combat se débloquent à chaque fois que vous remportez des matches en mode ESPN Classic ou en mode Carrière.

## NOUVEAUX BOXEURS

Jouez en mode Carrière et remportez les défis suivants pour débloquer les boxeurs correspondants.

| | |
|---|---|
| `Ko Rey Mo` | Battez-le dans le mode Carrière des poids légers |
| `The Burger King` | Terminez le défi Burger King |

## STATS AU MAX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **Mr. Skitz**.

# Fight Night : Round 4

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ACCESSOIRES

### Accessoires offline

En mode Legacy, devenez le champion dans deux catégories de poids différentes, puis atteignez le rang de "G.O.A.T".

### Accessoires online

Remportez les ceintures online des trois catégories de poids.

# Final Fantasy XI Online

© Square Enix 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Job de soutien (5)

Peut utiliser un job de soutien.

### Plume immaculée (5)

A obtenu l'objet-clé "plume immaculée".

### Plaque d'identité impériale (5)

A obtenu l'objet-clé "plaque d'identité impériale".

### Permis d'embarquement (5)

A obtenu l'objet-clé "permis d'embarquement".

### Carte d'abonné Jeuno-Kazham (5)

A obtenu l'objet-clé "carte d'abonné Jeuno-Kazham".

### Carte d'abonné aéronef (5)

A obtenu l'objet-clé "carte d'abonné aéronef".

### Permis de chocobo (5)

A obtenu l'objet-clé "permis de chocobo".

### Membre d'une guilde (5)

Est membre d'une guilde d'artisans.

### Quêtes d'artefact (5)

A fini la série de quêtes d'un artefact.

### Briseur d'étoile (5)

A gagné le titre "Briseur d'étoile".

### Briseur de nuage (5)

A gagné le titre "Briseur de nuage".

### Briseur de ciel (5)

A gagné le titre "Briseur de ciel".

### Briseur de sommet (5)

A gagné le titre "Briseur de sommet".

### Briseur d'horizon (5)

A gagné le titre "Briseur d'horizon".

### Chevalier noir niveau 75 (30)

A atteint le niveau 75 du job "chevalier noir".

### Personne destinée (5)

A gagné le titre "Personne destinée".

### Job avancé (5)

Peut utiliser un job avancé.

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (20)

### Succès secret (30)

### Succès secret (30)

### Succès secret (30)

### Succès secret (30)

### Succès secret (30)

### Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

Succès secret (30)

**Succès secret (30)**

**Succès secret (30)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (40)**

**Succès secret (40)**

**Succès secret (40)**

**Succès secret (40)**

**Succès secret (40)**

**Succès secret (50)**

# Final Fantasy XIII

© Square Enix 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MONTER UN CHOCOBO

Après avoir atteint le 11ème chapitre du jeu, vous pourrez vous balader sur Gran Pulse pour effectuer différentes missions. Trouvez la statue permettant de lancer la mission 12 et terminez-la pour atteindre la zone de l'étang de Namva. Lancez la mission 14 et terminez-la pour obtenir les rênes gysahl. Vous pouvez maintenant monter sur les chocobos qui sont symbolisés par une plume sur la carte du monde. Ils vous permettront d'atteindre les endroits inaccessibles autrement (cercles jaunes) et vous avertiront lorsque vous sevrez à proximité d'un trésor enfoui. Le chocobo dispose de trois unités de vie et peut se faire toucher s'il entre en contact avec un monstre. Son énergie se régénère avec le temps.

# FlatOut Ultimate Carnage

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NOUVELLES VOITURES

### Débloquer la Pimpster

`bigtruck`

### Débloquer la Mob Car

`rutto`

### Débloquer la Rocket

`kaljakoppa`

## SUCCÈS

### C'est un début (10)

C'est un bon début ! Vous avez terminé votre première course en mode FlatOut.

### Boum et Slam (10)

Obtenez 5 Slams en une course.

### Maître camionneur (10)

Gagnez un Duel ou une course normale avec le camion.

### Maître hébergeur (10)

Hébergez 10 matchs en ligne.

### Vétéran des courses en ligne (10)

Gagnez 10 courses en ligne.

### Vétéran des cascades en ligne (10)

Gagnez 10 défis de cascades en ligne.

### Vétéran des Derbies en ligne (10)

Gagnez 10 Derbies en ligne.

### Passe-pare-brise (15)

Obtenez 30 bonus d'éjection.

### Maître d'école (15)

Soyez le meilleur destructeur sur 50 courses.

### Roule toujours (15)

Gagnez 15 Derbies.

### Test pare-brise (15)

Obtenez 10 bonus d'éjections.

### Maître du slam (15)

Obtenez 100 bonus de Slam.

### Rapide comme l'éclair (15)

Obtenez le tour en course le plus rapide sur 50 courses.

### Maître des cascades (15)

Terminez toutes les cascades en mode Destruction avec de l'argent ou mieux.

### Trophée Frank Malcov (20)

???

### Expert Derby (20)

Terminez tous les derbies en mode FlatOut avec tout l'or.

### Ca se passe bien (20)

Terminez la première classe en mode FlatOut.

### Super aérien (20)

Montez à au moins 10m de haut lors d'une course Carnage ou normale.

### Flambée (20)

Consumez du nitro sans arrêt pendant 10 secondes au moins dans une course normale.

### A moi la gloire (20)

Obtenez 1 million de points en mode Carnage.

### Tueur né (20)

Terminez tous les Derbies Deathmatch en mode Destruction avec tout l'or.

### Cascadeur d'élite (20)

Terminez toutes les cascades en mode Destruction avec tout l'or.

### Démineur de course (20)

Terminez tous les Contre-la-bombe en mode Destruction avec tout l'or.

### Coureur pro (20)

Terminez tous les Contre-la-montre en mode FlatOut avec tout l'or.

### Pro des courses en ligne (20)

Gagnez 25 courses classées en ligne.

### Pro des cascades en ligne (20)

Gagnez 30 défis classés de cascades en ligne.

### Pro des Derbies en ligne (20)

Gagnez 20 Derbies classés en ligne.

### Maître destructeur (20)

Obtenez une série de destructions de 5 ou plus dans un Derby Deathmatch en ligne.

### Bricoleur pro (25)

Possédez une voiture urbaine complètement améliorée en mode FlatOut.

### Vivre pour détruire (25)

Détruisez 3 adversaires ou plus dans la même course en ligne (normal ou Duel).

### Course de gentilhomme (25)

Terminez une course en ligne sans foncer dans personne ni traverser de pare-brise.

### Coup puissant (30)

???

### Domination totale (30)

Obtenez les 4 trophées "Meilleur pilote" en une course et remportez la course.

### Maître de la destruction (30)

Terminez le mode Destruction.

### Maître de la course (30)

Terminez le mode FlatOut.

### Le retour du pilote fou (30)

Gagnez toutes les courses bonus des événements uniques avec la Flatmobile.

### Tir de barrage (30)

Détruisez 10 adversaires dans des courses en ligne.

### Vendeur d'occasions (35)

Vendez 10 voitures.

### Un Mile de plus (40)

Conduisez sur une distance totale de 1001 miles.

### Sorcier de la destruction (40)

Terminez le mode Destruction avec tout l'or.

### Service de location (40)

Possédez au moins 6 véhicules en même temps.

### Sorcier de la course (50)

Terminez le mode FlatOut avec de l'or à toutes les coupes et tous les événements.

### Habanero réel (60)

Gagnez la classe Derby en mode FlatOut (toutes les coupes d'or) sans Chili amélioré.

### Persévérance - Secret (10)

La frustration! Vous la connaissez par coeur, mais vous persistez toujours et jamais n'abandonnez.

### Premier sang - Secret (15)

Détruisez la voiture d'un adversaire dans une course Carnage ou normale.

# Flock!

© Capcom / Proper Games 2009



## RÉCOMPENSES EN SOLO

Voici la liste des objets que vous pouvez obtenir durant la campagne solo.

### Accélération infinie

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

### Boule Blanka

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

### Trophée cochon

Obtenez au moins une médaille d'argent dans tous les niveaux solo.

### Trophée mouton

Faites un kidnapping parfait dans tous les niveaux solo.

### Trophée poulet

Obtenez au moins une médaille de bronze dans tous les niveaux solo.

### Trophée vache

Obtenez les médailles d'or dans tous les niveaux solo.

# Football Manager 2006

© Sega / Sports Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Signer un joueur (1)

Vous devrez faire signer un joueur dans votre équipe pour débloquer ce succès.

### Gagner un match (2)

Vous devrez gagner un match de compétition pour débloquer ce succès.

### Buts inviolés (3)

Votre équipe devra jouer un match sans concéder de but pour débloquer ce succès.

### Premier jeu Xbox Live (5)

Débloquer ce succès lorsque vous jouez votre première coupe ou votre premier tournoi sur Xbox Live

### Coup du chapeau (5)

Vous devrez inspirer un coup du chapeau à de vos joueurs pour débloquer ce succès.

### Récompense du but du mois (5)

Un de vos joueurs devra obtenir une récompense du but du mois.

### Récompense du Golden Boot (5)

Un de vos joueurs devra être le meilleur buteur sur l'ensemble d'une coupe du monde.

### Gagnez 5 championnats différents (5)

Vous devrez gagner 5 championnats différents pour débloquer ce succès.

### Gagnez 5 coupes différentes (5)

Vous devrez gagner 5 coupes différentes pour débloquer ce succès.

### 5 saisons dans un club (5)

Vous devrez rester dans un club pendant 5 saisons pour débloquer ce succès.

### Joueur des meill. XI cpe du mon. (5)

Vous devrez avoir un de vos joueurs sélectionné dans les meilleurs XI de la coupe du monde.

### Joueur de l'équipe de l'année (5)

Vous devrez avoir un de vos joueurs sélectionnés dans la récompense d'équipe de l'année.

### Récompense de joueur de l'année (5)

Vous devrez obtenir de l'un de vos joueurs qu'il gagne une récompense de joueur européen de l'année.

### Entraîneur du mois (5)

Vous devrez gagner une récompense d'entraîneur du mois pour débloquer ce succès.

### 5 jeux Xbox Live (6)

Jouez 5 coupes ou tournois sur Xbox Live pour débloquer ce succès.

### 10 matches sans perdre (10)

Votre équipe devra jouer 10 matches de compétition consécutivement sans perdre.

### Buts inviolés 5 fois de suite (10)

Votre équipe devra ne pas concéder de but pour 5 matches de championnat consécutifs.

### Meilleur buteur du championnat (10)

Un de vos joueurs devra être le meilleur buteur du championnat sur une saison entière.

### 5 Jrs ds l'éq. type de la sem. (10)

Vous devrez avoir 5 joueurs dans une équipe type de la semaine.

### Ach. un joueur min. 30 millions (10)

Acheter un joueur pour au moins 30 millions de livres.

### Gagnez une coupe Xbox Live (10)

Vous devrez gagner une coupe Xbox Live pour débloquer ce succès.

### 20 jeux Xbox Live (10)

Jouez 20 coupes ou tournois sur Xbox Live pour débloquer ce succès.

### Vend. un joueur min. 30 millions (10)

Vendez un joueur pour 30 millions de livres ou plus pour débloquer ce succès.

### Joueur mondial de l'année (10)

Vous devrez faire en sorte qu'un de vos joueurs gagne la récompense de joueur mondial de l'année.

### Gagner une ligue Xbox Live (15)

Vous devrez gagner un championnat Xbox Live pour débloquer ce succès.

### 10 victoires consécutives (15)

Votre équipe devra gagner 10 matches de compétition consécutivement pour débloquer ce succès.

### Etre promu (15)

Votre équipe devra obtenir une promotion dans un championnat national pour débloquer ce succès.

### 10 saisons dans un club (15)

Vous devrez rester dans un club pendant 10 saisons pour débloquer ce succès.

### Double coup du chapeau (15)

Vous devrez inspirer un de vos joueurs pour qu'il réalise un double coup du chapeau (6 buts ou plus).

### Gagnez 20 coupes (15)

Vous devrez gagner 20 coupes pour débloquer ce succès.

### Entraîneur de l'année (15)

Vous devrez gagner une récompense d'entraîneur de l'année pour débloquer ce succès.

### 10 récomp. de l'entraîn. du mois (20)

Vous devrez gagner la récompense de l'entraîneur du mois 10 fois pour débloquer ce succès.

### Gagner la coupe nationale (20)

Vous devrez gagner la meilleure coupe nationale dans une nation pour débloquer ce succès.

### Le moins de buts conc. en champ. (20)

Votre équipe devra concéder le moins de buts dans votre ligue sur une saison entière.

### Le plus de buts marq. en champ. (20)

Votre équipe devra marquer le plus de buts dans votre championnat sur une saison entière.

### Récompense du but de la saison (20)

Un de vos joueurs devra obtenir une récompense du but de la saison.

### 10 récompenses aux élections (20)

Votre équipe devra obtenir 10 récompenses du but du mois.

### 50 jeux Xbox Live (20)

Jouez 50 coupes ou tournois sur Xbox Live pour débloquer ce succès.

### 20 saisons dans un club (25)

Vous devrez rester dans un club pendant 20 saisons pour débloquer ce succès.

### Jouer 30 saisons (25)

Jouez à Football Manager pour 30 saisons.

### Gagner le championnat national (25)

Vous devrez gagner le meilleur championnat d'une nation pour débloquer ce succès.

### Se qual. pour le champion. Int. (25)

Vous devrez vous assurer que votre équipe se qualifie pour une compétition internationale.

### Gagnez 5 des meill. champ. diff. (25)

Vous devrez gagner 5 différents championnats parmi les meilleurs pour débloquer ce succès.

### 5 récomp. d'entraîn. de l'année (35)

Vous devrez gagner 5 fois la récompense de l'entraîneur de l'année pour débloquer ce succès.

### Se qualif. pr la coupe du monde (40)

Assurez-vous que votre équipe se qualifie pour la coupe du monde pour débloquer ce succès.

### Gagner un championnat int. (40)

Vous devrez gagner un championnat international.

### Gagner une coupe continentale (50)

Vous devrez guider votre équipe vers la gloire dans une compétition continentale de club.

### Gagner la cpe des Confédérations (50)

Guidez votre équipe vers la gloire dans la coupe des Confédérations pour débloquer ce succès.

### Gagner la coupe du monde (100)

Vous devrez gagner la coupe du monde pour débloquer ce succès.

### Saison sans perdre (150)

Assurez-vous que votre équipe ne perde pas un seul match de championnat tout au long de la saison.

# Football Manager 2008

© Sega / Sports Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Buts inviolés (5)

Votre équipe devra jouer un match sans concéder de but pour débloquer ce succès.

### Signer un joueur (5)

Vous devrez faire signer un joueur dans votre équipe pour débloquer ce succès.

### Coup du chapeau (5)

Vous devrez inspirer 1 de vos joueurs pour qu'il réalise 1 coup du chapeau pour débloquer ce succès.

### Premier jeu Xbox LIVE (5)

Débloquez ce succès en jouant votre première coupe ou votre premier tournoi sur Xbox LIVE.

### 5 jeux Xbox LIVE (5)

Jouez 5 coupes ou tournois sur Xbox LIVE pour débloquer ce succès.

### Jouer une coupe Fantasy Draft (5)

Jouez une coupe Fantasy Draft sur Xbox LIVE pour déverrouiller ce succès.

### Jouer un champ. Fantasy Draft (5)

Jouez un championnat Fantasy Draft sur Xbox LIVE pour déverrouiller ce succès.

### Récompense du but du mois (5)

Un de vos joueurs devra obtenir une récompense du but du mois.

### Entraîneur du mois (5)

Vous devrez gagner une récompense d'entraîneur du mois pour débloquer ce succès.

### Être promu (10)

Votre équipe devra obtenir une promotion dans un championnat national pour débloquer ce succès.

### Gagner la coupe nationale (10)

Vous devrez gagner la meilleure coupe nationale dans une nation pour débloquer ce succès.

### Gagner le championnat national (10)

Vous devrez gagner le meilleur championnat d'une nation pour débloquer ce succès.

### Gagner une coupe Xbox LIVE (10)

Vous devrez gagner une coupe Xbox LIVE pour débloquer ce succès.

### Double coup du chapeau (10)

Vous devrez inspirer 1 de vos joueurs pour qu'il réalise 1 double coup du chapeau (6 buts ou plus).

### 5 Jrs ds l'éq. type de la sem. (10)

Vous devrez avoir 5 joueurs dans une équipe type de la semaine.

### Joueur des meill. XI cpe du mon. (10)

Vous devrez avoir un de vos joueurs sélectionné dans les meilleurs XI de la coupe du monde.

### Gagner une ligue Xbox LIVE (10)

Vous devrez gagner un championnat Xbox LIVE pour débloquer ce succès.

### Buts inviolés 5 fois de suite (10)

Votre équipe devra ne concéder aucun but pendant 5 matches consécutifs en championnat.

### Gagner un champ. Fantasy Draft (10)

Vous devrez remporter un championnat Fantasy Draft sur Xbox LIVE pour déverrouiller ce succès.

### Le roi de la remontée ! (10)

Vous devrez remporter un match après avoir encaissé deux buts ou plus à la mi-temps.

### Joueur de l'équipe de l'année (10)

Vous devrez avoir un de vos joueurs sélectionné dans la récompense d'équipe de l'année.

### Gagner une coupe Fantasy Draft (10)

Vous devrez remporter une coupe Fantasy Draft sur Xbox LIVE pour déverrouiller ce succès.

### Meilleur buteur du championnat (15)

Un de vos joueurs devra être le meilleur buteur du championnat sur une saison entière.

### Le plus de buts marq. en champ. (15)

Votre équipe devra avoir la meilleure attaque dans votre championnat sur une saison entière.

### Le moins de buts conc. en champ. (15)

Votre équipe devra avoir la meilleure défense dans votre championnat sur une saison entière.

### 10 buts consécutifs (15)

Vous devrez marquer dans 10 matches de compétition consécutifs pour déverrouiller ce succès.

### 10 matches sans perdre (15)

Votre équipe devra jouer 10 matches de compétition consécutivement sans perdre.

### 10 match. con. sans but encaissé (15)

N'encaissez aucun but en 10 matches de compétition consécutifs pour déverrouiller ce succès.

### Offre d'un poste international (15)

Recevez une proposition pour un poste d'entraîneur international pour déverrouiller ce succès.

### Entraîneur de l'année (20)

Vous devrez gagner une récompense d'entraîneur de l'année pour débloquer ce succès.

### Récompense du but de la saison (20)

Un de vos joueurs devra obtenir une récompense du but de la saison.

### Récompense du joueur de l'année (20)

Vous devrez obtenir de l'un de vos joueurs qu'il gagne une récompense de joueur européen de l'année.

### 5 saisons dans un club (20)

Vous devrez rester dans un club pendant 5 saisons pour débloquer ce succès.

### Se qual. pour le champion. Int. (20)

Vous devrez vous assurer que votre équipe se qualifie pour une compétition internationale.

### Gagner 5 coupes différentes (30)

Vous devrez gagner 5 coupes différentes pour débloquer ce succès.

### Récompense du Soulier d'Or (25)

Un de vos joueurs devra être le meilleur buteur sur l'ensemble d'une coupe du monde.

### Joueur mondial de l'année (25)

Vous devrez faire en sorte qu'un de vos joueurs gagne la récompense de joueur mondial de l'année.

### Gagner une coupe continentale (25)

Vous devrez guider votre équipe vers la gloire dans une compétition continentale de clubs.

### Gagner 5 championnats différents (30)

Vous devrez gagner 5 championnats différents pour débloquer ce succès.

### Se qualif. pr la coupe du monde (30)

Assurez-vous que votre équipe se qualifie pour la coupe du monde pour débloquer ce succès.

### 10 victoires consécutives (40)

Votre équipe devra gagner 10 matches de compétition consécutivement pour débloquer ce succès.

### Réussir le doublé (40)

Remportez le championnat et la coupe d'un pays pour déverrouiller ce succès.

### 3 titres conséc. en championnat (40)

Remportez consécutivement 3 titres de champion pour déverrouiller ce succès.

### 10 saisons dans un club (40)

Vous devrez rester dans un club pendant 10 saisons pour débloquer ce succès.

### Gagner 20 coupes (40)

Vous devrez gagner 20 coupes pour débloquer ce succès.

### 10 récomp. de l'entraîn. du mois (40)

Vous devrez gagner la récompense de l'entraîneur du mois 10 fois pour débloquer ce succès.

### Gagner un championnat int. (40)

Vous devrez gagner un championnat international.

### Gagner la coupe du monde (50)

Vous devrez gagner la coupe du monde pour débloquer ce succès.

### 5 récomp. d'entraîn. de l'année (60)

Vous devrez gagner 5 fois la récompense de l'entraîneur de l'année pour débloquer ce succès.

### Saison sans perdre (75)

Assurez-vous que votre équipe ne perde pas un seul match de championnat tout au long de la saison.

# Force de Defense Terrestre 2017

© 3D Publisher / Sandlot 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Jeu Complet - Facile (50)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode facile.

### Jeu Complet - Normal (100)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode normal.

### Jeu Complet - Difficile (150)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode difficile.

### Jeu Complet - Très Difficile (200)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode très difficile.

### Jeu Complet - Infernal (300)

Acquis après avoir terminé les niveaux en mode infernal.

### Toutes armes débloquées (200)

Récompense après avoir obtenu toutes les armes du jeu.

# Forza Motorsport 2

© Microsoft / Turn 10 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Voitures de France (1)

Vous devez posséder toutes les voitures de France dans votre garage de carrière.

### Voitures de Corée (1)

Vous devez posséder toutes les voitures de Corée dans votre garage de carrière.

### Voitures d'Espagne (1)

Vous devez posséder toutes les voitures d'Espagne dans votre garage de carrière.

### Voitures de Suède (2)

Vous devez posséder toutes les voitures de Suède dans votre garage de carrière.

### Tour parfait (5)

Décerné à tout pilote parvenant à boucler un tour sans pénalité de temps contre un adversaire.

### Course parfaite (5)

Décerné à tout pilote parvenant à finir la course sans pénalité de temps contre un adversaire.

### Pilote-né (5)

Décerné à tout pilote remportant la course sans aucune Aide à la conduite.

### Hardcore (5)

Décerné à tout pilote remportant la course en niveau Difficile et sans aucune Aide à la conduite.

### Outsider (5)

Décerné à tout pilote qui remporte la course à bord de la voiture ayant l'IP le plus bas.

### Échappée (5)

Décerné à tout pilote terminant la course avec une partie du circuit d'avance sur les autres.

### Victoire écrasante (5)

Décerné à tout pilote terminant la course avec un tour d'avance sur un adversaire.

### Battant (5)

Décerné à tout pilote arrivant premier en ayant commencé la course en 8e position.

### Niveau 1 (5)

Atteignez le niveau 1 en mode Carrière.

### Niveau de voiture 5 (5)

En mode Carrière, amenez une de vos voitures à un niveau de voiture de 5.

### Voitures du Royaume-Uni (5)

Vous devez posséder toutes les voitures du Royaume-Uni dans votre garage de carrière.

### Voitures d'Italie (10)

Vous devez posséder toutes les voitures d'Italie dans votre garage de carrière.

### Niveau 10 (15)

Atteignez le niveau 10 en mode Carrière.

### 100 % Or (Épreuves débutant) (15)

Remportez une médaille d'or dans chaque épreuve en mode Carrière sur piste d'essai.

### 100 % Bronze Arcade (15)

Remportez une médaille de bronze dans chaque épreuve du mode Arcade.

### Voitures d'Allemagne (15)

Vous devez posséder toutes les voitures d'Allemagne dans votre garage de carrière.

### 100 % Or (Club constructeurs) (20)

Remportez une médaille d'or dans chaque épreuve Constructeur en mode Carrière.

### Niveau 20 (20)

Atteignez le niveau 20 en mode Carrière.

### Courtier (20)

Achetez ou vendez 10 voitures en ligne dans la Salle des ventes.

### 100 % Or (Coupe amateur) (25)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Amateur en mode Carrière.

### 100 % Argent Arcade (25)

Remportez une médaille d'argent dans chaque épreuve du mode Arcade.

### Voitures des États-Unis (25)

Vous devez posséder toutes les voitures des États-Unis dans votre garage de carrière.

### 100 % Or (Courses de duel) (30)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Duel en mode Carrière.

### Niveau 30 (30)

Atteignez le niveau 30 en mode Carrière.

### Voitures du Japon (30)

Vous devez posséder toutes les voitures du Japon dans votre garage de carrière.

### 1 000 000 de crédits en ligne (30)

Remportez 1 000 000 de crédits en ligne en participant à des tournois et des épreuves de carrière.

### 100 % Or Arcade (35)

Remportez une médaille d'or dans chaque épreuve du mode Arcade.

### 100 % Or (Épreuves semi-pro) (35)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Semi-pro en mode Carrière.

### 100 % contre-la-montre (40)

Battez le temps visé dans chaque course en Contre-la-montre.

### 100 % Or (Configuration usine) (40)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Configuration usine en mode Carrière.

### Niveau 40 (40)

Atteignez le niveau 40 en mode Carrière.

### 100 % Or (Championnats rég.) (50)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves de Championnats régionaux en mode Carrière.

### Niveau 50 (50)

Atteignez le niveau 50 en mode Carrière.

### 100 % Or (Séries pro) (60)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Séries professionnelles en mode Carrière.

### 100 % Or (Endurance) (70)

Remportez une médaille d'or dans toutes les épreuves Endurance en mode Carrière.

### 100 % Or - Tous types de course (75)

Remportez une médaille d'or dans chaque type de course du mode Carrière.

### Collectionneur secret 2 (30)

Toutes les voitures de tuning.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## TRICHER SUR LES AMÉLIORATIONS

Rendez-vous à l'écran d'achat des améliorations du mode Carrière et achetez n'importe quelle amélioration. Appuyez ensuite simultanément sur X et RT pour empocher la somme du produit neuf. Par exemple, si la pièce coûte 900 |8364 (valeur 450 |8364 à la revente), cette astuce vous permet d'installer la pièce tout en recevant 900 |8364 en retour. Vous pouvez recommencer l'opération autant de fois que vous voulez, mais il y a plusieurs restrictions. L'astuce le fonctionne pas si la pièce est en fin de liste. il faut également être hors ligne et utiliser un compte qui n'ait jamais servi à une partie en ligne.

# Forza Motorsport 3

© Microsoft / Turn 10 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Atterrissage brutal (5)

Faites un saut de 1,50 m.

### Intérieur (5)

Gagnez une course en étant en vue cockpit.

### Démon (5)

Dépassez les 200 mph (322 km/h).

### Drifteur (5)

Gagnez plus de 1 000 points sur une seule section de drift.

### Tour drifté (5)

Gagnez plus de 100 000 points en un seul tour.

### Niveau pilote 1 (10)

Niveau 1 en Saison régulière

### Niveau pilote 2 (10)

Niveau 2 en Saison régulière

### Niveau pilote 3 (10)

Niveau 3 en Saison régulière

### Niveau pilote 4 (10)

Atteignez le niveau pilote 4 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 5 (10)

Atteignez le niveau pilote 5 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 6 (10)

Atteignez le niveau pilote 6 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 7 (10)

Atteignez le niveau pilote 7 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 8 (10)

Atteignez le niveau pilote 8 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 9 (10)

Atteignez le niveau pilote 9 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 10 (10)

Atteignez le niveau pilote 10 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 15 (15)

Atteignez le niveau pilote 15 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 20 (20)

Atteignez le niveau pilote 20 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 25 (25)

Atteignez le niveau pilote 25 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 30 (30)

Atteignez le niveau pilote 30 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 35 (35)

Atteignez le niveau pilote 35 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 40 (40)

Atteignez le niveau pilote 40 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 45 (45)

Atteignez le niveau pilote 45 en mode Saison régulière.

### Niveau pilote 50 (50)

Atteignez le niveau pilote 50 en mode Saison régulière.

### Or massif (80)

Obtenez un trophée en or dans toutes les courses de la Liste épreuves en mode Saison régulière.

### Globe-trotter (25)

Courez sur tous les sites du monde.

### Niveau voiture 1 (5)

Atteignez le niveau voiture 1 en mode Saison régulière.

### Niveau voiture 2 (5)

Atteignez le niveau voiture 2 en mode Saison régulière.

### Niveau voiture 3 (5)

Atteignez le niveau voiture 3 en mode Saison régulière.

### Niveau voiture 4 (5)

Atteignez le niveau voiture 4 en mode Saison régulière.

### Niveau voiture 5 (5)

Atteignez le niveau voiture 5 en Saison régulière.

### Bienvenue dans Forza Motorsport (15)

Terminez la toute première course du jeu.

### Épreuve quotidienne (10)

Terminez votre première épreuve quotidienne en mode Saison régulière.

### Week-end (10)

Terminez votre première course de week-end en mode Saison régulière.

### 1re année (50)

Terminez la première année de la Saison régulière.

### 2e année (50)

Terminez la deuxième année de la Saison régulière.

### 3e année (50)

Terminez la troisième année de la Saison régulière.

### 4e année (50)

Terminez la quatrième année de la Saison régulière.

### 5e année (50)

Terminez la cinquième année de la Saison régulière.

### 6e année (50)

Terminez la sixième année de la Saison régulière.

### Tourneur (10)

Terminez un contre-la-montre.

### Vendeur (10)

Vendez une voiture dans la salle des ventes.

### Sniper (10)

Remportez une vente en surenchérissant sur quelqu'un.

### Paparazzi (10)

Prenez une photo de votre voiture.

### Mécano (10)

Créez un fichier de réglages pour votre voiture.

### Artiste (10)

Créez une livrée ou un groupe de vinyles.

### Conservateur (10)

Envoyez une photo ou un film à forzamotorsport.net.

### Entrepreneur (10)

Vendez des réglages, une livrée ou un groupe de vinyles depuis votre vitrine.

### Acheteur (10)

Achetez quelque chose par l'intermédiaire de la vitrine.

### Réalisateur (10)

Tournez votre premier film Forza Motorsport.

### Connaisseur (50)

Vous devez posséder au moins une voiture de chaque constructeur.

# Fracture

© LucasArts / Day 1 Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Trouver une cellule de données (5)

Trouver une cellule de données

### Course de la mort 2161 (15)

Tuer 25 ennemis en leur roulant dessus avec le VDT-1

### Spécialiste du Feu du dragon (15)

Tuer 25 ennemis avec le Feu du dragon

### Spécialiste des Mines Furet (15)

Tuer 25 ennemis avec les Mines Furet

### Spécialiste du Rhino (15)

Tuer 25 ennemis avec le Rhino

### Spécialiste du Fusil catapulte (15)

Tuer 50 ennemis avec le Fusil catapulte

### Spécialiste Lance-torpilles ST-4 (15)

Tuer 50 ennemis avec le Lance-torpilles ST-4

### Spécialiste du Fusil à magnétite (15)

Tuer 25 ennemis avec le Fusil à magnétite

### Spécialiste du Raptor (15)

Tuer 50 ennemis avec le Raptor

### Spécialiste du Fusil ALM-37 (15)

Tuer 25 ennemis congelés par le Fusil réfrigérant ALM-37

### Spécialiste de l'Invader (15)

Tuer 50 ennemis avec l'Invader

### Spécialiste du Fusil Scorpion (15)

Tuer 25 ennemis avec le Fusil de sniper Scorpion

### Spécialiste du Bulldog (15)

Tuer 50 ennemis avec le Bulldog

### Spécialiste Mitraillette Pac. (15)

Tuer 50 ennemis avec la Mitraillette Pacificaine

### Spécialiste du Bangalore (15)

Tuer 50 ennemis avec le Bangalore

### Spécialiste de la Veuve noire (15)

Tuer 50 ennemis avec la Veuve noire

### Précision mortelle (15)

Tuer 25 ennemi d'un tir dans la tête

### Combattant (15)

Tuer 10 ennemis d'affilée en combat rapproché

### Tourbillon infernal (15)

Tuer au moins 5 ennemis avec une seule Grenade vortex

### Soif de conquête (15)

Remporter 50 parties Conquête multijoueur

### Toutes vos bases nous appartenir (15)

Remporter 50 parties Intrusion

### Pelle plaquée or (15)

Remporter 50 parties Excavation

### Porteur normal (15)

Remporter 50 parties CD

### Incorporé (15)

Accordé pour avoir terminé une partie multijoueur

### Soldat (15)

Accordé pour avoir terminé 10 parties multijoueur

### Soldat confirmé (15)

Accordé pour avoir terminé 100 parties multijoueur

### Caporal (15)

Accordé pour avoir terminé 250 parties multijoueur

### Aguerri (15)

Accordé pour avoir terminé 500 parties multijoueur

### Expert en démolition (15)

Accordé pour avoir terminé 1500 parties multijoueur

### Terminer le Didacticiel (20)

Terminer le Didacticiel

### Terminer l'Acte 1 (20)

Terminer l'Acte 1

### Finir l'Acte 1 en mode Difficile (20)

Finir l'Acte 1 en mode Difficile

### Finir l'Acte 2 en mode Difficile (25)

Finir l'Acte 2 en mode Difficile

### Président des États-Unis (25)

Remporter 100 victoires avec l'Alliance.

### Président de Pacifica (25)

Remporter 100 victoires avec les Pacificains

### Terminer l'Acte 2 (25)

Terminer l'Acte 2

### Ball-trap (25)

Tuer 5 Hydres alors qu'elles sont en l'air

### Von Helsing (25)

Écraser un ennemi avec une Grenade piton.

### Sésame, ouvre-toi ! (25)

Ouvrir une porte pour la première fois en mode Un joueur.

### Zap ! (25)

Bloquer (ou débloquer) un faisceau d'énergie pour la première fois en mode Un joueur

### Activé/désactivé (25)

Effectuer une activation par DT pour la première fois en mode Un joueur

### Spécialiste du combat (25)

Lever/abaisser un pont pour la première fois en mode Un joueur

### Yan tire le premier (25)

Tuer un ennemi en utilisant la DT et en le poussant dans un faisceau en mode Un joueur

### Fais appel au champ de Force ! (25)

Tuer un ennemi en le projetant dans un bouclier.

### Terminer l'Acte 3 (30)

Terminer l'Acte 3

### Attention, chute d'objets. (30)

Tuer un ennemi en utilisant l'Amplification de choc

### Super soldat (30)

Recevoir toutes les Amplifications

### Finir l'Acte 3 en mode Difficile (30)

Finir l'Acte 3 en mode Difficile

### Trouver 35 cellules de données (35)

Trouver 35 cellules de données

### Trouver 100 cellules de données (60)

Trouver 100 cellules de données

## SKINS BONUS

En cours de partie, mettez le jeu en pause et faites : **Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas** pour débloquer de nouvelles skins.

# Frogger 2 : Swampy's revenge

© Konami / Voltex 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Histoire complétée (5)

Complétez le mode histoire.

### Roi des marais (10)

Complétez tous les niveaux (y compris les niveaux bonus) du mode histoire.

### Têtard (10)

Soyez dans le classement dans tous les niveaux du mode contre la montre.

### La cupidité est une bonne chose (10)

Remportez 5 victoires dans un duel pour joyau.

### Autant en emporte la grenouille (10)

Remportez 5 victoires dans une course.

### Des soussous dans la popoche (15)

Récoltez toutes les pièces de tous les niveaux (y compris les niveaux bonus) du mode histoire.

### Insomniaque (15)

Complétez tous les niveaux du mode histoire sans dormir.

### Frogger l'invincible (20)

Complétez le mode histoire sans utiliser de "Continue".

### Frogger le fulgurant (20)

Soyez le premier à tous les niveaux du mode contre la montre.

### Festin de ballons (25)

Obtenez tous les ballons d'aide dans tous les niveaux.

### On ne vit qu'une fois (30)

Complétez le mode histoire sans perdre de vie.

## Panthéon des grenouilles (30)

Remportez 100 victoires en partie avec classement.

# Frontlines : Fuel of War

© THQ / Kaos Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Depuis le menu principal, allez dans la section Bonus du menu Extras et entrez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| `sp-street` | Mission Urban Combat (solo) |
| `sp-village` | Mission Village (solo) |

## SUCCÈS

### Les Ténèbres (15)

Réussir la mission 1 en mode Normal ou plus.

### Capitaines d'industrie (15)

Réussir la mission 2 en mode Normal ou plus.

### L'Enclume (15)

Réussir la mission 3 en mode Normal ou plus.

### Cimetière (15)

Réussir la mission 4 en mode Normal ou plus.

### Le Roi de la Montagne (15)

Réussir la mission 5 en mode Normal ou plus.

### Quartier d'habitations (15)

Réussir la mission 6 en mode Normal ou plus.

### L'Histoire se répète (15)

Réussir la dernière mission en mode Normal ou plus.

### Les Ténèbres - Homme de fer (20)

Réussir la mission 1 en session unique sans mourir.

### Capitaines - Homme de fer (20)

Réussir la mission 2 en session unique sans mourir.

### L'Enclume - Homme de fer (20)

Réussir la mission 3 en session unique sans mourir.

### Cimetière - Homme de fer (20)

Réussir la mission 4 en session unique sans mourir.

### Le Roi de la M. - Homme de fer (20)

Réussir la mission 5 en session unique sans mourir.

### Quartier d'habit. - Homme de fer (20)

Réussir la mission 6 en session unique sans mourir.

### L'Hist. se répète - Homme de fer (20)

Réussir la dernière mission en session unique sans mourir.

### Les Ténèbres - chrono (25)

Réussir la mission 1 en moins de 15 minutes.

### L'Enclume - Chrono (25)

Réussir la mission 3 en moins de 25 minutes.

### Capitaines d'industrie - Chrono (25)

Réussir la mission 2 en moins de 25 minutes.

### Cimetière - Chrono (25)

Réussir la mission 4 en moins de 50 minutes.

### Le Roi de la Montagne - Chrono (25)

Réussir la mission 5 en moins de 30 minutes.

### Quartier d'habitations - Chrono (25)

Réussir la mission 6 en moins de 25 minutes.

### L'Histoire se répète - Chrono (25)

Réussir la dernière mission en moins de 40 minutes.

### Meilleur score (50)

Obtenir le meilleur score de l'équipe gagnante à la fin d'une partie classée.

### Folie meurtrière (50)

Réussir 5 frags successifs sans mourir durant une partie multijoueur.

### Sans faute (50)

Remporter une partie classée sans mourir.

### Carnage (75)

Réussir 10 frags successifs sans mourir durant une partie multijoueur.

### Tireur d'élite (75)

Terminer une partie classée avec une précision d'au moins 40%.

### Dans le mille (90)

Terminer la première ou deuxième moitié d'une mission avec une précision d'au moins 50%.

### Pare-balles (90)

Eliminer 100 ennemis sans mourir dans la première ou deuxième moitié d'une mission solo.

**Note :** les succès secrets se débloquent en progressant dans le jeu.

# Fuel

© Codemasters / Asobo Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VÉHICULE DE COMBAT

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite le code **18041851** pour débloquer le véhicule de combat.

## MOTS DE PASSE

En cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans Options et sélectionnez la section des codes. Saisissez ensuite les codes suivants. Notez qu'ils ne bloquent pas l'acquisition des trophées.

| | |
|---|---|
| `17121973` | Motif coup de foudre |
| `18021974` | Motif papillon |
| `18041851` | Véhicule Warrior |
| `20061977` | Veste Road Addict |
| `48992519` | Casque Camo |
| `91031985` | Pantalon Speed Angel |

## SUCCÈS

### Amateur d'accessoires (15)

Obtiens 24 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

### À l'aveuglette (15)

Termine une course carrière en tête sans GPS.

### Et sans élan (15)

Parcours 80 m en un saut.

### Collectionneur amateur (15)

Possède 10 véhicules.

### Au boulot ! (15)

Créé une course avec l'éditeur de courses.

### Plein les yeux (15)

Découvre un point de vue.

### Un de chaque, merci! (15)

Possède un véhicule de chaque type.

### Crise pétrolière (15)

Récupère ton 1er baril de FUEL.

### Défi relevé, défi gagné (15)

Remporte un défi.

### Né sous une bonne étoile (15)

Gagne ta 1ère étoile en mode carrière.

### Aucune éraflure (30)

Termine une course carrière en tête sans accident.

### Faut tout finir (40)

Va faire un tour dehors maintenant !

### Bien le bonjour ! (15)

En free ride, va du camp de l'Hôtel offshore à celui de l'Épave sans utiliser l'hélico.

### Tes camps sont à nous ! (30)

Rends-toi dans les 19 camps !

### Débuts difficiles (15)

Remporte les trois étoiles dans 'Tempête au sud'.

### Les sentiers de la gloire (15)

Remporte les trois étoiles dans 'Rotations'.

### Les feux de la rampe (15)

Remporte les trois étoiles dans 'Le final'.

### Collectionneur chevronné (15)

Possède 40 véhicules.

### Collectionneur compulsif (30)

Possède les 74 véhicules.

### Routard amateur (15)

Découvre 10 points de vue.

### Routard chevronné (15)

Découvre 50 points de vue.

### Routard compulsif (30)

Découvre les 95 points de vue.

### Astronome amateur (15)

Gagne 40 étoiles en mode Carrière.

### Astronome chevronné (30)

Gagne 120 étoiles en mode Carrière.

### Astronome compulsif (90)

Gagne les 216 étoiles en mode Carrière.

### Coureur amateur (15)

Remporte 30 défis.

### Coureur chevronné (30)

Remporte 100 défis.

### Coureur compulsif (90)

Remporte les 190 défis.

### Peintre amateur (15)

Récupère 50 motifs de véhicule.

### Peintre chevronné (15)

Récupère 100 motifs de véhicule.

### Peintre compulsif (30)

Récupère 148 motifs de véhicule.

### Fan de l'accessoire (15)

Obtiens 48 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

### Roi de l'accessoire (30)

Obtiens 72 accessoires pour le pilote en mode Carrière.

### Station-service (15)

Récupère 100 barils de FUEL en cours de route.

### Roi du pétrole (15)

Récupère 500 barils de FUEL en cours de route.

### Promeneur (15)

Conduis sur un total cumulé de 100 km en mode free ride.

### Voyageur au long-cours (15)

Conduis sur un total cumulé de 500 km en mode free ride.

### Globe-trotter (30)

Conduis sur un total cumulé de 1000 km en mode free ride.

### Sélection naturelle (15)

Termine en tête 30 courses carrière en ligne.

### Et chez le voisin ? (15)

Gagne 30 courses personnalisées en ligne que tu n'as pas créées.

### Prophète dans son propre pays (15)

Termine en tête 10 courses personnalisées en ligne que tu as créées.

### Voltiges à gogo (15)

Effectue 200 cascades (motos et quads).

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## CHANGER DE VÉHICULE

En début de course, appuyez sur Select et la gâchette de gauche pour pouvoir changer de véhicule.

# Full Auto

© Sega / Pseudo Interactive Inc. 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### 10.000 points de destruction (5)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

### Niveau 1 sur Xbox Live (5)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Niveau 2 sur Xbox Live (5)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Niveau 3 sur Xbox Live (5)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Médaille Semi Auto (5)

Terminez une course et remportez une médaille Semi Auto.

### Circuit Maître (10)

Finissez 1er dans un circuit avec la difficulté d'IA Maître.

### Point-à-point Maître (10)

Finissez 1er dans un point-à-point avec la difficulté d'IA Maître.

### Aller-retour Maître (10)

Finissez 1er dans une course aller-retour avec la difficulté d'IA Vétéran.

### Elim. directe Maître (10)

Soyez le dernier survivant dans une course à élimination directe en difficulté d'IA Maître.

### 10 victoires (10)

Remportez 10 victoires dans n'importe quel mode de jeu.

### 25 victoires (10)

Remportez 25 victoires dans n'importe quel mode de jeu.

### 50 victoires (10)

Remportez 50 victoires dans n'importe quel mode de jeu.

### 100 victoires (10)

Remportez 100 victoires dans n'importe quel mode de jeu.

### 50.000 points de destruction (10)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

### 100.000 points de destruction (10)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

### Niveau 4 sur Xbox Live (10)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Niveau 5 sur Xbox Live (10)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Niveau 6 sur Xbox Live (10)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Médaille Full Auto (10)

Terminez une course et remportez une médaille Full Auto.

### Trois d'affilée (10)

Abattez rapidement 3 adversaires à la suite.

### 100 adversaires éliminés (15)

Eliminez 100 adversaires dans n'importe quel mode de jeu.

### 250 adversaires éliminés (15)

Eliminez 250 adversaires dans n'importe quel mode de jeu.

### 500 adversaires éliminés (15)

Eliminez 500 adversaires dans n'importe quel mode de jeu.

### 500.000 points de destruction (15)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

### Niveau 7 sur Xbox Live (15)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Niveau 8 sur Xbox Live (15)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Niveau 9 sur Xbox Live (15)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Cinq d'affilée (15)

Abattez rapidement 5 adversaires à la suite.

### Série : Ambuscade (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Dominator (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Enduro (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Guerre des Gangs (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Chasseur (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Overtake (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Carnage (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Mort Subite (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Contre la Montre (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Underdogs (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Warlord (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### Série : Courses de Rue (20)

Survivez à chaque épreuve de cette série en mode Carrière.

### Série : Durs à cuire (25)

Survivez à toutes les courses de la série Durs à cuire du mode carrière.

### Toutes les médailles Semi-Auto (25)

Remportez une médaille Semi-Auto lors de chaque course du mode carrière.

### Carnage (25)

Abattez rapidement 8 adversaires à la suite.

### Niveau 10 sur Xbox Live (30)

Augmentez votre niveau Xbox Live en remportant des courses et en éliminant vos rivaux sur Xbox Live.

### Série : Impossible (30)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

### 1.000 adversaires éliminés (40)

Eliminez 1.000 adversaires dans n'importe quel mode de jeu.

### 1.000.000 points de destruction (40)

Détruisez bâtiments, objets et voitures pour marquer des points de destruction.

### Série Le juste équilibre (75)

Survivez à toutes les courses de la série "le juste équilibre" du mode carrière.

### Toutes les médailles Full Auto (75)

Remportez une médaille Full Auto lors de chaque épreuve dans les campagnes.

### Série : Speed Kills (100)

Survivez à chaque épreuve de cette série.

# Fuzion Frenzy 2

© Microsoft / Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Novice Fuzion Frenzy (25)

Jouez à 3 types de mini-jeux dans n'importe quel mode ! L'entraînement ne compte pas !

### La première victoire (25)

Remportez 1 victoire en ligne en mode Mini-jeu Frenzy.

### Maître Dub (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Dub !

### Maître Samson (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Samson !

### Maîtresse Geena (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Geena !

### Maître Zak (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Zak !

### Maîtresse Naomi (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Naomi !

### Maîtresse Jet (50)

Gagnez le tournoi Combat central avec Jet !

### Maître du mode Personnalisé (50)

Gagnez une partie en mode Personnalisé hors ligne.

### Héros du tournoi (100)

Gagnez un Tournoi en ligne !

### Héros du mini-jeu Frenzy (100)

Gagnez 10 mini-jeux Frenzy en ligne !

### Héros du mode Personnalisé (100)

Gagnez une partie en mode Personnalisé en ligne.

### Roi des mini-jeux (150)

Débloquez tous les mini-jeux !

### Maître Fuzion Frenzy (150)

Jouez à tous les mini-jeux dans n'importe quel mode ! L'entraînement ne compte pas !

# G.I. Joe : Le Réveil du Cobra

© Electronic Arts / Double Helix Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TENUES RÉTRO

### Tenue rétro pour Duke

Au menu principal (écran permettant de lancer une nouvelle partie), faites : **Gauche, Haut, X, Haut, Droite, Y**.

### Tenue rétro pour Scarlett

Au menu principal (écran permettant de lancer une nouvelle partie), faites : **Droite, Haut, Bas, Bas, Y**.

## SUCCÈS

### Baroness (25)

Vaincre Baroness.

### Destro (25)

Vaincre Destro.

### Firefly (25)

Vaincre Firefly.

### Qui sème le vent (25)

Vaincre Storm Shadow dans les trois arènes secrètes.

### Commandant en frappe (50)

Anéantir toutes les vagues dans tous les mini-jeux de Frappe par satellite.

### Lieutenant en frappe (25)

Anéantir toutes les vagues dans un mini-jeu de Frappe par satellite.

### Expert en combat (75)

Collecter et dépenser les 130 points de bataille dispos.

### À l'ancienne (20)

Finir un niveau en combattant seulement au corps à corps avec des troupes terrestres.

### G.I. nul (10)

Obtenir le pire classement dans un niveau sans qu'aucun de tes hommes ne tombe.

### Homme debout (20)

Terminer une mission Jungle ou Toundra sans qu'aucun de tes hommes ne tombe.

### Joue pas perso (20)

Terminer la mission avec plus de 50 % d'ennemis tués à deux.

### A mi-chemin (10)

Collecter 50 % des fiches.

### Fichophile (35)

Collecter toutes les fiches.

### Confidentiel (25)

Collecter toutes les Données.

### Objets trouvés (25)

Collecter tous les contacts G.I. JOE.

### Triplés (25)

Collecter les trois types de multiplicateurs dans une mission.

### Arctique terminé (50)

Terminer toutes les missions arctiques.

### Désert terminé (50)

Terminer toutes les missions Désert.

### Jungle terminée (50)

Terminer toutes les missions Jungle.

### Destruction du M.A.S.S. (50)

Détruire le M.A.S.S.

### Hé Joe ! (10)

Acheter deux contacts G.I. JOE.

### Tous les contacts G.I. JOE

Acheter tous les contacts G.I. JOE.

### Combattant (10)

Terminer une mission avec uniquement des personnages de classe Soldat de combat.

### En avant commando (10)

Terminer une mission avec uniquement des personnages de classe Commando.

### Le pas lourd (10)

Terminer une mission avec uniquement des personnages de classe Soldat lourd.

### Soirée filles (10)

Terminer une mission avec uniquement des personnages féminins.

### Clés en main (10)

Conduire tous les véhicules du G.I. JOE dans le jeu.

### Décodeur (10)

Accéder à une porte de classe Soldat de combat.

### Dextérité (10)

Accéder à une porte de classe Commando.

### Clés perdues (10)

Accéder à une porte de classe Soldat lourd.

### Syndrome de tourelle (20)

Actionner la tourelle dans tous les véhicules du jeu.

### Double roulade (10)

Effectuer 10 roulades en même temps dans un niveau en mode Coopératif.

### G.I. JOE Expert (50)

Terminer toutes les missions en niveau Expert.

### Quitte ou double (10)

Rejouer une mission et obtenir un meilleur score.

### Lance-ennemis (10)

Lancer 50 ennemis en l'air et les tuer.

### Fête de l'accélération (10)

Activer la combinaison accélératrice trois fois dans une mission.

### Mission accomplie (25)

Obtenir le meilleur classement de la mission.

### À deux c'est mieux (10)

Terminer une mission en mode Coopératif à deux joueurs.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Galaga Legions

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Pas de déploiement (5)

Zone terminée sans déployer un seul satellite !

### Zone 1 terminée (5)

A terminé la Zone 1 !

### Zone 2 terminée (5)

A terminé la Zone 2 !

### Zone 3 terminée (10)

A terminé la Zone 3 !

### Zone 4 terminée (10)

A terminé la Zone 4 !

### Aventure Zone 2 terminée (10)

A terminé la Zone 2 en mode Aventure !

### Zone 5 terminée (15)

A terminé la Zone 5 !

### Zones de Championnat réussies (15)

A terminé toutes les zones en mode Championnat !

### Une seule vie (15)

Zone terminée sans perdre un seul chasseur !

### Aventure Zone 3 terminée (20)

A terminé la Zone 3 en mode Aventure !

### Aventure Zone 4 terminée (30)

A terminé la Zone 4 en mode Aventure !

### Toutes zones d'Aventure réussies (50)

A terminé toutes les zones en mode Aventure !

## TOUTES LES SKINS

Terminez les zones indiquées ci-dessous en mode Aventure ou Championnat pour débloquer les skins correspondantes. Les skins Original et Vintage sont disponibles dès le départ.

| Skin | Zone à terminer |
|---|---|
| Ancient | Niveau 1 |
| Hardcore | Niveau 2 |
| Super Hardcore | Niveau 3 |

# Gamerbots : Third Robot Shooting on Live

© Hot Wave

+ D'INFOS FORUM

## CODES D'OBJETS

Entrez le code **39121412**pour débloquer une épée démon.

# Gears of War

© Microsoft / Epic Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BONUS

**Mode de difficulté "Dément"**
Terminez le jeu.

**Image cachée**
Terminez le jeu en mode "Dément".

**Seconde image cachée**
Accomplissez l'objectif "Franchement" (tuez au minimum 10 000 joueurs en partie online classée).

# Gears of War 2

© Microsoft / Epic Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE DÉMENT

Terminez le jeu pour débloquer ce mode de difficulté supérieur.

## IMAGES DE JOUEUR

### Image de joueur (Marcus)

Terminer la campagne en mode Insane pour débloquer une image de joueur de Marcus.

### Image de joueur (Marcus et Dom)

Débloquer le succès Amitié sans faille pour obtenir cette image de joueur cachée.

## SKINS BONUS (MULTIJOUEUR)

### Anthony Carmine

Terminer l'acte 1 dans le premier Gears of War.

### Dizzy Wallin

Terminer l'acte 1 en mode solo.

### Flame Grenadier

Terminer l'acte 4 en mode solo.

### Kantus

Terminer l'acte 2 en mode solo.

### Lt. Minh Young Kim

Trouver 10 COG tags dans le premier Gears of War.

### RAAM

Battre RAAM dans le premier Gears of War.

### Skorge

Terminer l'acte 5 en mode solo.

### Tai Kaliso

Terminer l'acte 3 en mode solo.

## SUCCÈS

### Vert comme de l'herbe (10)

Entraînez le bleu (toute difficulté)

### C'est un piège ! (10)

Défense de l'hôpital réussie

### Service d'escorte (10)

Betty escortée jusqu'à Landown

### Fille à travers la ville (10)

Vue admirée avec Betty

### Ce sentiment de naufrage (10)

Vu Ilima couler

### Baird libre ! (10)

Baird libéré

### Encore une fois, avec les tripes (10)

Rechargement éclair maîtrisé

### Coeur brisé (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 2, chapitre 6

### Longitude et attitude (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 3

### Tanks pour les souvenirs (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 4

### Sports aquatiques (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 3, chapitre 6

### Du temps pour nous (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 2

### Emballés dans du bacon (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 3

### Faites sauter le château (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 4, chapitre 6

### Et le cheval que vous avez monté (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 1

### Tu es le soutien, mon fils (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 2

### Rodéo de brumak (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 4

### Ça te semble infecté ? (10)

Progression de l'histoire dans l'acte 5, chapitre 5

### Touriste engagé (25)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Recrue

### Stratège de guérilla (50)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Normal

### Artiste de guerre (75)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Vétéran

### Missionnaire suicidaire (150)

Terminez tous les actes de la campagne en difficulté Dément

### Collectionneur (5)

Trouvez 5 objets à collectionner (toute difficulté)

### Rat des champs (15)

Trouvez 20 objets à collectionner (toute difficulté)

### Perfectionniste (30)

Trouvez les 41 objets à collectionner (toute difficulté)

### Histoire sans lendemain (10)

Terminez 1 chapitre en coopération dans n'importe quelle difficulté (Marcus ou Dom)

### Relation ouverte (30)

Terminez 10 chapitres en coopération dans n'importe quelle difficulté (Marcus ou Dom)

### Amitié sans faille (50)

Terminez tous les actes en coopération dans n'importe quelle difficulté (Marcus ou Dom)

### Sabres croisés (10)

Remportez 10 duels à la tronçonneuse (tout mode)

### Kilo de viande (10)

Utilisez un bouclier humain 10 fois pour survivre (tout mode)

### Moulin à organes (10)

Tuez 30 ennemis avec le Sulfator camouflé (tout mode)

### Choc et effroi (10)

Tuez 30 ennemis avec le mortier lourd (tout mode)

### Dit l'araignée à la mouche (10)

Tuez 10 ennemis avec une grenade plantée (tout mode)

### Contrôle des foules (10)

Battez 10 ennemis au corps-à-corps avec le bouclier de Boomer (tout mode)

### Une odeur de victoire (10)

Tuez 30 ennemis avec le lance-flammes Calcinator (tout mode)

### Prend une raclée (30)

30 Tickers au corps-à-corps (tout mode)

### La diversité pimente la mort (30)

Tuez un ennemi avec toutes les armes du jeu (tout mode)

### Frappez quand ils sont à terre (10)

Effectuez 11 exécutions uniques sur un ennemi à terre

### Sérieux 2.0 (50)

Tuez 100 000 ennemis (tout mode)

### Photo journaliste (10)

Envoyez une photo de spectateur

### Debout à côté de moi (10)

Gagnez 3 parties d'ailier (public)

### Battez le fugitif (10)

Capturez 10 fugitifs en mode Fugitif (public)

### C'est bon d'être le roi (10)

Gagnez 10 manches en mode Leader en tant que leader (public)

### Vas-y, je vais me débrouiller (10)

Gagnez 3 parties roi de la colline (public)

### Retour aux bases (10)

Terminez les 5 leçons du camp d'entraînement multijoueurs

### Cadeau de départ (20)

Tuez 10 ennemis à la grenade en étant à terre (tout mode)

### Amusez-vous comme en 1999 (30)

Jouez 1 999 manches en multijoueur (tout mode)

### Autour du monde, encore (30)

Gagnez une partie multijoueur sur toutes les cartes livrées avec le jeu (tout mode)

### Sale, sale horde (20)

Repoussez les 10 premières vagues de la horde (toute difficulté, toute carte)

### Amassez la horde (30)

Repoussez les 50 vagues de la horde (toute difficulté, toute carte)

## SOLUTION COMPLÈTE

# Acte 1 : Fer de lance

## Chapitre 1 : Bienvenue à Delta

Après la cinématique, vous aurez le choix entre vous retrouver directement dans le feu de l'action ou passer par un petit tutorial pour vous familiariser avec les commandes de base. Essayez le tutorial et avancez dans la ruelle. Mettez-vous à couvert derrière les véhicules en appuyant sur A et ramassez l'objet qui se trouve devant le grillage. Avancez ensuite par la porte et planquez-vous derrière les carcasses des voitures. Tirez sur une bouteille de gaz ensuite prenez votre pistolet et détruisez encore d'autres bouteilles. Rechargez votre arme et pensez à appuyer au bon moment sur la touche B pour faire une recharge rapide. Continuez votre route et appuyez sur Y pour observer le Rebut. Enjambez l'obstacle et avancez vers la porte. Défoncez-la en appuyant sur X et allez vers les grenades se trouvant par terre.

Lancez-en une sur le Rebut qui se trouve dans le parking. Soignez ensuite vos deux amis. Avancez vers la porte de gauche et entrez. Utilisez le Lanzor pour couper la barrière. Allez à droite pour ramasser des munitions puis allez à gauche vers l'échelle. Descendez et allez à gauche vers le garage ouvert. Approchez-vous du bureau qui se trouve à gauche et prenez l'objet qui se trouve par terre. Sortez ensuite et prenez la route de l'hôpital.

## Chapitre 2 : Le désespoir

Après l'appel d'Anya, allez vers la porte automatique et entrez voir Tai. Suivez-le et montez à l'étage. Avancez ensuite dans le couloir gauche et planquez-vous contre la fenêtre. Attendez l'arrivée des Locustes et quand ils s'approchent des bouteilles de gaz, tirez sur celles-ci pour les exploser ainsi que les Locustes. Avancez ensuite dans le couloir et entrez dans la seule chambre ouverte, située à gauche. Prenez l'objet et sortez. Suivez vos amis jusqu'aux balcons en ramassant les munitions en chemin.

Planquez-vous derrière un pilier et éliminez les Locustes qui se trouvent en bas. Allez ensuite à gauche et repoussez les ennemis qui ont réussi à monter vers vous. Avancez ensuite dans le couloir gauche. Planquez-vous derrière un bureau et assistez à la décapitation de vos ennemis par vos alliés. Continuez votre route et planquez-vous à gauche de la porte. Tirez sur les Locustes puis avancez et mettez-vous à couvert derrière la table centrale. Finissez les ennemis et allez vers la porte de droite. Utilisez votre Lanzor pour taillader l'ennemi qui franchit la porte.

Avancez ensuite vers les escaliers et descendez. Attaquez les ennemis par derrière pour aider vos deux amis. Ramassez l'objet qui se trouve entre les deux comptoirs et rejoignez vos camarades. Sortez de l'hôpital et planquez-vous derrière un pilier. Affrontez vos ennemis et quand ils se replient, avancez vers le bâtiment opposé en ignorant le Reaver posté dans la cour. Ramassez les munitions et entrez par la porte.

Suivez le couloir et planquez-vous devant la grande salle située à gauche. Eliminez les Locustes qui gardent la zone et entrez dans cette salle. Passez par la porte de droite et tournez à gauche. Avancez vers la cuisine et entrez dans la petite salle se trouvant à gauche. Prenez l'objet qui s'y trouve et allez à la cuisine. Mettez-vous à couvert et repoussez les ennemis qui essayent d'avancer vers vous. Avancez ensuite vers la porte de sortie pour voir d'autres ennemis se trouvant en haut, sur le balcon. Si vos amis montent les escaliers de gauche, prenez ceux de droite pour attaquer les ennemis par derrière (et vice versa). Sortez ensuite par la porte et rejoignez la réception de l'hôpital.

Allez à droite du balcon jusqu'au bout et prenez les munitions et l'objet. Descendez et planquez-vous derrière le comptoir central. Appuyez sur la touche Y quand elle s'affiche à l'écran pour repérer l'emplacement à travers lequel les ennemis débarquent. Sortez ensuite par la porte pour trouver la nouvelle recrue Carmine.

Sortez de l'hôpital et planquez-vous derrière les sacs de sables. Allez à droite et cherchez dans le coin droit pour trouver un autre objet. Revenez ensuite aux sacs de sables. Eliminez les ennemis qui se trouvent en bas des escaliers et mettez-vous à l'abri pendant le passage du Reaver. Descendez ensuite et ramassez, si vous ne l'avez pas encore fait, le fusil d'assaut des Locustes ; le Kaomax (qui est plus précis et puissant que le votre). Tournez à droite et

planquez-vous derrière la carcasse de la voiture. N'attaquez pas le Reaver et attendez l'arrivée de l'hélico qui va le trucider. Eliminez les Locustes qui restent en avançant d'abri en abri jusqu'à atteindre la dernière poche de résistance.

## Chapitre 3 : Tonnerre roulant

Après la cinématique vous serez à bord d'un véhicule appelé le Derrick 314, en route vers Landown. Allez à l'arrière du véhicule et examinez l'objet qui se trouve près de l'échelle. Dès le début du voyage, placez-vous derrière la tourelle et tirez sur les mortiers. Tirez des rafales courtes pour ne pas surchauffer l'arme. Si elle chauffe trop, vous n'arriverez plus à tirer. Si votre véhicule subit beaucoup de tirs de mortier, il explosera.

Tirez ensuite sur le Reaver qui vous colle par la gauche. Le véhicule sera forcément touché et une réparation s'impose. Vous allez devoir protéger le véhicule pendant sa réparation. Dès que vous descendez du véhicule, allez à gauche pour prendre des munitions et un deuxième objet. Allez ensuite vous planquer derrière le pilier. Eliminez les premières vagues d'ennemis. Déplacez-vous ensuite derrière un autre pilier pour éviter les tirs des ennemis qui se trouvent sur la dénivellation située à droite. Repoussez la dernière vague d'ennemis et quand le Derrick 314 est réparé, sprintez en appuyant sur A vers l'échelle.

## Chapitre 4 : La grande poussée

Restez derrière votre tourelle et tirez sur les ennemis qui surgissent du sol. Tirez ensuite sur le Brumak. Tournez ensuite à droite et tirez sur les ennemis qui ont pris le contrôle de l'un de vos véhicules. Ne laissez aucun Locuste prendre le contrôle de la tourelle. Si les ennemis sont loin du champ de tir de la tourelle, abandonnez cette dernière et tirez avec votre arme, mais restez toujours près de la tourelle.

A proximité du pont, attendez que votre conducteur fonce sur la cabine du véhicule qui vous poursuit pour détruire la vitre blindée. Avec la tourelle, tirez sur le conducteur et éliminez-le rapidement pour le dérouter. Vous pouvez alors traverser tranquillement le pont en question. Tirez ensuite sur tout ce qui bouge et particulièrement sur les ennemis qui essayent de vous aborder. Tirez enfin sur le dernier Brumak qui vous bloque, visez la tête pour l'éliminer rapidement.

## Chapitre 5 : Barrages routiers

Avancez tout droit et ramassez des munitions. Allez ensuite à gauche et défoncez la porte en appuyant plusieurs fois sur X. Avancez pour rencontrer un nouveau genre d'ennemis. Les Tickers sont de petites bêtes qui explosent au contact, ce sont les mines des Locustes. Elles sont rapides et zigzaguent pendant leur avancée vers vous.

Avancez donc et tournez à droite pour éliminer ces bestioles. Utilisez votre fusil à pompe pour ne pas les rater. Avancez ensuite par le petit portail en bois et tournez à gauche. Avancez et tournez à gauche vers la barrière en bois. Tronçonnez-la et prenez les munitions. Planquez-vous derrière les sacs de sable et explosez les Trickers. Tournez ensuite à droite et avancez. Entrez dans le cimetière qui se trouve à droite et examinez le mémorial.

Allez ensuite à gauche et montez la pente. Courez vers les sacs de sable et mettez-vous à couvert. Vous pouvez tirer sur les ennemis volants pour dégager le ciel pour votre hélico qui viendra faire taire la tourelle située au dessus de la station service. Eliminez les ennemis qui s'abritent dans cette même station. Attendez que vos amis explosent la tourelle de gauche pour avancer. Entrez dans la boutique de la station et allez dans l'arrière salle pour trouver un autre objet. Sortez et allez à droite. Sautez par dessus la clôture et suivez le chemin vers le tunnel.

Le tunnel est très sombre et grouille de Trickers. Restez attentif et surveillez le sol. Si vous apercevez de la poussière, cela indique l'arrivée d'un Tricker. Ces derniers émettent des sons particuliers quand ils passent à l'attaque. Restez donc bien à l'écoute et explosez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Si l'un des Trickers vous atteint et se prépare à se faire exploser, effectuez des sauts vers l'arrière pour vous éloigner de la zone de l'explosion. Avancez ensuite vers les marches et avant de monter, traversez l'ouverture qui se trouve à gauche. Prenez l'objet et sortez. Montez ensuite les marches de gauche et éliminez d'autres bestioles qui sortent du trou, en face de vous. Revenez au tunnel par la porte et recommencez le travail de nettoyage.

Avancez jusqu'à la sortie du tunnel et mettez-vous à couvert derrière la carcasse de la voiture. Un véhicule Reaver rapplique et vous bloque la route. Tirez en premier sur l'ennemi qui monte le Reaver ensuite videz votre chargeur sur l'appareil pour le neutraliser. Avancez ensuite et sortez du tunnel.

Vous avez le choix maintenant entre passer par le toit ou par l'hôtel. Si vous choisissez l'hôtel, montez les marches et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage. Sortez ensuite vers le toit, mettez-vous à l'abri et tuez les ennemis qui tirent sur vos amis depuis l'autre toit.
Avancez ensuite et attendez que Dom explose la porte pour vous laisser passer. Avancez et défoncez la porte blanche qui se trouve au fond. Eliminez les ennemis et allez vers les fenêtres de droite. Eliminez d'autres adversaires en utilisant les mortiers sans vous montrer puis défoncez la porte pour rejoindre le toit. Prenez un lance-mortiers et tirez sur le Brumak qui arrive par le tunnel. Restez derrière les sacs de sable pour éviter ses tirs.

Si vous choisissez de passer par le toit, avancez et montez les escaliers. Eliminez les deux Locustes puis avancez vers l'échelle. Montez et exécutez l'ennemi qui manie le mortier. Prenez le contrôle de ce mortier, repérez la porte en appuyant sur Y et lancez vos obus dessus pour débloquer le chemin pour Dom. Descendez ensuite et attendez que le robot Jack vous ouvre la porte. Avancez et sortez vers le toit. Eliminez tous les mortiers ennemis et contrôlez un canon. Lancez vos obus sur le Brumak qui jaillit du tunnel pour l'éliminer.

### Chapitre 6 : Descente en enfer

Une fois sur le véhicule, repoussez les ennemis qui surgissent des puits. Oubliez la tourelle qui va prendre feu et ne gaspillez pas les munitions du mortier. Utilisez-les plutôt contre les groupements de Locustes et sur les Boomers qui rappliquent. Utilisez-les aussi sur les deux Reaver qui arrivent.

## Acte 2 : Les autochtones

### Chapitre 1 : Des forces éparpillées

Vous voila dans les entrailles. Avancez dans le chemin et poursuivez votre route jusqu'au lieu de l'affrontement. Utilisez votre tronçonneuse pour ouvrir le passage bloqué par les plantes et courez vous mettre à l'abri. Eliminez les ennemis qui encerclent Carmine et rejoignez-le.

Pendant que Jack répare la drille, repoussez les assauts ennemis. Mettez-vous à couvert derrière les rochers et tirez sur tout ce qui bouge. Reculez ensuite quand les ennemis lancent leurs Trickers. Explosez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Reprenez ensuite votre position et finissez les créatures restantes. Allez ensuite vers la drille et poussez-la. Passez par le trou et descendez la pente jusqu'à la zone de combat. Prenez place derrière les sacs de sable et éliminez les vagues d'ennemis. Tirez aussi sur le Trickers et les boomers qui arrivent en dernier. Après la bataille, ramassez les munitions.

Avancez dans le chemin sombre et affrontez-les Rebus. Utilisez une arme à forte cadence de tir contre ce genre d'ennemis. Le fusil à pompe fonctionne aussi mais il n'est efficace qu'à courte distance. Avancez ensuite et utilisez votre tronçonneuse contre les plantes qui obstruent le passage.

### Chapitre 2 : Créatures indigènes

Avancez vers le ver de pierre et tirez sur le fruit rouge luisant. Avancez ensuite dans le chemin de gauche et coupez les branches qui bloquent l'entrée de l'alcôve située à gauche. Entrez, prenez les munitions et l'objet et sortez. Avancez jusqu'à l'intersection.

Que vous preniez le chemin à droite ou celui gauche, la procédure est la même. Approchez-vous du barrage jusqu'à l'apparition du ver de pierre et utilisez-le comme bouclier. Lancez une grenade contre la tourelle et éliminez celui qui la manie. Empêchez ensuite les autres Locustes de l'utiliser et neutralisez les renforts qui arrivent par les échelles de droite.

Montez ensuite à l'une de ces échelles, tournez à droite, explosez les Trickers et foncez à droite. Protégez-vous derrière le ver de pierre et éliminez les Locustes qui bloquent la route. Avancez ensuite et ramassez le fusil sniper sur votre chemin. Mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et éliminez le tireur. Eliminez aussi les snipers qui se trouvent sur la plateforme de droite et avancez. Utilisez le ver de pierre comme bouclier et traversez le pont.

Choisissez ensuite le chemin de droite ou de gauche, ils mènent vers le même endroit. Vous allez devoir sniper quelques Locustes se trouvant en bas, sans qu'ils ne puissent riposter. Avancez ensuite dans le chemin jusqu'à rencontrer un barrage ennemi. Planquez-vous derrière les sacs de sable et occupez-vous de la première tourelle. Utilisez le sniper pour éliminer le tireur. Exécutez ensuite les autres Locustes et avancez vers les positions ennemies. Attaquez le tireur de la deuxième tourelle par derrière pour dégager le terrain pour vos amis. Ramassez les munitions et avancez. Prenez ensuite les commandes d'une tourelle et éliminez le Reaver qui arrive dans le coin. Avancez ensuite vers le bord de la zone et ramassez le pack de munitions rouge et l'objet qui se trouve à sa droite.

Prenez ensuite le contrôle de la tourelle située en face de la porte et accueillez vos ennemis avec une pluie de balles. Tirez sur les Trickers qui essayent de vous déloger. Refroidissez ensuite les Rebus et terminez avec le Boomer. Passez par la porte et avancez pour attaquer les mortiers par derrière. Décimez vos ennemis et prenez place derrière la tourelle ou le mortier pour éliminer les ennemis qui attaquent vos amis qui sont en bas. Continuez votre route jusqu'à l'apparition du ver de pierre géant responsable des activités sismiques.

## Chapitre 3 : Troublantes révélations

Avancez jusqu'au pied du temple et ramassez le fusil sniper en chemin. Après la cinématique, courez vers l'abri et planquez-vous. Tirez ensuite sur le fruit rouge pour amener le ver de pierre devant le temple. Allez ensuite vous planquer derrière lui. Eliminez les Trickers en premier. Utilisez ensuite votre sniper pour éliminer le chef des Locustes qui se trouve en haut, sur les balcons. Une fois touché, il va descendre et sortir par la porte en compagnie de quelques Rebus. Eliminez-les en premier ensuite occupez-vous de leur chef pour que tous les Locustes prennent la fuite. Avancez et prenez le pistolet du chef. Entrez par la porte et allez à droite pour ramasser des munitions et un objet.

Avancez ensuite dans le chemin jusqu'à atteindre une nouvelle zone et vous pourrez à nouveau choisir entre deux chemins. Si vous choisissez le chemin de droite, vous allez tranquillement suivre l'avancée du ver de pierre jusqu'à ce qu'il tourne à gauche.
A ce moment, éliminez les ennemis qui se trouvent derrière les tourelles et ceux qui se trouvent dans le bâtiment. Actionnez ensuite le levier pour entrer. Avancez, montez à l'échelle et éliminez les ennemis d'en haut pour permettre à vos amis d'avancer par le coté gauche. Prenez place derrière la tourelle et éliminez le chef des Locustes.

Si vous choisissez le chemin gauche, vous allez tirer sur les fruits pour faire avancer le ver de pierre et couvrir l'avancée de vos amis. Repoussez ensuite les Rebus et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez et attendez le soutient de vos alliés qui arrivent par la droite. Planquez-vous derrière le ver et utilisez votre sniper pour éliminer le chef Locuste. Eliminez les ennemis qui gardent le portail et avancez.

## Chapitre 4 : Au fond de l'abîme

Avancez à gauche pour vous emparer des munitions et continuez votre route vers la droite. Epargnez le civil et éliminez les Locustes qui le poursuivent. Eliminez le Locuste sur la monture et avancez. Allez à droite vers le mur et planquez-vous. Neutralisez un nouveau Locuste sur sa monture avant qu'il ne vous attaque au corps à corps. Sautez par-dessus le mur et avancez entre les deux carcasses de voitures pour trouver un objet.

Revenez ensuite vers vos amis et planquez-vous derrière le bloc de pierre lorsque le Reaver rapplique. Eliminez les deux Locustes qui le commandent et arrosez-le de balles jusqu'à sa mort. Avancez ensuite entre les débris. Après l'appel radio, planquez-vous derrière le bloc de pierre et repoussez les ennemis qui arrivent par le tunnel. Eliminez en priorité le Reaver qui viendra en renfort. Utilisez votre sniper s'il vous reste des munitions, sinon utilisez la méthode habituelle ; tirez sur tout ce qui bouge.

Avancez ensuite vers la zone du crash de l'hélico pour tomber dans une embuscade. Repliez-vous derrière la porte et tirez sur vos ennemis. Soignez vos amis s'ils sont restés trop longtemps sous le feu ennemi. Résistez jusqu'à l'arrivée

de votre sauveur ; il s'agit de Cole. Restez dans la zone et repérez un cadavre de soldat se trouvant à gauche de la sortie pour récupérer un objet. Accompagnez ensuite vos amis et avancez dans le cimetière. Quand le Reaver arrive, décalez-vous à droite pour pouvoir cibler les deux Locustes et les éliminer. Neutralisez ensuite la bestiole et avancez vers le tunnel. Eliminez les ennemis qui gardent le pont et entrez dans le tunnel.

## Chapitre 5 : En captivité

Avancez dans le tunnel jusqu'au premier tas de capsules servant à enfermer des prisonniers. Ramassez les munitions et continuez votre route pour libérer votre compagnon Baird. Descendez la pente et allez à droite pour trouver un objet de lecture, par terre. Revenez vers vos amis et ramassez les munitions en chemin. Planquez-vous ensuite derrière une capsule et éliminez les ennemis qui descendent de la berge bestiale. Eliminez le Boomer en visant sa tête avant que ce dernier n'ouvre le feu.

Montez ensuite sur la barge et mettez-vous à couvert. Eliminez l'ennemi qui descend par l'ascenseur. Attention, il s'agit d'un Broyeur utilisant le Sulfator (qui peut faire très mal). Prenez le Sulfator, allez ensuite dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut, actionnez le levier pour ouvrir les cellules. Montez ensuite vers le toit et, tout en restant derrière une caisse, éliminez les ennemis qui contrôlent la barge. Actionnez le levier qui se trouve au centre pour faire avancer cette barge.

Mettez-vous à l'abri de la tourelle qui vous tire dessus par le coté droit. Repoussez ensuite les renforts ennemis qui arrivent par la deuxième barge. Sautez ensuite sur cette même barge et descendez dans la cale. Abaissez le levier qui se trouve sur le pilier pour ouvrir les cellules et retrouver Tai. Après une cinématique assez dramatique, planquez-vous à droite des caisses et éliminez les Locustes qui se trouvent de l'autre coté du pont. Traversez ce pont pour revenir au tunnel.

Prenez le Sulfator et avancez à droite. Descendez la pente et mettez-vous à couvert derrière le bloc de pierres. Utilisez votre puissance contre les Locustes et leurs montures (ce sont les plus dangereux). Après avoir contacté Anya, avancez vers la sortie du tunnel et éliminez les ennemis qui le gardent.

Avancez dans les ruines de la ville et occupez-vous de la première poche de résistance ennemie. Avancez à droite en compagnie de vos amis et éliminez le Reaver qui vous barre la route. L'avancée n'est pas facile et vous allez devoir bouger d'un abri à l'autre pour mieux cibler vos ennemis. Avancez à droite de la station service en flammes et restez derrière les barrières. Exterminez les Locustes qui vous empêchent d'avancer. Suivez ensuite le conseil de Dom et dirigez-vous vers le bâtiment situé en face de vous.

L'entrée se trouve à l'extrémité droite de la zone. Montez les marches jusqu'au sommet. Après avoir déclenché le fumigène pour signaler votre position, repliez-vous vers la seule zone possédant une toiture (près du fumigène) pour repousser les ennemis qui arrivent de tous les cotés. Résistez jusqu'à l'arrivée de l'hélico.

## Chapitre 6 : Luttes intestines

Vous voici à l'intérieur du ver géant. Avancez vers la gauche avant de descendre la pente et ramasser l'objet pour votre journal de guerre. Descendez ensuite la pente et avancez vers les entrailles du ver. Il faut absolument éviter les trois premières dents de digestion qui écrasent tout ce qui passe à travers. Attendez que la dent monte pour passer en appuyant sur A. Traversez une dent à la fois pour ne pas vous faire broyer.

Pour la deuxième série, vous devez avancer en appuyant sur A sans vous arrêter. Continuez d'avancer dans les entrailles du monstre pour atteindre la nouvelle série de dents. Avancez toujours en appuyant sur A et faites une pause entre les dents pour pouvoir passer tranquillement. Avancez encore et tirez sur les petites bêtes qui sortent du sol.

Continuez votre route et, après la cinématique, vous devrez sprinter pour éviter les débris qui arrivent derrière vous. Dès le début du sprint, et avant de tourner à droite, ramassez l'objet qui se trouve au sol, à gauche. Courez ensuite en évitant de marcher sur le chemin empoisonné. Tirez ensuite sur l'orifice pour l'ouvrir et avancez. Approchez-vous ensuite de la membrane qui obstrue le passage et découpez-la avec votre tronçonneuse. Courez ensuite et tirez sur un autre orifice pour l'ouvrir. Avancez et repérez le véhicule qui est en haut. Tirez-lui dessus pour le faire tomber et

utilisez-le comme pont pour traverser. Reprenez ensuite votre course. Coupez ensuite une autre membrane et passez.

Avancez maintenant calmement dans le chemin de gauche. Tirez sur les organes verts qui crachent de l'acide. Cette action arrêtera le jet d'acide pour un court laps de temps, profitez-en pour passer. Refaites cette action tout au long du passage pour atteindre les intestins du monstre. Avancez dans les intestins sombres et toxiques en allant toujours vers les zones éclairées. Il ne faut pas vous attarder dans cet endroit sinon vous mourrez intoxiqué. Suivez la lumière jusqu'à une membrane que vous devrez couper pour sortir. Avancez encore et tronçonnez une autre membrane pour atteindre le coeur du monstre.

Avancez et tailladez les deux artères du coeur et éliminez les créatures qui surgissent du sol. Découpez une autre membrane et avancez. Montez la pente de gauche en découpant les trois artères du coeur et poursuivez votre route vers une autre membrane à tronçonner. Avancez vers le troisième coeur et éliminez les bêtes qui surgissent du sol. Coupez les quatre artères du coeur avant que la zone ne soit inondée par le sang du monstre. Vous pouvez ignorer les petites bêtes qui apparaissent près de chaque artère et vous focaliser sur le découpage.

## Acte 3 : Tempête imminente

### Chapitre 1 : Un secret bien gardé

Avancez à gauche, tournez ensuite à droite et continuez votre route jusqu'à la porte d'entrée. Défoncez-la et entrez. Avancez ensuite dans le couloir de droite jusqu'à la porte blindée. Après la cinématique, avancez dans le couloir jusqu'au générateur. Ramassez le lance-flammes et actionnez le levier du générateur pour rétablir l'électricité. Rebroussez ensuite chemin et allez vers l'entrepôt qui contient plusieurs étagères. Allez vers la porte qui se trouve à droite et abaissez le levier pour l'ouvrir.

Avancez et enflammez les Rebuts avec votre lance-flammes. Avancez vers le grand portail et lorsque l'endroit est sécurisé, tournez la vanne pour ouvrir la porte et rejoindre le Centaure. Revenez ensuite avec la bombe à l'intérieur du bâtiment. La tache est assez difficile puisque vous devez repousser les rebuts tout en avançant avec la bombe. Nettoyez la zone avant d'avancer pour ne pas être attaqué par derrière. Dans le couloir, les ennemis vont débarquer par le toit, soyez donc attentif et éliminez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Placez ensuite la bombe devant la porte.

### Chapitre 2 : Les origines

Avancez par la porte et montez aux escaliers. Avancez et entrez dans la chambre de droite pour récupérer un objet situé au fond de la chambre. Sortez et avancez vers la salle de contrôle. Approchez-vous des fenêtres pour prendre les munitions et revenez à la porte de droite (celle que Jack a ouvert). Avancez et descendez les escaliers. Tournez à gauche pour voir les Rebuts qui se trouvent derrière la vitre. N'ouvrez pas la porte de cette salle. Revenez à droite et défoncez la porte. Activez le système de sécurité pour que les tourelles exterminent les Rebuts. Désactivez ensuite le système pour pouvoir entrer dans la salle où se trouvaient ces derniers.

Avancez dans le couloir et tournez à droite. Entrez par la porte de droite, défoncez une autre porte et ramassez l'objet qui se trouve à gauche. Revenez ensuite au couloir et avancez. Entrez dans la salle de droite pour récupérer des munitions pour votre lance-flammes. Sortez et planquez-vous derrière une caisse pour échapper au rayon de la tourelle. Avancez vers la deuxième porte de droite et entrez. Désactivez ensuite la tourelle pour permettre le passage de votre ami.

Sortez ensuite du dortoir et éliminez les Rebuts qui réussissent à dépasser les tourelles lance-flammes. Entrez ensuite dans la salle et restez à gauche pour éviter le champ des tourelles. Attendez que celle de gauche se déplace vers la droite et sautez par-dessus la table. Allez à gauche et désactiver les tourelles.

Avancez dans le couloir, attendez que le rayon de la tourelle disparaisse derrière le mur gauche et avancez vers les vestiaires. Enfoncez la porte et entrez. Avancez vers la deuxième porte, sortez quand le champ est libre et désactivez les tourelles. Avancez ensuite et défoncez la porte qui vous mène vers l'extérieur.

Eliminez les deux Rebuts et descendez les marches. Allez à droite et exterminez la horde de Rebuts qui sort par la porte. Entrez et sprintez vers la cuisine pour éviter la tourelle. Pour la désactiver, vous pouvez aller à la salle qui se trouve à gauche.

La cuisine est gardée par deux tourelles situées au fond. Eliminez les Rebuts puis planquez-vous pour attendre que le rayon de la tourelle droite se déplace vers la gauche. Avancez et mettez-vous à couvert près de la tourelle en question. Passez sous les deux rayons et quittez la cuisine pendant que la tourelle gauche est dirigée vers la droite.

Avancez jusqu'à une nouvelle salle gardée par des tourelles. Avancez tout droit et tournez à gauche pour trouver l'interrupteur qui les désactive. Des ennemis vont essayer de vous atteindre, activez alors les tourelles pour qu'elles les massacrent. Désactivez-les ensuite et entrez dans la salle qui se trouve derrière l'interrupteur pour trouver des munitions et un objet.

Traversez la première salle puis longez le coté gauche pour dépasser les deux tourelles qui gardent la deuxième salle. Poursuivez votre route et descendez les escaliers. Avancez jusqu'au couloir gardé par de nouvelles tourelles. Eliminez les Rebuts qui échappent aux tourelles et passez sous les rayons en vous collant au mur gauche. Attendez que Jack vous ouvre la porte et avancez.

Descendez les escaliers pour choisir entre avancer à droite ou à gauche. Si vous choisissez la droite, vous devez attendre que Dom coupe le courant des tourelles une à une pour passer (quand il vous donne le signal). Passez une tourelle à la fois pour ne pas finir en cendres.

Si vous passez par la gauche, c'est vous qui couperez le courant des tourelles pour permettre à Dom de passer. Ouvrez ensuite la porte pour retrouver votre ami. Avancez jusqu'à la grille que Jack ouvrira. Montez les marches et attendez que le courant revienne pour actionner le levier.

## Chapitre 3 : Réveil Brutal

Après la cinématique, descendez les marches et entrez dans la salle pleine de cuves en verre. Vous allez combattre un nouveau genre d'ennemis appelés les Sires. Votre meilleure arme contre ces monstres est le lance-flammes. Enflammez le premier monstre et avancez vers la porte qui va être défoncée par deux de ces monstres. Eliminez-les et entrez dans la nouvelle salle.

Enflammez les Sires et finissez-les pendant qu'ils sont à terre avant qu'ils ne se redressent et vous attaquent à nouveau. Ramassez les munitions qui se trouvent dans la zone et avancez dans la salle où se trouve la porte munie de deux vannes. Nettoyez la zone avant d'ouvrir la porte et sortir. Avancez dans la nouvelle salle et tournez à gauche. Actionnez l'interrupteur pour faire taire l'ordinateur qui contrôle le centre.

Sortez et montez les marches. Entrez dans la salle de contrôle et planquez-vous derrière les fenêtres de gauche pour attendre l'arrivée des Locustes. Tirez sur les ennemis avec le lance-flammes en premier. Lorsque vous les aurez neutralisés, le réservoir explosera et entraînera la mort des ennemis qui les entourent. Nettoyez le bureau, ramassez les munitions et sortez par le trou créé par les Locustes. Mettez-vous à couvert derrière la table et débusquez vos ennemis.

Avancez ensuite vers la porte de gauche et avancez. Allez au fond la pièce et appuyez sur l'interrupteur qui désactive la première tourelle et active celle de l'endroit où se trouvent les Locustes. Attendez jusqu'à leur extermination totale et désactivez la tourelle. Evitez le rayon de la première tourelle et sautez vers la salle de droite. Ramassez les munitions et sortez par la porte. Suivez le couloir et entrez dans l'alcôve gauche pour ramasser des munitions. Reprenez ensuite votre route et planquez-vous derrière une caisse pour affronter les Locustes qui arrivent par le couloir. Repoussez d'autres ennemis jusqu'à atteindre la porte qui mène au hall de la réception. Défoncez-la et planquez-vous directement derrière les bureaux. Restez caché et attendez que la grêle coupante élimine vos ennemis. Contournez alors le centre de la pièce et allez vers la porte de sortie.

Une fois dehors, tournez à droite et sprintez vers l'abri. Allez au fond pour trouver un objet. Retournez vers l'abri central puis courez vers celui situé à gauche. Eliminez l'ennemi qui garde le wagon et courez vers ce dernier. Débloquez les

freins du wagon et mettez-vous à l'abri des tirs. Ignorez ou éliminez les ennemis en chemin.

Descendez ensuite dans l'abri quand le wagon s'arrête et éliminez les ennemis qui se trouvent dans l'abri d'en face. Allez ensuite à droite et montez dans un deuxième wagon. Descendez de l'autre coté et courez à gauche pour atteindre l'abri. Suivez le chemin tout en restant protégé sous le toit, tournez à gauche et entrez dans le bâtiment en ruines. Eliminez les deux Locustes qui le gardent et allez vers la vanne de la porte.

Tournez-la pour créer un abri et planquez-vous derrière la barrière. Neutralisez les ennemis en face de vous puis allez vers la vanne de droite et tournez-la. Sortez par la porte et allez à droite vers la troisième vanne. Tournez-la et passez sous la porte puis courez vers l'abri. Avant de pénétrer dans le wagon qui se trouve sur votre gauche, tournez à droite pour vous rendre à l'abri situé en face de ce wagon, pour trouver un autre objet placé contre le mur. Rebroussez ensuite chemin, montez dans le wagon et débloquez ses freins. Ignorez les ennemis en chemin et descendez du wagon quand il s'arrête. Avancez et montez ensuite à l'échelle.

Avancez en courant et montez les marches. Courez ensuite vers l'abri et planquez-vous. Éliminez les ennemis qui sortent du puits d'émergence. N'avancez vers leur position que si le puits est bouché. Passez ensuite vers un autre abri et neutralisez les ennemis qui vous abordent. Passez ensuite au dernier abri et visez la tête des ennemis qui portent des boucliers. Prenez un de ces boucliers et avancez sous la pluie.

Avancez vers les ennemis qui s'abritent derrière les barrières et attaquez-les par le flanc gauche tout en vous protégeant derrière le bouclier. Allez ensuite vers votre Centaure. Laissez tomber le bouclier, ramassez les munitions situées devant ce dernier et équipez-vous de votre meilleure arme. Eliminez les deux Reavers qui rappliquent pendant que Baird répare votre véhicule.

## Chapitre 4 : L'ascension

Avancez sur votre Centaure dans le chemin de gauche jusqu'à atteindre le point de contrôle. Eliminez l'ennemi qui garde le passage. Détruisez le barrage qui bloque la porte et bombardez vos ennemis de loin. Avancez ensuite et explosez le Reaver qui bloque la route. À la vue de la rampe, appuyez sur A pour mettre un booste et sauter. Avancez ensuite et éliminez les ennemis qui se trouvent à gauche, et plus particulièrement la tourelle. Explosez les obstacles et avancez. Si votre Centaure est en feu, arrêtez-vous un instant, à l'abri des ennemis, et attendez que votre ami répare le véhicule.

Eliminez un autre poste de contrôle tout en restant au loin. Explosez le Reaver et les barrières qui bloquent la porte et foncez tout droit vers la rampe. Mettez le boost et sautez vers une autre zone. Avancez lentement sur le lac gelé et évitez les trous dans la glace causés par les projectiles ennemis. Ignorez les deux Reavers sur le chemin et traversez le deuxième lac gelé. Eliminez le Reaver qui vous attend sur la rive du lac et avancez.

Reprenez votre route et éliminez deux Reavers. Explosez la tourelle du prochain poste de contrôle et foncez dans le tas. Avancez et éliminez encore d'autres Reavers. Vous arrivez ensuite devant des Essaimeurs situés sur la crête. Eliminez-les avec votre canon avant d'avancer. Repoussez ensuite d'autres Reavers et avancez vers le pont détruit puis allez à sa droite. Utilisez la pente pour sauter par-dessus en mettant le boost.

Reprenez ensuite votre route et explosez les Reavers sur votre chemin. Une fois près de l'entrée, restez en hauteur et bombardez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Avancez ensuite et détruisez la tour. Descendez la pente et entrez dans la grotte. Roulez dans le seul chemin praticable jusqu'à tomber dans un gouffre. Vous serez encerclé par trois monstres. Tirez-leurs dessus en pleine tête quand ils lèvent les pattes. Continuez ensuite votre route vers la gauche. Explosez enfin les deux Brumaks en essayant d'éviter leurs projectiles.

## Chapitres 5 : Le déplacement

Avancez dans le chemin jusqu'à atteindre les ruines. Un Therone armé d'une arbalète vous attendent de pied ferme. Mettez-vous à couvert et neutralisez-le. Avancez ensuite entre les ruines et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez ensuite à droite et montez les marches. Tuez les Rebuts et montez jusqu'au sommet pour trouver un objet. Descendez ensuite et tuez l'ennemi avec le lance-flammes. Occupez-vous ensuite du bateau ennemi. Utilisez votre

arbalète pour éliminer les ennemis derrière les tourelles.

Avancez ensuite sur le bateau pour atteindre l'autre rive et planquez-vous. Repoussez les ennemis qui arrivent en renfort. Eliminez leur chef et avancez pour voir surgir un ennemi à travers la porte. Neutralisez-le et entrez par cette même porte. Eliminez le chef des Locustes ainsi que les Trickers qu'il lance à vos trousses. Avancez vers le quai et repoussez les renforts ennemis qui arrivent par la mer. Avancez ensuite jusqu'au bateau, au bout du quai.

Après l'attaque des Locustes, il faut vous mettre à l'abri derrière une caisse et résister aux attaques ennemies qui arrivent sur les bateaux. Après quelques instants de calme, une canonnière vous attaque avec un ennemi équipé de lance-flammes. Tuez-le et sautez dans la canonnière. Repoussez les canonnières qui vous attaquent par la droite et par la gauche. Utilisez les caisses comme abri et écoutez les consignes de Marcus qui indique vous l'endroit de l'attaque.

### Chapitre 6 : En eaux troubles

Tirez sur le tentacule qui essaye de faire chavirer le bateau. Vous pouvez aussi utiliser votre tronçonneuse pour attaquer ces tentacules. Quand le monstre mord le bateau, tirez sur ses yeux bleus jusqu'à ce qu'il lâche prise. Lorsqu'il mord une deuxième fois, tirez sur un de ses yeux et entrez dans sa bouche quand il l'ouvre. Lancez une grenade dans sa bouche et tirez ensuite sur les tentacules qui virent au bleu. Lancez une autre grenade dans sa gorge pour le tuer.

## Acte 4 : La ruche

### Chapitre 1 : Les priorités

Avancez dans le chemin vers la porte arrière du temple. Avancez et sortez de l'autre coté. Après la cinématique, suivez Dom qui cherche le camp de travail. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour faire monter l'ascenseur. Traversez les balcons et descendez avec l'ascenseur en appuyant sur l'interrupteur. Tournez ensuite la vanne pour arrêter l'écoulement de l'eau. Sautez ensuite dans le bassin vide et planquez-vous. Eliminez l'ingénieur Drone qui essaye de tourner la vanne de la rive opposée et relancer l'écoulement de l'eau. Eliminez le reste des Locustes et avancez vers un autre ascenseur pour descendre.

Ramassez le fusil sniper et les munitions qui se trouvent à droite et sortez vers la cour. Mettez-vous à couvert et débarrassez-vous des Rebuts qui rappliquent. Eliminez ensuite l'ennemi équipé de bouclier. Avancez à gauche et planquez-vous. Détruisez le projecteur qui vous aveugle et utilisez votre sniper contre le tireur de la tourelle. Nettoyez ensuite la zone et faites un tour de collecte de munitions.

Allez ensuite à gauche pour trouver deux terminaux Locustes. Allez vers celui de gauche pour l'observer. Consultez ensuite celui de droite.

### Chapitre 2 : Les réponses

Après la cinématique, poursuivez Dom jusqu'à un autre terminal. Consultez-le et continuez votre recherche. Planquez-vous derrière la barrière et laissez la patrouille Locuste passer. Suivez ensuite Dom vers un autre terminal et consultez-le. Cherchez à gauche de celui-ci pour trouver deux véhicules. Ramassez l'objet qui se trouve au sol, à gauche des véhicules. Attendez encore une fois que la patrouille passe pour atteindre un nouveau terminal. Ce n'est pas encore le bon. Continuez à suivre Dom dans sa recherche jusqu'à trouver le bon terminal. Vous pouvez éliminer ou laisser passer la patrouille ennemie.

Une fois le bon terminal trouvé, des hordes d'ennemis vont vous attaquer. Eliminez les deux monstres qui arrivent l'un en face et l'autre du coté gauche. Tailladez les Rebuts qui réussissent à se rapprocher de vous. Mettez-vous à l'abri pendant les tirs des Boomers et attendez qu'ils rechargent pour riposter.

### Chapitre 3 : Nid de guêpe

Avancez vers le chemin de droite. Tournez ensuite dans le couloir droit et poursuivez votre route jusqu'à trouver un

objet sur le sol. Continuez votre route dans le couloir jusqu'à la porte. Défoncez-la en appuyant sur X et entrez.

Descendez ensuite les escaliers et mettez-vous à couvert. Eliminez les Locustes qui se trouvent en haut et en bas sans bouger de votre cachette. Avancez ensuite sous le pont, ramassez les munitions et trouvez un abri derrière les ruines. Eliminez les ennemis qui gardent la tour. Tirez sur les explosifs ennemis pour tuer un max de Locustes. Montez ensuite dans la tour et actionnez l'interrupteur. Sortez, tournez à gauche et allez sur le pont pour avoir une meilleure vue sur vos ennemies. Éliminez ceux équipés de lance-flammes. Après la bataille, descendez et entrez par la porte par laquelle ils sont venus.

Avancez et restez en haut des escaliers. Exterminez les Locustes qui gardent la zone et descendez vers la porte. Entrez et ressortez vers la grande cour. Courez vers la gauche et actionnez le levier pour faire monter les barrières qui vous serviront d'abri.

Commencez par abattre l'ennemi qui se trouve en haut et qui essaye d'utiliser un levier pour abaisser les barrières de protection. Eliminez ensuite les Locustes jusqu'à l'arrivée du Reaver qui deviendra votre priorité. Nettoyez ensuite la zone et avancez. Quand la porte s'ouvre reculez, mette-vous à l'abri et éliminez les broyeurs.

Entrez ensuite par la porte et suivez le chemin. Courez vers les marches de droite et entrez dans la pièce de droite avant la fermeture de la porte. Tournez encore à droite pour trouver un objet. Actionnez ensuite le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte. Prenez place derrière la tourelle et nettoyez la zone. Avancez ensuite pour attirer la deuxième vague ennemie et revenez à la tourelle pour les massacrer.

Poursuivez votre route et montez les marches. Allez à la salle de gauche, au fond du couloir, pour prendre les munitions. Revenez ensuite à la première porte et sortez. Tirez sur les ennemis pour faire tomber le monte-charges. Avancez ensuite dans le chemin montant en éliminant les Locustes jusqu'à atteindre un levier. Montez les barrières de protection et avancez à droite. Eliminez les Locustes et allez prendre leur position.

Vous devez maintenant repousser les vagues ennemies pendant que Jack termine la transmission. Les plus dangereux sont les deux Reavers et les mortiers. Avancez ensuite et éliminez le reste des ennemis pendant que les drilles arrivent. Commencez toujours par sniper les mortiers pour qu'ils ne vous bombardent pas. Montez ensuite aux escaliers de droite pour retrouver vos deux camarades. Avancez, abaissez le levier pour ouvrir la porte et entrer.

## Chapitre 4 : Chemin sans retour

Montez dans la nacelle de ce qui semble être un téléphérique et protégez-la des attaques des Reavers. Tirez quand le viseur vire au rouge pour ne pas gaspiller de munitions. Chargez toujours entre les assauts ennemis. Eliminez ensuite les Locustes qui se trouvent dans l'autre nacelle. Sautez dans cette dernière et abaissez le levier pour la faire marcher. Repoussez ensuite d'autres assauts Reavers.

Descendez ensuite de la nacelle et avancez vers les escaliers situés à gauche. En haut, allez à gauche et examinez le calendrier Locuste. Allez ensuite dans le chemin de droite et descendez les escaliers. Courez ensuite vers le levier et actionnez-le pour lever les barrières de protection. Concentrez ensuite vos tirs sur le chef Locuste qui possède la capacité de soigner ses acolytes. Avancez et actionnez le levier pour choisir entre deux chemins.

Passez dans l'ascenseur avec la tourelle et nettoyez les trois niveaux pour vos amis. Si vous passez par les escaliers, ce sont eux qui vont nettoyer le passage pour vous. Tirez toujours sur les explosifs ennemis pour provoquer plus de dégâts. Rejoignez ensuite vos amis et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Descendez les marches et éliminez d'autres larves. Restez en haut des escaliers pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis et éliminez en premier le chef Locuste. Allez ensuite à droite pour contourner vos ennemis. Entrez ensuite par la porte de droite, ramassez l'objet et les munitions et actionnez le levier. Descendez ensuite dans la cour par les nouveaux escaliers.

Mettez-vous ensuite à couvert avant l'ouverture du grand portail. Eliminez les deux broyeurs et retournez-vous pour éliminer le Locuste qui vous attaque désespéramment tout seul. Passez par la porte à travers laquelle est arrivé ce dernier ennemi. Restez en haut des marches et emparez-vous du Sulfator de l'un des broyeurs. Trucidez vos ennemis en commençant par leur chef. Descendez ensuite les escaliers et sortez par la porte. Eliminez les ennemis qui

débarquent par le monte-charges.

### Chapitre 5 : Un plan à toute épreuve

Avancez vers le palais pour vous retrouver pris dans une embuscade. Planquez-vous et éliminez les ennemis qui se trouvent dans les fenêtres. Repliez-vous ensuite vers les escaliers pour faire passer l'orage. Descendez ensuite les escaliers et allez à gauche. Avancez en compagnie de vos trois amis que rien n'arrête. Eliminez les ennemis sur votre chemin et continuez tout droit. Tuez les deux ennemis qui arrivent par l'ascenseur. Avancez ensuite vers la deuxième porte, à droite en partant de l'ascenseur, et ramassez l'objet. Revenez à l'ascenseur, appuyez sur l'interrupteur et descendez.

Avancez entre les cellules et actionnez le levier qui se trouve au fond. Montez les escaliers de gauche et aidez vos amis qui se trouvent en bas. Restez dans le balcon jusqu'à l'élimination de tous les ennemis pour que vos amis puissent passer en toute sécurité. Descendez ensuite les marches et appuyez sur l'interrupteur situé au sol pour ouvrir la porte à vos deux camarades. Avant de descendre les escaliers de gauche, montez à ceux de droite et avancez jusqu'au fond. Descendez et ramassez l'objet qui se trouve en bas. Ramassez ensuite les munitions et revenez auprès de vos amis.

Descendez les marches et éliminez les gardes sur votre chemin. Avec la puissance de feu dont vous disposez, ça sera une partie de plaisir. Utilisez quand même les piliers comme abri. Entrez ensuite dans une grande salle, mettez-vous à l'abri et éliminez tous les Locustes.

### Chapitre 6 : Recherches royales

Prenez les munitions et le Sulfator et entrez par la porte. Allez vers le dernier pilier situé à gauche et ramassez l'objet qui se trouve à ses pieds. Allez ensuite à droite et actionnez l'interrupteur. Choisissez l'un des couloirs et avancez en éliminant vos ennemis. Pensez à donner un coup de main à vos amis qui se trouvent dans le couloir opposé. Quand les ennemis munis de boucliers rappliquent, tirez-leur dans les pattes. Continuez votre route jusqu'à la rencontre avec vos amis. Montez dans l'ascenseur, actionnez le levier et descendez.

Entrez dans la grande salle et éliminez les ennemis qui se trouvent de l'autre coté de la rive. Abaissez le levier qui se trouve à gauche pour faire apparaître des escaliers. Montez et avancez vers le centre de la salle. Vous devez maintenant éliminer toutes les créatures pour pouvoir passer d'une zone à l'autre. Avancez jusqu'à tomber dans un piège ennemi. Eliminez la première vague ennemie avec votre puissance de feu désormais phénoménale et courez vers la vanne pour la tourner et revenir à la surface.

Avancez ensuite vers la porte pour rencontrer la reine qui prend immédiatement la fuite. Vous allez ensuite combattre son fidèle garde Skorge. Dès l'entame du combat, appuyez rapidement et répétitivement sur B pour découper son arme. Repérez ensuite votre ennemi et tirez-lui dessus. Evitez les pierres qui tombent du plafond. Restez mobile pour éviter les grenades et les Trickers. Evitez le pilier qui tombe sur vous en sautant à droite ou à gauche. Répétez ces actions en appuyant toujours sur le bouton qui se trouve au centre pour remonter les protections. Après la fuite de Skorge, entrez par la porte de droite ou celle de gauche pour rejoindre vos potes. Traversez le pont en courant pour atteindre les enclos des Reavers.

## Acte 5 : Les conséquences

### Chapitre 1 : La fuite

Vous prenez la fuite à bord d'un Reaver. Tirez sur vos ennemis qui se trouvent au sol et explosez surtout les tourelles. Utilisez le canon avant ou la mitrailleuse arrière selon votre cible. Tirez sur les Brumak qui sont les ennemis les plus dangereux de cette zone.

Vous entrez ensuite dans un tunnel sombre et vous êtes poursuivi par une Hydre. Tirez dans la bouche de ce monstre et évitez les roquettes de l'ennemi en vous déplaçant à l'approche de chaque roquette. Une fois dehors, vous serez poursuivi par des Reavers. Vous devez traverser la forêt en vous concentrant surtout sur la conduite. Essayer de ne pas

heurter les arbres en chemin est plus important que d'exploser tous les Reavers.

Skorge revient à la charge à bord de son Hydre. Commencez à tirer sur votre poursuivant jusqu'à ce qu'il passe devant vous. Quand il charge sur vous, lancez-lui une roquette en pleine face. Il reviendra se positionner derrière vous et vous lance de nouvelles roquettes. Evitez-les en vous déplaçant d'un mouvement circulaire puis tirez sur son bras car il s'accroche à vous. Évitez encore des roquettes et attendez que l'Hydre passe devant vous. Lancez d'autres roquettes quand il charge. Répétez ces actions jusqu'à la mort de l'Hydre et de Skorge.

## Chapitre 2 : Un combat désespéré

Les Locustes ont lancé leur ultime assaut sur Jacinto. Vous devez protéger la base à tout prix. Allez vers la porte gauche et entrez. Eliminez les ennemis qui montent sur la plateforme d'atterrissage. Avancez ensuite vers le deuxième balcon et ramassez les munitions et l'objet posé par terre. Avancez ensuite vers la porte ouest (encore fermée). Il faut éliminer les Locustes et le Reaver qui se trouvent sur une autre plateforme d'atterrissage.

Avancez ensuite pour prêter main forte à vos amis. Une fois dans le parking, tournez à gauche et prenez les munitions. Equipez-vous aussi du Sulfator. Allez ensuite à droite et mettez-vous à l'abri. Eliminez les Locustes qui se trouvent sur la route, en bas.

Traversez ensuite le pont, montez les escaliers et allez protéger les antennes de la base. Placez-vous derrière une tourelle et éliminez les Reavers pendant qu'ils sont en l'air. Éliminez-les rapidement avant la destruction de toutes les antennes et radars de la base.

Avancez ensuite par la porte de droite. Prenez le mortier et planquez-vous derrière le mur. Lancez vos obus sur les groupements des Locustes et conservez quelques grenades pour les deux Brumaks qui rappliquent. Pour obtenir un autre objet, allez vers la droite et ramassez-le par terre avant la fin du combat. Eliminez-les Brumaks grâce à une pluie de grenades et allez encore à droite.

## Chapitre 3 : Parking gratuit

Avancez et mettez-vous à l'abri autour de la statue centrale. Eliminez en premier les snipers qui se trouvent sur le balcon puis passez aux Locustes qui se trouvent en bas. Eliminez aussi les deux ennemis armés de lance-flammes qui arrivent par la droite et par la gauche.

Avancez ensuite vers la porte de droite et entrez. Eliminez les deux Locustes qui vous attaquent et montez les escaliers. Poursuivez les ennemis qui battent en retraite et éliminez leur chef en premier. Il se trouve sur les escaliers. Eliminez aussi les ennemis qui se trouvent en bas ainsi que le broyeur qui arrive par la porte. Descendez.

Ramassez le Sulfator et sortez par la porte. Courez vers le balcon et planquez-vous derrière la corniche. Eliminez l'ennemi posté derrière la tourelle puis tuez le chef de ces Locustes, qui se trouve à l'arrière. Nettoyez ensuite la zone sans trop vous avancer. Les ennemis vont attaquer par vagues successives, repoussez-les jusqu'à la fin des assauts.

Avancez ensuite vers le fond de la cour et entrez par la porte. Tournez les vannes pour ouvrir la grille et entrez. Sortez dans la rue et planquez-vous directement derrière les barrières. Neutralisez tous les Locustes ainsi que le broyeur sans quitter votre position. Allez ensuite à droite, près du grillage. Regardez encore à droite, dans le coin, pour trouver un objet à examiner.

Poursuivez ensuite votre route et choisissez entre passer par le garage ou par la rue. En passant par le garage, éliminez le premier ennemi qui se trouve près de la fenêtre et dégagez le terrain pour votre ami. Avancez ensuite et éliminez d'autres ennemis dans le garage. Poussez ensuite la voiture qui se trouve à gauche et continuez d'avancer jusqu'à rencontrer votre ami. Si vous passez par la rue vous devez attendre l'aide de votre ami tout en avançant lentement d'un abri à un autre.

Eliminez ensuite les ennemis qui montent grâce aux grappins. Tuez aussi un broyeur et prenez son arme. Avancez et planquez-vous derrière les barrières pour éliminer d'autres Locustes et un Reaver. Avancez ensuite et allez à gauche.

### Chapitre 4 : Un équilibre précaire

Avant d'avancer vers le gouffre, revenez en arrière vers le trou qui se trouve dans le bâtiment de droite et ramassez l'objet. Revenez ensuite au gouffre et allez vers la grue. Déplacez ensuite la grue vers la gauche pour que Dome monte. Portez-le ensuite vers la rive droite et abaissez la grue pour qu'il descende.

Attendez ensuite que Dom déploie le bras de la grue et passez par dessus. Descendez et rejoignez Dom pour affronter les Locustes qui sont en bas. Eliminez ensuite le Reaver et descendez par le chemin situé à droite. Explosez les Trickers et l'ennemi armé du lance-flammes. Avancez ensuite sur les toits en éliminant les Locustes qui arrivent jusqu'à l'écroulement du toit.

Restez dans le bâtiment et éliminez les ennemis qui sont à l'extérieur. Sortez ensuite et allez au coin droit pour ramasser un autre objet. Descendez ensuite par l'escalier et éliminez d'autres Locustes qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Descendez vers ce bâtiment et nettoyez le toit. Coupez ensuite les câbles qui maintiennent la structure pour l'utiliser comme  pont. Traversez ce pont qui va s'écrouler sous vos pieds.

Avancez et tuez les Locustes et leur chef. Passez par les fenêtres d'en face et assistez encore une fois à l'effondrement d'un immeuble. Suivez Dom vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'ouvrir. Cet ascenseur vous mènera devant le Brumak qui vous tire dessus sans relâche. Courez tout droit vers une autre porte d'ascenseur et passez par cette dernière. Avancez ensuite à gauche jusqu'à la dernière fenêtre. Tuez le pilote du Brumak pour pouvoir continuer votre route.

### Chapitre 5 : Epilogue

A bord de votre Brumak rien ne peut vous arrêter. Tirez sur vos ennemis avec la mitrailleuse ou avec les roquettes en appuyant sur X. N'avancez pas à l'aveuglette mais lentement pour mieux repérer vos ennemis. Même les Reavers ne résisteront pas longtemps devant votre puissance de feu. Les Boomers essayent parfois de vous attaquer par les cotés. Vérifiez alors à droite et à gauche avant d'avancer. Défoncez les portes en appuyant sur B. Un Corpser essayera de vous stopper, appuyez rapidement et répétitivement sur B pour le vaincre et continuez votre chemin. Démolissez une autre porte et avancez en tirant sur tout ce qui bouge jusqu'à apercevoir une barge de torture. Lancez vos roquettes dessus pour la faire couler. Allez ensuite à gauche et défoncez une autre porte.

Eliminez les deux bestioles qui vous lancent des roquettes et ciblez les trois grands piliers avec vos roquettes. Leur destruction permettra aux hélicoptères de rappliquer. Votre Brumak sera infesté par l'émulsion et se transformera en un grand monstre. Visez alors le monstre avec votre arme Rayon de l'Aube et appuyez sur le bouton de tir pour déclencher le rayon. Maintenez votre visée sur le monstre et essayez de toucher la tête pour en finir avec. L'explosion de ce monstre engendre la destruction de Jacinto qui va s'effondrer et être engloutie par l'eau. C'était votre objectif final, vous avez réussi.

## SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

### Des squelettes dans le placard (20)

Repoussez les vagues 1 à 10 de la Horde sur toutes les cartes du pack Flashback (toutes difficultés)

### Du mystère et des histoires (15)

Gagnez une partie multijoueur sur chacune des 5 cartes du pack Flashback (tous modes, sauf Ailier)

### Liés par un passé commun (15)

Vous avez remporté une partie en mode Ailier sur chacune des cartes du pack Flashback

### Tout feu tout flamme (20)

Repoussez les vagues 1 à 10 de la Horde sur toutes les cartes du pack Combust. (toutes difficultés)

### Le toit ! Le toit ! Le toit... (15)

Gagnez une partie multijoueur sur chacune des 3 cartes du pack Combustible (tous modes, sauf Ailier)

### Forgé dans le feu (15)

Remportez une partie en mode Ailier sur chacune des 3 cartes du pack Combustible

### Annexion : avec exécution (75)

Gagnez une partie publique en mode Annexion sur chaque carte des packs Flashback et Combustible

# Geometry Wars : Retro Evolved

© Bizarre Creations 2006

+ D'INFOS FORUM

## BONUS

| | |
|---|---|
| Bombe supplémentaire (Evolved) | Obtenir 100 000 points. |
| Bombe supplémentaire (Retro) | Obtenir 25 000 points. |
| Vie supplémentaire (Evolved) | Obtenir 75 000 points. |
| Vie supplémentaire (Retro) | Obtenir 20 000 points. |

## SUCCÈS

### Score 100 000 (5)

Gagnez 100 000 pts.

### Survie 100 000 (5)

Gagnez 100 000 pts sans mourir.

### Sage (10)

Survivez 60 secondes sans tirer.

### Score 250 000 (10)

Gagnez 250 000 pts.

### Survie 250 000 (10)

Gagnez 250 000 pts sans mourir.

### Multiscore (20)

Gagnez un x10.

### Vies de chat (20)

Captez 9 vies.

### Artificier (20)

Captez 9 bombes.

### Score 500 000 (20)

Gagnez 500 000 pts.

### Survie 500 000 (20)

Gagnez 500 000 pts sans mourir.

### Score 1 000 000 (30)

Gagnez 1 000 000 pts.

### Survie 1 000 000 (30)

Gagnez 1 000 000 pts sans mourir.

# Geometry Wars : Retro Evolved 2

© Activision / Bizarre Creations 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Collectionneur (15)

Récupérer 500 formes géométriques en une seule partie.

### Millionnaire (15)

Marquer au moins 1 000 000 de points dans tous les modes solo.

### Phobie (15)

Marquer 1 000 points en mode Vagues sans récupérer aucune forme géométrique.

### Slalom (15)

Relier 5 portails en 5 secondes. Passer au moins un portail par seconde.

### Surf (15)

Esquiver 8 lignes d'ennemis en mode Vagues sans tirer ni détruire aucun ennemi.

### Traité (15)

Activer 30 zones en mode Roi sans tirer ni détruire aucun ennemi.

### Rebond (15)

Détruire 75 ennemis en mode Limite en faisant rebondir vos tirs sur les portails.

### Et que ça brille ! (15)

Frotter votre vaisseau le long des quatre parois de l'arène en mode Pacifisme.

### Et que ça brille plus ! (15)

Réussir le succès "Et que ça brille !" deux fois en une seule partie, n'oubliez pas de respirer !

### Game Over (15)

Terminer le mode Séquence.

### Tous modes débloqués (25)

Débloquer tous les modes de jeu.

### Sourire (25)

2, 4, 11, 15, 17, 18 et 19.

## MODE CAMÉRA

En cours de jeu, appuyer en même temps sur RB et Back. Le jeu se met alors en pause, et il devient possible de zoomer sur l'action et de tourner la caméra en utilisant les sticks analogiques.

# Ghost Recon Advanced Warfighter

© Ubisoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

**Tous les niveaux**
Dans le menu des missions, maintenez les touches LT + RT + Back et faites : Y, RB, Y, RB, X

**Personnage principal invincible**
Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez les touches LT + RT + Back et faites : Y, Y, X, RB, X, LB

**Equipe invincible**
Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez les touches LT + RT + Back et faites : X, X, Y, RB, Y, LB

**Munitions illimitées**
Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez les touches LT + RT + Back et faites : RB, RB, LB, X, LB, Y

**Le plein de santé**
Pendant le jeu, mettez la pause. Maintenez les touches LT + RT + Back et faites : LB, LB, RB, X, RB, Y

## DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Pour débloquer le mode Warfighter (mode très difficile), vous devez terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

# Ghost Recon Advanced Warfighter 2

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## FAMAS (MODE MISSION RAPIDE)

Entrez le code suivant en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle campagne solo pour avoir le droit d'utiliser le FAMAS dans le mode Mission Rapide : **GRAW2QUICKFAMAS**.

## EQUIPEMENT BONUS

### Equipement 1

Ayez une sauvegarde de Splinter Cell : Double Agent sur votre disque dur.

### Equipement 2

Ayez une sauvegarde de Rainbow Six : Vegas sur votre disque dur.

## RÉCOMPENSES (MODE MISSION RAPIDE)

### Toutes les armes

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Bullz eye

Conservez une précision de 100%

### Hawks eye

Récupérez la totalité des infos d'une mission.

### Iron man

Ne vous faites jamais toucher en mission.

### Predator

Soyez toujours le premier à engager le combat.

### Team ELITE

Faites en sorte que vos équipiers ne se fassent pas toucher et qu'ils éliminent plus de 50% des ennemis.

## DÉCORATIONS

### Acte 1 (Difficile)

Terminer l'acte 1 en Difficile .

### Acte 1 (Facile)

Terminer l'acte 1 en Facile, Normal ou Difficile.

### Acte 1 (Normal)

Terminer l'acte 1 en Normal ou Difficile.

### Acte 2 (Difficile)

Terminer l'acte 2 en Difficile.

### Acte 2 (Facile)

Terminer l'acte 2 en Facile, Normal ou Difficile.

### Acte 2 (Normal)

Terminer l'acte 2 en Normal ou Difficile.

### Acte 3 (Difficile)

Terminer l'acte 3 en Difficile.

### Acte 3 (Facile)

Terminer l'acte 3 en Facile, Normal ou Difficile.

### Acte 3 (Normal)

Terminer l'acte 3 en Normal ou Difficile.

### Challenge Tutorial 1

Tuez tous les ennemis sans vous faire toucher.

### Challenge Tutorial 2

Tuez tous les ennemis avec uniquement des headshots.

### Challenge Tutorial 3

Eliminez le tank avec seulement un satchell.

### Challenge Tutorial 4

Faites en sorte que votre équipe élimine les 5 ennemis.

### Mission accomplie

Accomplissez tous les objectifs secondaires.

### Maître du jeu solo

Obtenez toutes les décorations du mode solo.

### Tutorial

Terminez le tutorial.

## ENERGIE INFINIE

Activez l'écran Pause, puis, tout en maintenant appuyées les touches **LT, RT et Back**, faites : **Y, Y, X, RB, X et LB**. Vous bénéficierez alors de l'énergie infinie.

## LISTE DES SUCCÈS

### Guide didacticiel (5)

Terminez l'ensemble du didacticiel au moins une fois.

### Défi 1 terminé (10)

Terminez le premier défi du didacticiel avec la meilleure évaluation.

### Défi 2 terminé (10)

Terminez le deuxième défi du didacticiel avec la meilleure évaluation.

### Défi 3 terminé (10)

Terminez le troisième défi du didacticiel avec la meilleure évaluation.

### Défi 4 terminé (10)

Terminez le quatrième défi du didacticiel avec la meilleure évaluation.

### Acte 1 terminé (risque minimal) (10)

Terminez l'acte 1 de la campagne en 'risque minimal' ou mieux.

### Menaçant (10)

Avoir 50 victimes au compteur (matchs par équipes ou solo) avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Acte 2 terminé (risque minimal) (15)

Terminez l'acte 2 de la campagne en 'risque minimal' ou mieux.

### Meilleur joueur d'équipe (15)

Aligner le plus de victimes en un match par équipes avec au moins 5 gamertags dans votre équipe.

### Dangereux (15)

Avoir 150 victimes au compteur (matchs par équipes ou solo) avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Acte 3 terminé (risque minimal) (20)

Terminez l'acte 3 de la campagne en 'risque minimal' ou mieux.

### Acte 1 terminé (risque contrôlé) (20)

Terminez l'acte 1 de la campagne en 'risque contrôlé' au minimum.

### Triomphe Gare (co-op 1) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

### Triomphe Coupe (co-op 2) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

### Triomphe Ecluses (co-op 3) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

### Triomphe Caldéra (co-op 4) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

### Triomphe Avant-poste (co-op 5) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

### Triomphe Planque (co-op 6) (20)

Remplir les objectifs d'une mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

### Chasseur d'hirondelles (20)

Abattre 20 hélicoptères en mode Chasseur d'hirondelles.

### Expert en démolition (20)

Poser 10 charges de démolition en Mission par équipes avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Justicier (20)

Eliminer 5 adversaires humains différents en 30 secondes avec au moins 10 gamertags dans le salon.

### Mortel (20)

Avoir 300 victimes au compteur (matchs par équipe ou solo) avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Expert Sniper (20)

Tuer 100 adversaires en sniper en matchs par équipe ou solo avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Acte 2 terminé (risque contrôlé) (25)

Terminez l'acte 2 de la campagne en 'risque contrôlé' au minimum.

### Vétéran solo (25)

Remporter 10 matchs solo avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Vétéran co-op (25)

Remporter 30 matchs co-op avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Vétéran par équipes (25)

Remporter 30 matchs par équipes avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Médecin militaire (25)

Soigner 10 équipiers blessés en match multijoueur avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Implacable (25)

Avoir 500 victimes au compteur (matchs par équipe ou solo) avec au moins 5 gamertags dans le salon.

### Acte 3 terminé (risque contrôlé) (30)

Terminez l'acte 3 de la campagne en 'risque contrôlé' au minimum.

### Acte 1 terminé (risque élevé) (30)

Terminez l'acte 1 de la campagne en 'risque élevé'.

### Mission accomplie (30)

Accomplissez tous les objectifs secondaires du jeu, en mode Campagne ou Mission rapide.

### Fine gâchette (Mission rapide) (30)

Terminez une mission avec un score d'adresse de 100%.

### Homme de fer (Mission rapide) (30)

Terminez une mission sans être touché.

### Equipe 'ELITE' (Mission rapide) (30)

Terminez une mission sans blessé dans l'équipe et avec plus de 50% d'ennemis tués par vos hommes.

### Oeil du faucon (Mission rapide) (30)

Terminez une mission en ayant recueilli toutes les infos tactiques hors situation de combat.

### Prédateur (Mission rapide) (30)

Terminez une mission en ayant pris l'initiative de tous les combats.

### Acte 2 terminé (risque élevé) (35)

Terminez l'acte 2 de la campagne en 'risque élevé'.

### Meilleur joueur d'équipe sur 10 matchs (35)

Aligner le plus de victimes en 10 matchs par équipe avec au moins 5 gamertags dans votre équipe.

### Acte 3 terminé (risque élevé) (40)

Terminez l'acte 3 de la campagne en 'risque élevé'.

### Ultime défenseur (40)

Remporter un match co-op de type défense de 60 minutes sur n'importe quelle carte.

### Triomphe Campagne co-op (40)

Remplir les objectifs des mission co-op sans régénération, en difficulté par défaut ou difficile.

### Expert Solo (50)

Remportez tous les autres succès du mode Solo pour déverrouiller le succès 'Expert Solo'.

# Gin Rummy

© Sierra 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Knock-Out (5)

Gagner 1 manche par Knock.

### Vainqueur Gin (10)

Gagner 1 manche en faisant Gin.

### Partie serrée (10)

Gagner 1 manche par Undercut.

### La bande du Rami (10)

Finir une partie de Gin Rummy à 4 joueurs en n'importe quel mode sur Xbox LIVE.

### Champion des paramètres (10)

Gagner 1 manche avec seulement des paires.

### Bien servi (15)

Gagner 1 manche avec des cartes d'une seule suite.

### Le vent en poupe (20)

Gagner 20 manches en faisant Gin dans tous les modes de jeu.

### Courageux Gourou du Gin (20)

Gagner une manche sans tirer de carte de la pile des défausses.

### Requin du Rami (20)

Gagnez 10 matchs ou jeux dans le joueur simple.

### Impitoyable (25)

Gagner un match contre un autre joueurs par 50 points ou plus.

### Maître du Rami (25)

Gagnez 5 jeux/matchs en chaque mode de joueur simple, et 25 allumettes de joueur.

## Mordu de Rami (30)

Gagner plus de 50 000 points dans tous les modes de jeu.

# Go! Go! Break Steady

© Little Boy Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Mr. Perfecto (5)

Obtiens un multiplicateur de score "+10".

### Beatnik Smash (5)

Crush 10 beatniks ou plus.

### Puzzle Master (10)

Gagne une partie défi en mettant dehors les Beatniks verts avec seulement des combos ou des bombes.

### Dance Master (15)

Remplis la barre de mouvement avec tous parfaits.

### Double Dog (15)

Dernières 10 minutes dans le coop endurance.

### LP (15)

Reste dans le mode endurance pour 10 minutes.

### Coop Marathon (15)

Dernières 10 minutes dans le coop endurance.

### All City Champ (20)

Complète le tournoi "All City".

### The Collector (20)

Gagne tous les prix dans le tournoi "All City".

### Online Heavy Weight (20)

Gagne 10 parties versus classées en-ligne.

### Break Steady Domination (25)

Gagne 5 parties classées consécutives en-ligne.

## All City All Star (35)

Complète le tournoi "All City" avec une note A+.

# Golden Axe : Beast Rider

© Sega / Secret Level 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Forge la hache ! (100)

Termine le jeu en entier.

### Combattant brutal (20)

Obtiens un bonus Titan de 100 %.

### Maître de la hache (100)

Obtiens le bonus Titan maximum.

### Défi du premier-né (25)

Termine les 2 premières Arènes des Défis de Tyris !

### Défi de la reine (50)

Termine les 4 premières Arènes des Défis de Tyris !

### Défi de la fosse aux serpents (100)

Termine toutes les Arènes des Défis de Tyris !

### Terreur des gnomes (5)

Donne 30 coups à ces gnomes, si tu t'en crois capable !

### Persécuteur de gnomes (10)

Démontre ton adresse en donnant 60 coups aux gnomes.

### Bourreau de gnomes (15)

Frappe les gnomes 120 fois et prouve que tu es le meilleur bourreau de gnomes !

### Expert de l'île d'Axir (15)

Termine le niveau Île d'Axir avec la lame de Battler.

### Expert des montagnes de Diyar (15)

Termine le niveau Montagnes de Diyar avec la lame de Battler.

### Expert du fort des montagnes (15)

Termine le niveau Fort des montagnes avec la lame de Battler.

### Expert du premier-né (15)

Termine le niveau Premier-né avec la lame de Battler.

### Expert des steppes des Titans (15)

Termine le niveau Steppes des Titans avec la lame de Battler.

### Expert du Titan tortue (15)

Termine le niveau Tombe du Titan tortue avec la lame de Battler.

### Expert du deuxième enfant (15)

Termine le niveau Deuxième enfant avec la lame de Battler.

### Expert de la cité des morts (15)

Termine le niveau Cité des morts avec la lame de Battler.

### Expert de la reine des morts (15)

Termine le niveau Reine des morts avec la lame de Battler.

### Expert du chemin du démon (15)

Termine le niveau Chemin du démon avec la lame de Battler.

### Expert de la mascotte du démon (15)

Termine le niveau Mascotte du démon avec la lame de Battler.

### Expert du dernier Titan (15)

Termine le niveau Le dernier Titan avec la lame de Battler.

### Expert de Death=Adder (50)

Termine le niveau Death=Adder avec la lame de Battler.

### Île d'Axir A+ (15)

Termine le niveau "Île d'Axir" avec la note A+.

### Montagnes de Diyar A+ (15)

Termine le niveau "Montagnes de Diyar" avec la note A+.

### Fort des montagnes A+ (15)

Termine le niveau "Fort des montagnes" avec la note A+.

### Premier-né A+ (15)

Termine le niveau Premier-né avec la note A+.

### Steppes des Titans A+ (15)

Termine le niveau Steppes des Titans avec la note A+.

### Tombe du Titan tortue A+ (15)

Termine le niveau "Tombe du Titan tortue" avec la note A+.

### Deuxième enfant A+ (15)

Termine le niveau "Deuxième enfant" avec la note A+.

### Cité des morts A+ (15)

Termine le niveau "Cité des morts" avec la note A+.

### Reine des morts A+ (15)

Termine le niveau Reine des morts avec la note A+.

### Chemin du démon A+ (20)

Termine le niveau Chemin du démon avec la note A+.

### Mascotte du démon A+ (20)

Termine le niveau "Mascotte du démon" avec la note A+.

### Le dernier Titan A+ (25)

Termine le niveau "Le dernier Titan" avec la note A+.

### Death=Adder A+ (35)

Termine le niveau Death=Adder avec la note A+.

### Dompteur de l'Abrax (20)

Bats 20 ennemis en chevauchant l'Abrax, sans tomber !

### Dompteur du Lynth (20)

Bats 20 ennemis en chevauchant le Lynth, sans tomber !

### Dompteur du Krommath (20)

Bats 20 ennemis en chevauchant le Krommath, sans tomber !

### Dompteur de la Mirigore (20)

Bats 20 ennemis en chevauchant la Mirigore, sans tomber !

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## MODE BRUTAL

Terminer le mode Story pour débloquer le mode de difficulté Brutal.

## COSTUMES SECRETS

### Tenue : Look classique

Terminer le niveau "Death=Adder" en mode Story.

### Tenue : Diyar Tracker

Terminer le niveau "Firstborn" en mode Story.

### Tenue : Armure de guerre

Terminer le niveau "The Last Titan" en mode Story.

### Tenue : Scout mort-vivant

Terminer le niveau "Queen of the Dead" en mode Story.

### Tenue : Scout de décharge

Terminer le niveau "Secondborn" en mode Story.

# Golf : Tee it Up !

© Activision / Housemarque 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Défi des Caraïbes (10)

Terminer le parcours Caraïbes sous le par.

### Défi Écosse (10)

Terminer le parcours Écosse sous le par.

### Birdie (10)

Réussir un birdie (un coup sous le par) sur n'importe quel trou.

### Coup d'approche (10)

Mettre la balle dans le trou depuis l'extérieur du green avec tout autre club que le putter.

### Relations publiques (10)

Terminer un parcours dans n'importe quel mode en ligne.

### La coupe est pleine (20)

Remporter une partie en mode Coupe.

### Eagle (20)

Réussir un eagle (deux coups sous le par) sur un par 4 ou supérieur.

### Trou en un ! (30)

Mettre la balle dans le trou en un seul coup.

### Défi en ligne (30)

Jouer aux modes en ligne et battre 10 autres joueurs.

### Tondeuse à green (30)

Réussir 1 000 swings.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City

© Take 2 Interactive / Rockstar 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES (GTA IV : THE BALLAD OF GAY TONY)

En cours de partie, sortez le portable de Luis et saisissez l'un des codes suivants. Un message confirmera la validité du code.

### Gameplay

| | |
|---|---|
| 482-555-0100 | Santé et armes |
| 362-555-0100 | Santé et résistance |
| 486-555-0150 | Lot d'armes 1 |
| 486-555-0100 | Lot d'armes 2 |
| 267-555-0100 | Diminuer le niveau de recherche |
| 267-555-0150 | Augmenter le niveau de recherche |
| 468-555-0100 | Changer les conditions météo |

### Véhicules

| | |
|---|---|
| 359-555-0100 | Annihilator |
| 938-555-0100 | Jetmax |
| 625-555-0100 | NRG-900 |
| 625-555-0150 | Sanchez |
| 227-555-0100 | FIB Buffalo |
| 227-555-0175 | Comet |
| 227-555-0147 | Turismo |
| 227-555-0142 | Cognoscenti |
| 227-555-0168 | Super GT |

### Divers (codes d'apparition d'objets)

| | |
|---|---|
| 938-555-0150 | Bateau |
| 625-555-0200 | Akuma (moto) |
| 625-555-3273 | Vader (moto) |
| 272-555-8265 | APC |
| 359-555-2899 | Buzzard (hélicoptère) |
| 227-555-9666 | Balle GT |
| 359-555-7272 | Parachute |
| 276-555-2666 | Super Punch |
| 486-555-2526 | Sniper explosif |

# CHEAT CODES (GTA IV : THE LOST AND DAMNED)

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès seront automatiquement verrouillés.**

## Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

**Note 1 :** Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

**Note 2 :** Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

## Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

## Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

## Triche diverse

`4685550100` Change la météo

## Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator
`625-555-0100` Fait apparaître une NRG-900
`625-555-0150` Fait apparaître une Sanchez
`938-555-0100` Fait apparaître un Jetmax

## RÉCOMPENSES DES MISSIONS SECONDAIRES (THE BALLAD OF GAY TONY)

| | |
|---|---|
| **.44** | Mener 10 guerres de drogue |
| **MG avancé** | Mener 20 guerres de drogue |
| **Fusil explosif** | Mener 30 guerres de drogue |
| **Bombes artisanales** | Mener 40 guerres de drogue |
| **SMG d'or** | Mener 50 guerres de drogue |
| **Parachute** | Réussir les 20 base jumps |

## NOOSE APC (THE BALLAD OF GAY TONY)

Eliminer 50 mouettes pour débloquer le NOOSE APC au site de construction.

## BONUS DE FIN DE PARTIE (THE BALLAD OF GAY TONY)

Terminez le jeu pour trouver la voiture jaune près de l'appartement de Yusef.
Terminez le jeu pour trouver le buzzard doré à l'héliport après le tunnel.
Terminez le jeu à 100% pour supprimer la limite de munitions.

## SOLUTION COMPLÈTE

### The Lost and Damned

### MISSIONS PRINCIPALES

#### *Mission 1 : Clean and Serene*

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Johnny et vous êtes un motard dans le gang des Lost and Damned. D'abord, conduisez la moto, suivez le chemin indiqué par le GPS et rejoignez le Quartier Général de votre Gang.
Après la scène cinématique, vous reprenez la moto et suivez le chemin jusqu'à la carrosserie. Après une autre scène, remontez sur votre moto et conduisez jusqu'au Squat des Angels of Death.
Dès que vous arrivez à proximité de l'entrepôt, vous serez mal accueilli par les membres du gang rival et vous devez les éliminer. Pour cela, sortez votre arme, utilisez la gâchette pour viser automatiquement et canardez-les. Une fois que la zone est sécurisée, revenez sur votre moto et suivez le groupe jusqu'au quartier général des Lost and Damned.

#### *Mission 2 : Angels in America*

Après la scène cinématique, remontez sur votre moto et poursuivez les motards des Angels Death. Utilisez la gâchette (en haut, à gauche) pour tirer sur ces motards tout en conduisant. Suivez les points rouges sur votre GPS et dégommez-les. Une fois qu'ils sont tous morts, quittez le territoire ennemi, suivez à nouveau la ligne jaune sur le GPS et retrouvez Billy.

### *Mission 3 : Liberty City Choppers*

Maintenant, entrez dans le menu pause, repérez l'emplacement de Jim et placez le curseur pour connaitre le chemin. Conduisez votre moto et rejoignez-le pour commencer la mission. En effet, votre mission consiste à voler les motos du gang des Angels Death.
Tout d'abord, suivez la ligne bleue sur votre GPS et conduisez jusqu'au camion. Ensuite, prenez ce camion et conduisez jusqu'au restaurant où se trouvent les Angels Deaths. Stationnez le camion à l'endroit qui est marqué au parking et descendez. Vous devez transporter quatre motos à l'arrière du camion. D'abord, rapprochez les motos à proximité du camion puis remontez-les car une bataille armée va se déclencher et les motos risquent d'être détruites. Une fois que la dernière moto est dans le camion, sortez votre arme et abattez les membres du gang Angels Death qui arrivent. Prenez couverture derrière les voitures et abattez-les un-par-un. Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans le camion et conduisez-le jusqu'à l'endroit sécurisé marqué sur le GPS. Ignorez les motards qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur la conduite du camion jusqu'à la cible.
Lorsque vous arrivez à destination, une scène se déclenche.

### *Mission 4 : Bad cop drop*

Repérez encore une fois Jim sur le GPS et rejoignez-le. Ensuite, prenez la moto et roulez jusqu'aux policiers. Après la scène durant laquelle Jim cogne un policier, prenez la moto et fuyez les flics et attirez-les jusqu'à l'embuscade. Ensuite, arrêtez-vous et prenez couverture derrière l'un des obstacles. Visez les agents qui arrivent et descendez-les. Utilisez les barils explosifs pour éliminer également les renforts qui rappliquent et sécurisez l'endroit. Enfin, reprenez votre moto et quittez rapidement la zone.

### *Mission 5 : It's War*

A présent, entrez de nouveau dans le menu du GPS et repérez Billy. Suivez-le jusqu'à l'entrepôt des Angels of Death et tuez tous les membres du gang ennemi se trouvant dans cette zone. Abattez d'abord les membres qui sont en face, achevez celui qui se trouve en haut, sur le toit, puis descendez ceux postés à gauche.
Ensuite, remontez sur votre moto et suivez Billy à nouveau jusqu'au second entrepôt. D'abord éliminez deux ennemis en face, deux autres sur la passerelle, en haut, et plusieurs autres à gauche. Avancez vers la gauche puis à droite, éliminez quatre autres membres du gang ennemi et nettoyez ainsi la zone. Enfin, retournez rapidement vers votre moto pour achever cette mission.

### *Mission 6 : Action/Réaction*

Comme chaque début de mission, rejoignez Billy près de son appartement et regardez la scène cinématique. Ensuite, prenez votre moto et suivez Billy jusqu'au point de rencontre, près d'un restaurant.
Après une seconde scène cinématique, prenez le lance-grenade et tirez sur la fenêtre en haut à gauche. Une fois que l'immeuble est en feu, les hommes des Angels of Death sortiront du club. Visez les groupements d'ennemis sur la droite et lancez des grenades.
Couvrez-vous derrière la barricade, éliminez ceux qui se cachent derrière le véhicule puis achevez d'autres ennemis qui sortent du Club. Lorsque vous êtes à court de grenades, prenez votre pistolet et continuez le carnage.
Une fois que les ennemis dans le parking sont achevés, suivez Billy et entrez dans le club.
Abattez d'abord deux hommes au bar et un autre derrière le comptoir. Poursuivez vers la porte, abattez un autre ennemi près de la porte et un autre en haut des marches. Enfin, descendez les marches à droite et éliminez les trois derniers Angels of Death.
Sortez rapidement du club, retrouvez votre moto dans le coin près des débris et quittez la zone rapidement.

### *Mission 7 : Buyer's Market*

Dès que vous complétez la mission précédente, vous recevez un message de Billy qui vous donne l'emplacement d'un acheteur pour sa drogue. Marquez l'emplacement dans la carte GPS et rejoignez-le. Après la scène avec Liz Torres, remontez sur votre moto, suivez la ligne et rejoignez Billy dans une ruelle.
Maintenant que vous disposez de l'Héroïne, remontez sur la moto et rejoignez le point jaune sur la carte. Entrez dans le bâtiment, montez les  escaliers et attendez l'arrivée de Niko et Playboy. Après la scène cinématique, vous êtes encerclé

par les policiers et vous devez sortir de cet immeuble. D'abord, prenez votre pistolet, visez la tête et tuez les flics qui sont en face. Tuez celui à droite et avancez vers la droite. Récupérez une armure dans une entrée à droite, sortez dans le couloir et descendez les marches.
Éliminez les policiers que vous apercevez, récupérez une arme près de la porte rouge et sortez par derrière. Abattez un agent en sortant, poursuivez à travers la clôture de gauche et récupérez un véhicule. Fuyez la zone, prenez un véhicule rapide et semez vos poursuivants.

### *Mission 8 : Politics*

Entrez dans le menu du GPS, repérez Stubbs et rejoignez-le dans son hôtel. Après la scène cinématique, récupérez le RPG qu'il vous donne et suivez la ligne jaune du GPS jusqu'au portail de l'aéroport. N'entrez pas dans l'aéroport, restez derrière l'un des piliers du pont, attendez que le convoi arrive et tirez rapidement deux roquettes sur les véhicules qui transportent la cible. Une fois que la cible est achevée, remontez sur votre moto et fuyez les policiers.

### *Mission 9 : Coming Down*

Lorsque vous aurez complété la mission précédente, vous recevrez un appel de Ashley qui se trouve être en danger. Repérez la ligne jaune sur le GPS et rejoignez la cible.
Entrez dans l'immeuble, prenez les escaliers et sortez votre arme. Eliminez le premier ennemi en sortant par la gauche, avancez et éliminez en deux autres. Ouvrez la porte sur le côté gauche, entrez et abattez les Cakes qui se trouvent dans le corridor. Avancez au fond du couloir pour sauver Ashley, regardez la courte scène et sortez. Achevez un autre homme, descendez les escaliers et quittez l'immeuble. Prenez votre moto et ramenez Ashley jusqu'à son appartement.

### *Mission 11 : Off Route*

A présent, revenez à l'hôtel où se trouve Stubbs et commencez cette mission. Reprenez votre moto, suivez la ligne jaune et rejoignez le bus pénitencier. Prenez votre arme, abattez les policiers et approchez-vous de la porte du bus pénitencier. Après la courte scène dans laquelle vous prenez le volant du bus, conduisez-le et quittez le pénitencier. Fuyez les voitures de police qui sont à vos trousses et semez-les. Une fois que vous êtes loin du radar, repérez la ligne jaune dans le GPS et regagnez la raffinerie d'huile pour ramener les prisonniers. Une fois que cette mission est complétée, repérez l'icône de Billy sur le GPS et rejoignez-le.

### *Mission 12 : This Shit's cursed*

Suivez Billy et essayez de vous placer sur le sigle qui apparait sur la route. Après quelques discussions en cours de route, une course se déclenche et vous devez atteindre le point de rencontre en premier.
Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez trouver un moyen de vous en sortir. Pour ce faire, dégommez d'abord les chinois sur le toit puis ceux à droite.
Abattez ceux qui sont en haut, sur la passerelle, puis montez sur la rampe à droite. Avancez, abattez deux chinois qui arrivent et suivez le chemin jusqu'à l'entrée de gauche. Abattez cinq autres hommes sur place, récupérez une trousse de soins en haut de la rampe et suivez le chemin de droite. Descendez le long d'une autre rampe, abattez les ennemis que vos apercevez et descendez à l'échelle. Achevez les hommes restants, descendez et allez à l'entrée du bâtiment pour qu'une scène se déclenche. Enfin, faites le tour du bâtiment, rejoignez votre moto et suivez le GPS jusqu'au territoire des Lost.

### *Mission 13 : Hit the pipe*

Repérez le marqueur de Jim dans le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique et le briefing, montez sur votre moto et rejoignez les points rouges qui se trouvent sur votre GPS. Ces points représentent les vans que vous devez exploser grâce aux bombes artisanales dont vous disposez. Pour ce faire, approchez-vous du van, doublez-le par la droite et lancez une bombe pour qu'elle explose près du véhicule. Détruisez ainsi les trois vans des Angels of Death et achevez ainsi cette mission.

### *Mission 14 : End of Chapter*

Rejoignez Jim dans sa cachette, prenez votre moto et suivez la ligne jaune jusqu'au point de rencontre avec Brian. Après la scène cinématique, prenez votre arme et descendez les motards qui tournent en rond sur leurs motos. Ensuite, avancez tout en ramassant les munitions et abattez ceux qui se trouvent près du van. Ramassez d'autres munitions, attendez l'arrivée d'un autre véhicule par la droite et abattez les membres qui sont à l'intérieur. Par la suite, abattez deux autres gardes sur une moto et attendez l'arrivée d'un autre van qui se gare dans la cour voisine. Tuez plusieurs autres ennemis, utilisez les citernes explosives pour abattre plusieurs hommes à la fois et sécurisez ainsi la zone.
Une fois que la zone est nettoyée, une autre scène se déclenche et vous devez poursuivre les motards qui se sont enfuis. Montez sur la moto qui est à proximité et pourchassez-les avant de les perdre de vue. Visez-les tout en conduisant la moto et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils tombent un par un. Enfin, rejoignez Jim pour qu'une scène se déclenche et achevez ainsi la mission.

### *Mission 15 : Bad Standing*

Regagnez l'emplacement où se trouve Jim, prenez votre moto et atteignez la planque de Brian. Prenez votre téléphone, entrez dans le Répertoire et appelez Clay ou Terry, pour obtenir des renforts.
Laissez les deux hommes que vous aviez appelé se mettre à l'arrière de la maison, visez la fenêtre de devant et lancez des explosifs. La maison prend feu et Brian tente de fuir par la droite de l'entrée. Sortez votre arme, abattez d'abord les ennemis qui arrivent à pieds puis repérez Brian sur sa moto et abattez-le avant qu'il ne s'échappe. Si vous ne disposez pas d'explosifs, vous devez entrer par la porte arrière et remonter les escaliers tout en éliminant tous les ennemis. Dès que Brian est abattu, éloignez-vous de la maison et reprenez votre moto pour achever cette mission.

### *Mission 16 : Heavy Toll*

A présent, entrez dans la Carte du GPS, repérez la lettre E d'Elizabeth et rejoignez-la.
Après la scène cinématique, conduisez la voiture jusqu'au péage routier représenté sur votre GPS. Après la courte scène, attendez que le van arrive devant la barrière et tirez sur les hommes qui sont à l'intérieur. Abattez un max d'ennemis et entrez dans le van. Attendez que Malc monte également et quittez les lieux.
Conduisez rapidement et fuyez les voitures de police qui arrivent pour vous capturer. Une fois que vous aurez semé les flics, suivez la ligne jaune et atteignez l'entrepôt pour finir cette mission.

### *Mission 17 : Marta full of Grace*

Rejoignez à nouveau Elizabeth et recevez votre nouvelle mission. En effet, elle veut que vous rameniez son amie Marta de l'aéroport. Prenez votre moto et rejoignez l'Aéroport de Liberty City. Après la scène cinématique, vous êtes entouré de policiers et vous devez vous en sortir. Pour ce faire, sortez votre arme et dégommez-les un par un. Si vous possédez un lance-roquettes, tirez sur l'hélicoptère qui arrive. Sinon, ignorez-le, abattez rapidement les agents de l'ordre représentés par des points rouges puis détournez un véhicule et quittez les lieux. Enfin, fuyez les flics qui vous poursuivent et rejoignez une planque " Pay n'spray " pour repeindre votre voiture et échapper à la poursuite. Une fois que les policiers sont semés, ramenez Marta chez Elizabeth et finissez ainsi cette mission.

### *Mission 18 : Shifting Weight*

Après la mission précédente, attendez quelques instants et rejoignez encore une fois Elizabeth.  Remontez sur votre moto et rejoignez le point de rencontre avec un Dealer.
Après la scène cinématique, vous êtes à l'arrière d'une moto et vous devez tirer sur les voitures de police qui vous poursuivent. Ouvrez le feu jusqu'à ce que les véhicules explosent ou heurtent un poteau. Visez les barils explosifs sur la route pour détruire plusieurs véhicules à la fois et visez également la station d'essence pour créer une grande explosion. Canardez l'arrière des grands camions de police pour abattre la brigade spéciale.
Par la suite, vous êtes encerclé dans une rue et vous n'avez aucun moyen de vous enfuir. Visez les vitres de l'immeuble qui est en face pour que vous puissiez vous échapper. Lorsque la moto s'arrête, visez l'hélicoptère et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'elle explose.
Ensuite, jetez des bombes artisanales sur le chemin pour exploser les voitures de police restantes et finissez ainsi cette mission. A présent, repérez Ray Boccino sur le GPS et rejoignez-le. Pour commencer la prochaine mission.

### *Mission 19 : Diamonds in the rough*

Après la scène cinématique, appelez Terry pour avoir des renforts et rejoignez les autres membres des Lost and Damned. Ensuite, prenez la tête du convoi et guidez-le jusqu'point d'échange sur le quai.
Après la scène cinématique, poursuivez les deux voitures et éliminez les hommes qui sont à l'intérieur. Utilisez les armes ou les explosifs, poursuivez-les et détruisez-les. Ensuite, récupérez les diamants et répondez à l'appel de Ray. Vous devez séparer les diamants et les placer dans deux sacs poubelle. Pour cela, conduisez jusqu'au premier point vert et placez les diamants. Ensuite, dirigez-vous vers le second point de livraison et détruisez le véhicule qui vous poursuit en cours de route avant de placer la deuxième partie.

### *Mission 20 : Roman's Holiday*

Cette mission est la plus facile du jeu. D'abord, rejoignez Ashley qui a un problème. Après la courte scène, prenez un véhicule et rejoignez Malc dans une rue marquée sur le GPS. Conduisez le nouveau véhicule et suivez la ligne jusqu'au point jaune. Attendez que Roman sorte et embarquez-le dans la voiture. Prenez le volant à nouveau et suivez la ligne jusqu'à l'entrepôt. A mi-chemin, vous vous arrêtez devant un péage et Roman essaye de s'enfuir. Sortez du véhicule, rattrapez-le et menacez-le pour qu'il revienne. Vous pouvez le menacer avec une arme ou simplement en lui assénant quelques coups de poing. Lorsqu'il revient dans la voiture, conduisez jusqu'à l'entrepôt et achevez ainsi cette mission.

### *Mission 21 : Collector's Item*

Après quelque temps, vous recevez un appel de Ray. Repérez son emplacement sur le GPS et rejoignez-le. Entrez dans le Libération, montez les marches et avancez jusqu'au fond. Prenez la sortie descendez les marches et allez jusqu'au point de rencontre avec Ray. Après la scène, vous êtes toujours contraint de tuer les traitres qui vous barrent la route.
Tuez d'abord les trois ennemis dans le couloir, avancez, éliminez en d'autres et prenez à droite. Récupérez une trousse de soins sur le mur, abattez les hommes qui sont à gauche, récupérez les munitions ainsi que les grenades et descendez les marches. Prenez l'armure près du bureau de surveillance et sortez par la porte de derrière. Eliminez un soldat derrière le mur, sortez par la porte de devant et prenez couverture derrière le véhicule noir, en face. Prenez les grenades, lancez-les sur les véhicules qui sont à droite, ceux plus loin à gauche et ceux qui sont au fond de la rue.
Une fois que les hommes de Ray sont morts, certains d'entre eux essayeront de s'enfuir. Conduisez la voiture qui est à proximité, pourchassez-les et abattez-les. Ceci n'est pas facile surtout que la police est à vos trousses. Une fois que les derniers hommes sont morts, fuyez les policiers pour compléter cette mission.
Après la mission, vous recevez un appel de Jim et vous devez lui ramener l'argent. Conduisez un véhicule jusqu'au point de rencontre qui se trouve dans une ruelle et donnez-lui la somme.

### *Mission 22 : Was it Worth ?*

Repérez Ray sur le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique, prenez un véhicule et tentez de rejoindre Ashley. A mi-chemin, vous serez poursuivi et attaqué par les hommes de Ray. Par conséquent, appelez Terry ou Clay et rejoignez-les au point qu'ils indiquent sur la carte.
Dès que vous arrivez à ce point, montez les escaliers et rejoignez vos deux camarades. Sortez votre arme, prenez couverture sur le toit et descendez tous les mafieux qui arrivent. Visez la citerne de gaz près des véhicules et provoquez une grosse explosion. Ensuite, visez les hommes restants et tuez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, sautez sur votre moto et rejoignez Ashley.

### *Mission 23 : Get Lost*

Après quelques moments, vous recevez un appel de Stubbs. Repérez-le sur le GPS et rejoignez-le. Après la courte scène, reprenez la moto et allez au pénitencier.
Vous appelez Terry et il arrive avec tout un arsenal. Ramassez toutes les armes et toutes les munitions possibles. Récupérez une armure et dirigez-vous vers la porte du pénitencier. Utilisez le lance-grenades pour la détruire, éliminez les gardes à l'entrée et avancez à gauche. Abattez d'autres hommes, prenez couverture derrière l'un des murs de droite et récupérez une trousse de soins sur ce mur. Abattez le sniper sur le toit, éliminez les autres gardes et avancez. Prenez à droite, abattez une troisième vague d'ennemis et progressez droit devant vous puis prenez à gauche jusqu'au

point jaune.
Après une autre courte scène, visez les gardes dans la cour et abattez-les. Visez d'abord ceux qui sont sur la passerelle en haut ensuite dégommez tous ceux qui se trouvent au sol. Sortez la grosse artillerie, lancez des grenades et des roquettes et abattez-les tous. Une fois que la cour est sécurisée, avancez à droite jusqu'au dernier point rouge et tuez Billy. Enfin, revenez dans la cour, prenez la moto et  suivez vos camarades hors du pénitencier. Ensuite, ramenez les motards jusqu'à la planque des Lost and Damned pour achever la dernière mission du jeu.

## MISSIONS SECONDAIRES

Dans GTA Lost and Damned, il existe des missions secondaires que vous devez effectuer afin de gagner plus d'argent. Cet argent vous sera utile pour acheter de nouvelles armes et munitions. Il existe aussi des mini-jeux auxquels vous pouvez jouer pour vous divertir. Voici les différentes missions secondaires ainsi que les mini-jeux :

### *Angus : Vol de Moto*

Dans ces missions, votre objectif est de voler des motos. Pour ce faire, entrez dans le répertoire de votre téléphone et appelez Angus. Choisissez l'onglet " boulot " et appelez-le. Après l'appel, ce dernier vous indiquera l'emplacement de la moto sur votre GPS. Entrez dans la carte GPS, marquez l'endroit et atteignez-le. Utilisez une arme pour éliminer le propriétaire de l'engin, récupérez-le rapidement et fuyez les policiers qui sont à vos trousses. A chaque fois que vous ramenez une moto au quartier général des Lost and Damned, vous gagnez de l'argent. Il existe dix motos à voler dans le jeu.

### *Stubbs*

Entrez dans le répertoire du téléphone, tapez Stubbs puis choisissez " boulot ". Ce dernier vous proposera cinq missions différentes contre une bonne somme d'argent. Dans les missions de Stubbs, votre objectif est d'éliminer les hommes qu'il désigne pour de l'argent.

### *Stubbs - Mission 1 : Communication breakdown*

Appelez Stubbs qui vous indique l'emplacement d'un journaliste qu'il faut liquider. D'abord, détournez un véhicule rapide et rejoignez l'emplacement dans le temps imparti. Après la scène cinématique, sortez rapidement une arme et tirez sur le journaliste avant qu'il ne s'échappe. Si ce dernier fuit en voiture, reprenez votre véhicule et pourchassez-le. Assurez-vous qu'il soit bien mort, fuyez les flics en cas de poursuite et achevez ainsi cette mission.

### *Stubbs - Mission 2 : Phone Ho'*

Rejoignez l'emplacement représenté par le point jaune sur la carte et sortez du véhicule. Par la suite, entrez dans la ruelle, montez sur les caisses ou les containers et grimpez sur le toit. Attendez que la voiture rouge arrive, prenez votre téléphone et sélectionnez " Appareil Photo ". Dirigez la caméra vers la voiture rouge, attendez que la prostituée approche du véhicule et prenez une photo lorsqu'elle est à proximité de la fenêtre. Envoyez la photo à Stubbs et vous recevrez ensuite un appel de ce dernier.

### *Stubbs - Mission 3 : First Impressions*

Prenez un véhicule, repérez l'emplacement jaune sur la carte et atteignez-le. Une fois arrivé à destination, sortez votre arme et éliminez la cible qui sort de l'hôtel. Abattez aussi ceux qui vous tirent dessus puis prenez le véhicule et fuyez les policiers.

### *Stubbs - Mission 4 : When the Blue Chips Are Down*

Allez près de l'appartement indiqué en bleu et remarquez la voiture de police. Tirez sur le flic, entrez dans l'allée et enlevez les menottes de la dame qui est près de la voiture. Entrez dans le véhicule, sortez de l'allée et suivez la ligne jaune jusqu'à l'héliport. Enfin, protégez la dame le temps qu'elle monte dans l'hélicoptère et achevez ainsi cette mission.

### *Stubbs - Mission 5 : Knowing me, knowing you*

Dans cette mission, votre objectif est de voler une voiture, cette fois. Pour cela, prenez n'importe quel véhicule et rendez-vous au point indiqué. Repérez la superbe Lamborghini rouge, volez-la et rejoignez le garage dans le temps imparti.  Après la scène durant laquelle le mécanicien installe une puce, vous devez conduire et ramener la voiture avant le temps imparti.  Aussi, vous devez faire attention en conduisant afin de ne pas abimer le véhicule.
Vous devez également garer la voiture au même endroit précédent pour ne pas attirer les soupçons.

### *Missions de courses*

Les missions de courses s'affichent sur la carte grâce à une icône en forme de casque rouge. Rejoignez ces icones pour commencer la course. Passez à travers les points de contrôle (82) qui vous indiquent aussi la direction à suivre et gagnez ces courses pour achever ainsi ces missions.

### *Baston*

Les guerres de gang sont affichées sur la carte sous forme d'une icône en forme d'explosion (83). Rejoignez cette icône sur la carte pour commencer la guerre et vous devez éliminer les membres du gang adverse (84). Ce gang peut être en mouvement comme il peut être immobile, au même endroit. Marquez toujours l'endroit, suivez le marqueur et bastonnez les ennemis par tous les moyens (85).

## MINI-JEUX

Mis à part les missions secondaires, vous pouvez vous divertir et jouer à différents jeux avec vos frères.

### *Billard*

Pour jouer au billard, rendez-vous au second étage du quartier général ou appelez Terry ou Clay. Commencez une partie de billard, utilisez les joysticks pour diriger le bâton (86) et choisissez la vitesse du tir et gagnez ainsi ce jeu.

### *Fléchettes*

Appelez Clay ou Terry, et sélectionnez " Fléchettes " pour aller jouer aux fléchettes. Pour ceux qui ne savent pas comment jouer ; visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment vous fait gagner des points. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés. Si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

### *Air Hockey*

Appelez Clay ou Terry et choisissez d'aller jouer au Air Hockey. Passez d'abord prendre vos deux camarades et rendez-vous à la salle de jeux qui est marquée sur votre carte. Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey (89) et marquez sept point pour gagner la partie.

# The Ballad of Gay Tony

## MISSIONS PRINCIPALES

### *Mission 1 : I LUV LC*

Après la scène cinématique du début du jeu, montez dans la voiture, suivez la ligne rose du GPS et rejoignez le club Hercules. Ensuite, revenez en arrière et conduisez jusqu'au club Maisonnette 9. Dans ce club, vous pouvez épater les filles sur la piste de danse, vous pouvez boire des shots au bar et vous pouvez également monter au salon VIP et participer à un jeu où il faut boire. Une fois que vous aurez exploré tout le club et effectué tout ces divertissements,

montez les escaliers du club et sortez.
Après la courte scène, montez dans la voiture, ramenez vos deux camarades à leur appartement puis rentrez chez vous à votre tour. Dans votre appartement, vous pouvez regarder la télé, utiliser le lit pour sauvegarder votre jeu et la penderie pour changer vos vêtements. Après quelque temps, vous recevez un message de Tony. Appuyez sur la touche directionnelle pour lire le message et rejoignez le club Maisonnette 9.

### *Mission 2 : Practice Swing*

Après la scène cinématique, vous devez effectuer un swing au golf et frapper l'otage avec la balle. Pour cela, déplacez le réticule blanc sur la voiturette dans le champ, appuyez sur la touche pour augmenter la puissance de frappe et appuyez encore une fois lorsque le curseur blanc s'aligne avec le noir (appuyez sur la touche légèrement avant que le curseur ne s'aligne avec le deuxième). Réussissez les trois tirs pour que l'otage crache le morceau et balance ceux qui l'ont engagé.
Par la suite, descendez les escaliers qui sont en face de vous et rejoignez le parcours de golf. Prenez couverture derrière la voiturette, visez les ennemis et descendez-les un par un (8). Ensuite, montez dans le véhicule et suivez Rocco qui s'échappe de cet endroit. Suivez-le jusqu'au parking, plus loin, et complétez ainsi cette mission.

### *Mission 3 : Chinese Takout*

Conduisez la voiture et emmenez Tony jusqu'à l'endroit marqué par le GPS. Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez sortir de cet immeuble. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent en haut, à gauche, et apprenez ainsi comment viser, tirer et changer d'arme.
D'abord, visez l'ennemi près de la porte de gauche et descendez-le. Avancez dans cette direction, poursuivez à gauche et éliminez un autre ennemi. Suivez le chemin, descendez deux autres hommes, au fond du couloir, et avancez. Abattez trois autres ennemis en tournant à droite, avancez encore une fois à droite et tuez un homme près des escaliers. Descendez ces escaliers, abattez deux hommes en bas des marches et prenez couverture derrière le mur gauche. Faites attention à la grenade qui va exploser, n'avancez pas pour ne pas mourir et abattez les trois hommes de loin. Ensuite, abattez d'autres ennemis jusqu'à ce que vous atteigniez les autres escaliers. Récupérez des grenades en haut des marches, descendez-les et prenez une armure en bas.
Reprenez le carnage, suivez le corridor et tuez cinq autres ennemis. Avancez, abattez en deux autres, près des marches, et descendez. Neutralisez un homme en bas des marches, prenez couverture derrière le mur et lancez des grenades pour éliminer ceux qui sont plus loin. Abattez les quatre ennemis, avancez, tuez les survivants et trouvez la sortie au fond du couloir.
Enfin, attendez que Tony sorte de l'immeuble, montez dans la voiture et ramenez-le à son appartement. A présent, vous avez deux icônes sur votre carte : celle d'Amir et celle de votre maman. Repérez celle de Mama et rejoignez son domicile.

### *Mission 4 : Momma's Boy*

Après la scène cinématique, suivez simplement Lopez jusqu'à la ruelle et entrez dans l'immeuble où se passent les combats dans les cages.
Les combats sont assez faciles. Lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et apprenez les touches correspondantes aux coups de poing, coups de pied, contres et esquives. Verrouillez votre adversaire, effectuez un combo de trois coups successifs et répétez rapidement l'attaque. S'il essaye de vous agresser, bloquez son attaque ou esquivez-la et rependez les coups de poing. Votre objectif est de gagner le premier et le second combat puis subir des dégâts et perdre le dernier combat. Vous pouvez revenir à cet endroit à tout moment et recommencer.

### *Mission 5 : Corner Kids*

Rejoignez le marqueur qui se trouve à quelques rues de l'endroit où vous aviez combattu dans des cages et regardez la scène cinématique.
Après la scène, montez dans le véhicule et conduisez jusqu'aux quais. Dès que vous arrivez, une scène se déclenche et vous êtes entouré de plusieurs policiers. Tuez d'abord le policer posté sur le toit, descendez ceux qui sont derrière les deux voitures de police puis ceux à droite. Avancez à droite, prenez couverture derrière le tas de boites et abattez les flics qui sont derrière les piliers. Dépassez ces derniers, poursuivez à gauche et attendez que l'un de vos amis détruise

le mur.
Prenez couverture derrière la carrosserie de la voiture, dégommez les flics qui sont sur le toit et dans la rue de droite puis avancez tout droit. Abattez d'autres flics et approchez-vous de la voiture. Après la courte scène, vous disposez d'un RPG, visez l'hélicoptère et détruisez-le. Enfin, montez dans l'une des voitures et ramenez vos amis chez eux.

### *Mission 6 : Clocking off*

Continuez toujours à effectuer les missions de Maman, repérez la nouvelle icône et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture, traversez le pont et tournez aussitôt à droite pour descendre au quai (20). Ensuite, suivez Henri qui descend au bord de l'eau afin de prendre la marchandise. C'est là que vous serez attaqué par des bandits qui tentent de s'emparer de votre marchandise.
Sortez une arme puissante, visez les ennemis en haut des escaliers et éliminez-les. Abattez trois autres à gauche, remontez les marches et descendez cinq autres voleurs à gauche. Regardez à droite, repérez la voiture qui arrive et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Remontez les autres marches, repérez les points rouges sur le GPS et abattez-les un par un.
Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans la voiture et quittez le quai. Prenez la sortie qui est à gauche du pont et ramenez le véhicule dans le garage pour achever cette mission et toutes les missions de Maman.

### *Mission 7 : Blog This*

Maintenant, repérez l'icône de Tony et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et ramenez-la chez Gracie. Ensuite, faites demi-tour et rejoignez le cybercafé du coin. Entrez, utilisez un ordinateur et cliquez sur l'icône Web. Descendez la page grâce au joystick droite, déplacez la souris grâce au joystick gauche et cliquez sur le lien " The Celebinator ". Descendez la page suivante, cliquez sur " Lâchez vos Coms " puis cliquez sur " Envoyer ". Enfin, déconnectez-vous et quittez le cybercafé pour achever cette mission.

### *Mission 8 : Femme*

A présent, entrez dans le club Maisonnette 9 et approchez-vous de la fille en robe rouge au bar. Après la discussion, prenez un véhicule et rejoignez l'emplacement marqué sur le GPS. Regardez à gauche et à droite et tentez de trouver Chris. A chaque fois l'emplacement change et vous devez conduire jusqu'à la Jonction des stars pour le retrouver enfin. Maintenant, prenez un véhicule, repérez l'icône de Tony sur la carte et rejoignez-le.

### *Mission 9 : Bang Bang*

Après la scène cinématique, montez dans la voiture et conduisez jusqu'à la grue qui se trouve à proximité. Sortez du véhicule, visez le pied de la grue et lancez trois bombes collantes. Eloignez-vous du champ de construction et explosez les bombes pour détruire la grue .
Ensuite, reprenez votre véhicule et conduisez jusqu'au tunnel du train. Vous pouvez détruire le train de deux manières. Soit, vous descendez avec la voiture sur les rails, lancez des grenades à partir de la fenêtre puis attendre qu'il s'éloigne de vous et l'exploser. Soit, vous le poursuivez jusqu'à ce qu'il s'arrête à la gare qui ne se trouve pas loin, vous descendez de la voiture puis vous entrez dans la gare et le détruisez avec les bombes.
A présent, détournez un véhicule rapide et conduisez jusqu'à l'aéroport avant la fin du temps imparti. Allez sur la piste de décollage, repérez le jet privé qui est votre cible et placez trois grenades avant qu'il ne décolle. Déclenchez les bombes, détruisez l'avion et remontez rapidement dans le véhicule. Entrez dans le menu du GPS, repérez le Pay n'spray et conduisez jusqu'à cet endroit pour semer les flics. Cet endroit vous permettra de changer la couleur de votre voiture et de baisser l'indice de recherche. Maintenant, sortez du garage, repérez Mori sur le GPS et atteignez-le.

### *Mission 10 : Kibbutz Number one*

Après la discussion avec Mori, conduisez la voiture jusqu'au quai et payez le droit de péage pour ne pas alerter les flics. Ensuite, descendez de la voiture et allez sur le quai. Après la courte discussion, prenez couverture derrière les palettes de pierre et éliminez les concurrents de Mori. Abattez les trois ennemis en face, éliminez celui qui utilise un lance-roquettes depuis la construction (en haut, à gauche) et tuez un autre ennemi en bas de ce dernier. Avancez tout droit, abattez les deux hommes restants et allez jusqu'à l'embarcadère.

A présent, naviguez sur le bateau et pourchassez ceux des ennemis qui vous précèdent. Faites attention aux tirs, approchez-vous de leurs bateaux par la droite et lancez-leur une bombe. Eloignez-vous légèrement et explosez la bombe ainsi que la bateau ennemi. Refaites la même opération avec les deux autres bateaux, faites attention à la police qui peut s'en mêler et détruisez les trois bateaux avant d'atteindre le quai, de l'autre côté de la ville. Une fois que ceci est fait, ramenez Mori au quai indiqué sur le GPS et achevez ainsi cette mission.
Avant de poursuivre les missions, repérez l'icône d'un Homme sur le GPS, rejoignez-le et conduisez-le jusqu'au Spa. Ensuite, repérez également l'icône d'une femme et atteignez-la. Après la scène, conduisez-la rapidement jusqu'à l'hôpital et achevez ainsi ces mini-missions. Ensuite, rejoignez le club Maisonnette 9 et continuez la mission de Tony.

### *Mission 11 : Boulevard Baby*

Après la scène cinématique très tordue, montez dans le voiture de Tony et conduisez jusqu'au Club Bahamas Mamas. Entrez dans le club, descendez les marches par la droite et avancez jusqu'à la piste de dance. Parlez avec la fille qui est sur la piste et dansez. Lisez à nouveau l'aide pour savoir comment danser et gardez les poses jusqu'à ce que la jauge bleue se remplisse.
Après la scène qui s'avère très hot, tuez Vic le propriétaire et sortez du bureau. Tuez un de ces hommes en sortant, allez près de la piste de danse et prenez couverture derrière les fauteuils. Abattez trois autres hommes aux alentours de la piste, avancez et tuez un homme dans le bar. Approchez de la sortie, abattez un homme au milieu des escaliers, tuez un autre en haut des marches et un troisième près de la sortie. Quittez le bar, éloignez-vous de la zone avant que la police n'arrive et achevez ainsi cette mission. Ensuite, repérez à nouveau l'icône de Tony et rejoignez-le à son appartement.

### *Mission 12 : Frosting the Cake*

D'abord, montez dans le voiture, conduisez jusqu'au quai et rendez-vous à l'emplacement de l'échange. Après la scène cinématique, vous devez sortir par le toit ouvrant de la voiture et lancer des bombes sur les motards qui arrivent pour voler la marchandise. Visez d'abord les véhicules et les motos qui barrent la route et détruisez-les. Détruisez ensuite ceux qui vous poursuivent par derrière puis ceux qui arrivent sur votre gauche (41).
Repérez d'autres points rouges sur le GPS et éliminez-les.
Une fois que vous êtes loin du quai, visez le barrage de police et explosez les voitures. Repérez ensuite le blindé qui arrive par derrière et lancez plusieurs grenades pour l'arrêter. Ensuite, visez l'hélicoptère qui approche à droite, lancez des grenades dans l'air et explosez-les pour endommager et détruire l'hélico.
Enfin, vous prenez le volant de la voiture et vous devez semer les flics. Repérez le plus proche garage Pay n'Spray et entrez-y sans que les flics ne vous chopent. Une fois que la mission est achevée, repérez l'icône de Yusuf sur votre GPS et rejoignez-la.

### *Mission 13 : Sexy time*

Après la scène cinématique, prenez un véhicule et conduisez jusqu'au quai, au sud-ouest. Montez sur un bateau et naviguez jusqu'au yacht qui se trouve en haute mer. Faites gaffe au bateau de patrouille, attendez qu'il s'éloigne et montez sur le yacht par derrière. Ensuite, montez les deux escaliers à droite et détournez l'hélicoptère.
Pilotez l'hélico vers l'héliport en haut d'un immeuble puis changez de cap à mi-chemin. Faites machine arrière, visez le yacht et lancez des missiles pour le détruire. Utilisez le joystick pour viser le yacht et lancez plusieurs missiles pour avoir plus de chance de toucher l'embarcation.
Une fois que le yacht est détruit, des trafiquants d'arme tentent de s'enfuir sur des petits bateaux. Vous devez les pourchasser et les tuer. Pour cela, effectuez un vol stationnaire derrière les bateaux et utilisez la tourelle de l'hélico pour les détruire. Quelques coups de feu suffisent pour détruire le bateau mais faites attention à ne pas couler dans l'eau.
Une fois que les trafiquants sont morts, volez en hauteur et emmenez l'hélicoptère jusqu'à l'héliport, au-dessus d'un immeuble. Lorsque la mission est finie, retournez à nouveau vers Yussuf et commencez une nouvelle mission.

### *Mission 14 : High Dive*

Après la scène, conduisez la superbe voiture jusqu'au gratte-ciel. Ensuite, entrez à l'intérieur et prenez l'ascenseur. Après la scène, visez le soldat ennemi qui est en face et tuez-le. Tirez ensuite sur l'hélicoptère qui s'approche et détruisez-le. Avancez tout droit puis tournez à gauche, éliminez l'ennemi au fond et montez les escaliers. Abattez un

autre, en haut des marches, détruisez un hélico et grimpez à l'échelle sur la gauche. Tuez un ennemi à gauche, détruisez un autre hélico, suivez ce chemin et tuez un autre homme. Avancez au fond, récupérez une armure et tuez deux autres gardes.
Après la courte scène, grimpez aux échelles et montez rapidement. Lorsque vous arrivez sur une plateforme, visez l'hélico qui approche (par la gauche), détruisez-le puis montez jusqu'au sommet du gratte-ciel.
Après la scène, sautez du haut du gratte-ciel et déployez le parachute. Dirigez-le vers la terre ferme et appuyez sur les deux gâchettes pour amortir la chute lors de l'atterrissage. Lorsque vous atterrissez sain et sauf, la mission s'achève. A présent, vous pouvez effectuer des sauts en parachute en allant vers les icônes marquées sur votre GPS.

### *Mission 15 : Blog This 2*

Après quelques instants, vous recevez un appel de Tony qui vous indique l'emplacement de Celebinator. Prenez un véhicule et rejoignez l'hélicoptère. Pilotez cet engin et passez à travers les trois points de contrôle roses dans le ciel jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.
Ensuite, frappez Celebinator et poussez-le dans le vide. Tout de suite après, sautez dans les airs à votre tour et utilisez le joystick gauche pour lui foncer dessus et le rattraper. Dès que vous le saisissez, déployez votre parachute et atterrissez sur la terre ferme. Maintenant, rejoignez l'icône de Tony à Maisonnette 9 et commencez la mission suivante.

### *Mission 16 : Not So Fast*

Après la scène cinématique, montez dans la voiture garée et conduisez jusqu'à l'héliport. Prenez l'hélicoptère et volez jusqu'à l'hôtel Libertionan. Atterrissez sur le toit du Libertionan, descendez de l'hélico et descendez le long des échafaudages.
Après la scène cinématique, grimpez à l'échelle jusqu'au toit et remontez dans l'hélicoptère. Volez dans les airs et préparez-vous à détruire trois hélicoptères ennemis. Faites attention également à leurs missiles. Approchez-vous doucement de ces hélicos et lancez plusieurs missiles pour les atteindre. Une fois que ces engins sont détruits, retournez à l'héliport et achevez ainsi cette mission. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

### *Mission 17 : Ladies ' night*

Après la traditionnelle scène cinématique, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'à l'héliport. Descendez, montez dans l'hélicoptère et survolez jusqu'à l'emplacement indiqué pour repérer la voiture rouge.
Prenez cette voiture en filature, ne la perdez pas de vue et suivez-la le long des routes. Faites attention aux gratte-ciels qui peuvent endommager l'hélicoptère et suivez la voiture qui entre par la suite dans le tunnel. Repérez la sortie du tunnel sur le GPS et attendez que la voiture sorte. Poursuivez-la à nouveau jusqu'au parking, attendez quelques instants puis repérez-la lorsqu'elle sort et se gare à quelques rues de là. Enfin, ramenez l'hélicoptère vers l'héliport et atterrissez pour finir la mission. Rejoignez l'icône de Yussuf et commencez la mission suivante.

### *Mission 18 : Caught with your pants down*

Après la scène cinématique, prenez la voiture de Yussuf et conduisez jusqu'à la Star Junction. Ensuite, descendez et montez à bord de l'hélicoptère. Volez en direction du point rouge sur le GPS et repérez l'hélicoptère qui transporte le char NOOSE. Par la suite, prenez le fusil-sniper, effectuez un zoom sur le char. Visez les crochets jaunes qui retiennent le véhicule et tirez pour les détruire. Une fois que les quatre crochets sont détruits, sautez de l'hélico et déployez votre parachute pour atterrir sur le pont.
Prenez le char blindé et semez les flics. Vous ne pouvez pas utiliser le Pay'n Spray pour vous échapper, le seul moyen est donc de tirer sur les voitures de police. Détruisez les véhicules pour diminuer le rayon du radar et le nombre de poursuivants. Une fois que toutes les voitures sont neutralisées, conduisez le tank jusqu'au garage et terminez cette mission. Maintenant, repérez Mori et rejoignez-le pour commencer la mission suivante.

### *Mission 19 : This ain't Chekers*

Dans cette mission, vous allez effectuer une course dans les airs, la mer et sur terre. D'abord, sautez de l'hélicoptère, descendez en chute libre tout droit vers le quai et déployez le parachute au dernier moment.
Montez rapidement à bord du bateau rouge, foncez et passez à travers les points de contrôle rose de couleur. Ne

lâchez pas les gaz, passez tous les points et rejoignez par la suite la terre ferme.
Dans cette dernière phase, montez rapidement dans votre voiture et suivez le circuit marqué sur le GPS. Roulez rapidement à travers les points de passage et foncez jusqu'à la ligne d'arrivée pour arriver en première place. Vous pouvez également utiliser le Nitro pour augmenter l'accélération du véhicule. Une fois que vous terminez la course en première place, dirigez-vous vers Bulgarin et commencez sa mission.

### *Mission 20 : Going deep*

Conduisez la voiture jusqu'au parking souterrain, descendez du véhicule et placez la bombe près du capot. Ensuite, cachez-vous derrière la voiture rouge, plus loin, et attendez l'arrivée des policiers. Lorsqu'un civil tente d'ouvrir la porte du véhicule, faites exploser la bombe et prenez votre arme. Tuez les ennemis près du grand camion, repérez d'autres au fond puis descendez un autre convoi. Lancez également des bombes pour tuer un maximum d'hommes en même temps.
Nettoyez le parking et avancez vers la sortie.
Repérez un autre camion qui s'arrête près de la sortie, prenez une arme puissante et descendez les deux hommes qui sont à l'intérieur. Trouvez la sortie de droite, tuez deux autres ennemis et détournez une voiture. Enfin, semez les flics et ramenez Bulgarin chez lui. Maintenant, retournez quelques instants plus tard chez Bulgarin et commencez une nouvelle mission.

### *Mission 21 : Droppin in*

D'abord, attendez que le Bulgare monte dans la voiture et conduisez jusqu'à l'héliport marqué sur le GPS. Descendez du véhicule, enfilez votre parachute et pilotez l'hélicoptère. Prenez de l'altitude, passez à travers les points de passage en rose et montez très haut dans le ciel. Par la suite, sautez de l'hélicoptère et déployez votre parachute. Foncez vers l'immeuble près de Star Junction, repérez le toit de cet immeuble abritant un héliport et descendez.
Après une courte scène, descendez les escaliers et récupérez une armure à gauche. Revenez à droite, entrez par la porte jaune et descendez trois hommes d'Ashivili. Avancez jusqu'au fond, repérez d'autres hommes sur le toit de l'ascenseur et tuez-les.
Descendez, tuez deux autres hommes dans le couloir et prenez la porte jaune à gauche. Dégommez deux autres ennemis et poursuivez par la porte à gauche. Descendez les escaliers, éliminez un garde sur les marches et entrez par la porte. Abattez rapidement les trois qui se trouvent à gauche, avancez et entrez dans la salle de réunion. Tuez les deux gardes et tuez Ashivili qui se trouve près de la fenêtre.
Par la suite, sautez à travers la fenêtre, déployez votre parachute et atterrissez sur le camion mobile. Si vous atterrissez loin du camion, courez simplement dans sa direction et montez. Si vous êtes attaqué par les hommes d'Ashivili, tuez-les puis remontez dans le camion pour achever cette mission. Après quelques instants, vous recevez un appel de Yussuf. Allez le voir et commencez sa nouvelle mission.

### *Mission 22 : For the man who has everything*

Au début, conduisez la superbe voiture de Yussuf jusqu'au pont. Ensuite, approchez-vous du bord, attendez que le train s'approche et sautez pour atteindre le toit du dernier wagon.
Avancez sur le toit jusqu'au premier wagon et détruisez les hélicoptères qui vous attaquent en chemin. Repérez-les sur votre GPS, visez avec votre arme explosive et abattez-les. Ensuite, d'autres types d'hélicos arrivent et tentent de vous attaquer. Mettez-vous à plat ventre pour les esquiver puis reprenez les attaques. Détruisez les huit hélicoptères et atteignez le wagon de tête pour que l'hélicoptère grue arrive et embarque ce dernier. Par la suite, rejoignez Bulgarin qui ne se trouve pas loin de votre position.

### *Mission 23 : In the Crosshairs*

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au bâtiment. D'abord, récupérez le fusil de sniper au pied du bâtiment, à gauche, puis entrez.
Après la scène, repérez rapidement les quatre snipers sur les toits voisins et descendez-les. Repérez d'abord le premier tireur en haut de la citerne d'eau, en face, effectuez un zoom et tuez-le. Visez ensuite dans le coin du toit de l'immeuble de gauche et tuez le second sniper.
Puis, avancez à droite, repérez une citerne d'eau et visez à droite de cette citerne. Débusquez le troisième ennemi et

descendez-le. Enfin, regardez encore à droite, repérez une autre citerne et visez à droite de cette dernière pour descendre le dernier tireur.
Après la scène suivante, avancez vers l'ouest du toit et repérez les ennemis de loin. Sautez sur le toit suivant en passant par-dessus la clôture, avancez à droite et récupérez l'arme par terre. Visez d'abord l'hélicoptère et descendez l'ennemi qui est derrière la tourelle. Ensuite, descendez ceux qui se trouvent sur le toit suivant, atteignez-le et ramassez une armure.
Dégommez les quatre autres hommes postés sur le prochain toit ainsi que deux autres sur le suivant et avancez. Tuez un ennemi sur le toit de gauche, deux autres sur le toit à l'extrême gauche et un dernier en bas, en face. Descendez près de la citerne, abattez les cinq ennemis qui sont dans la rue et descendez par la passerelle. Enfin, montez dans une voiture et quittez cet endroit. Une fois que la mission est achevée, rejoignez Mori et commencez sa nouvelle mission.

### *Mission 24 : No 3*

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au parking de voitures de luxe. Appuyez d'abord sur le bouton de l'élévateur et descendez la première voiture. Attendez que Bruce monte dans cette voiture, descendez-en une autre et montez dedans à votre tour. Placez-vous d'abord derrière les deux autres voitures puis suivez-les le long des rues. Après quelques instants, vous êtes repérés par la police et vous devez les fuir. Suivez toujours Mori, n'accélérez pas trop pour ne pas perdre le contrôle de l'engin et suivez le chemin du quai jusqu'à la rampe. Accélérez sur cette rampe, montez sur deux autres rampes et atteignez enfin la cible. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

### *Mission 25 : Ladies Half Price*

Après la scène, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'au quai Pier 45. Montez dans le bateau et naviguez jusqu'au point de rencontre avec les ennemis. Après la scène, remontez dans le bateau, mettez les gaz à fond et secouez le bateau pour que l'ennemi lâche prise. Ramenez le bateau à son endroit initial sur le quai et achevez ainsi cette mission.

### *Mission 26 : Party's over*

Avant de commencer cette mission, repérez l'icône de Yussuf DD et rejoignez-la. Montez dans la superbe voiture de Yussuf, récupérez l'arme redoutable et sortez. Appelez Armando si nécessaire et achetez des armes lourdes comme les lance-grenades, les balles explosives et des grenades. Dirigez-vous vers l'icône de Rocco qui ne se trouve pas loin de votre position et commencez sa mission.
Prenez une voiture et dirigez-vous vers le club maisonnette 9. Entrez dans le club et dirigez-vous vers les escaliers. Après la scène cinématique, préparez-vous à une grande fusillade contre les hommes de Bulgarin. Plusieurs vagues d'hommes arrivent et vous tirent dessus. D'abord, prenez couverture derrière le pilier et descendez la première vague qui arrive. Faites attention aux deux hommes qui peuvent monter les escaliers et vous attaquer par derrière. Occupez-vous d'abord de ceux-là puis des autres qui sont en bas.
Ensuite, une autre vague, plus importante, arrive. Ne restez pas près du balcon, attendez l'arrivée des deux hommes près de vous et éliminez-les. Ensuite, approchez-vous doucement du balcon et abattez les hommes restants un par un. Lorsque la troisième vague arrive, éloignez-vous à nouveau du balcon et refaites la même opération. Il existe une trousse de soins dans le coin opposé aux marches.
Une fois que le club est sécurisé, descendez les marches et ramassez toutes les munitions et les armes délaissées. Ensuite, sortez du club et prenez rapidement couverture derrière la voiture jaune, en face de la sortie. Descendez les ennemis qui arrivent en voiture, explosez les véhicules si nécessaire et sécurisez la rue pour compléter cette mission. Cette mission est l'avant dernière. A présent, vous pouvez effectuer les missions secondaires que l'on traitera plus tard puis rejoignez l'icône de Tony dès que vous êtes prêt.

### *Mission 27 : Departure Time*

Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et rejoignez Crocket Avenue. Descendez du véhicule, entrez dans la ruelle et entrez dans le manège. D'abord, sortez votre arme et tuez les deux hommes près du van, en face. Avancez tout droit et tournez à gauche après le van. Eliminez deux ennemis près du van rouge, tirez sur l'héroïne qui se trouve sur les deux canards jaunes et prenez couverture derrière la cabine de commande. Eliminez un homme sur la passerelle de gauche, deux autres près du van rouge et avancez.

Visez les citernes de gaz et explosez-les pour éliminer les ennemis qui sont à proximité. Avancez, prenez couverture derrière la carrosserie et abattez ceux qui sont à droite et à gauche. Avancez, prenez couverture derrière la cabine et abattez les hommes qui arrivent. Poursuivez jusqu'au bout, détruisez le canard et récupérez la trousse de soins. Rebroussez chemin, abattez trois hommes et récupérez une armure près de la dernière cabine, à gauche de la sortie. Maintenant, prenez à gauche du manège et abattez deux hommes à l'entrée. Couvrez-vous derrière la voiture de jeu, tuez un homme au fond à droite et suivez cette direction. Tuez deux autres ennemis, cachez-vous derrière les objets et abattez-en quatre autres dans cette zone. Avancez, prenez couverture derrière le mur de droite et tuez les deux gardes qui vous attendent sur la droite. Détruisez l'héroïne restante et regardez la courte scène avec Timur.
Après cette courte scène, revenez en arrière et poursuivez Timur qui tente de s'enfuir. Ce dernier s'arrêtera dans le coin, à gauche de l'entrée. Tuez-le, tuez les autres ennemis qui l'accompagnent et montez sur la moto qui est garée dans la rue.
Conduisez la moto vers l'aéroport et répondez à l'appel de Yussuf en chemin. Ce dernier vous viendra en aide et détruira les véhicules qui tentent de vous attaquer. Par conséquent, n'accélérez pas trop, restez derrière l'hélicoptère et laissez Yussuf dégager la route. Conduisez jusqu'à l'aéroport, accélérez sur la piste de décollage et rattrapez l'avion de Bulgarin.
A l'intérieur de l'avion, tuez les hommes de Bulgarin, visez-le lorsqu'il sort du cockpit et tirez pour qu'une scène se déclenche. Après la scène, sautez dans les airs, déployez votre parachute puis atterrissez saint et sauf. Enfin, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur le GPS pour compléter cette mission et le jeu.

## MISSIONS SECONDAIRES

### *Guerre de drogues :*

Il existe 25 guerres de drogue divisées en trois catégories.

### *Guerre de drogues : la défense*

Dans ce genre de guerres, conduisez d'abord un véhicule jusqu'au point d'échange et descendez tous les trafiquants avant que les flics ne débarquent. Récupérez la marchandise et fuyez la zone. Si vous êtes repéré par les policiers, semez-les puis rejoignez le point de livraison.

### *Guerre de drogues : le détournement*

Conduisez le véhicule jusqu'au quai, tuez les dealers de drogues et récupérez le véhicule qui contient la drogue. Ce véhicule peut être une voiture, un bateau ou un hélicoptère. Enfin, ramenez ce véhicule jusqu'au point de livraison et semez les flics si vous êtes poursuivi.

### *Guerre de drogues : le butin*

Conduisez simplement vers l'endroit marqué sur le GPS, tuez les dealers et volez la marchandise.

### *LC Cage Fighter*

Rendez-vous à Northwood pour effectuer des combats dans les cages contre de l'argent.

### *Base Jump*

Rendez-vous aux points de Base Jump représentés par des icônes de parachute sur la carte. L'objectif est simple, vous devez sauter de l'hélicoptère, déployer le parachute, passer à travers les cercles roses et atterrir sur la cible. Effectuez ces Base Jump pour gagner de l'argent.

### *Armando*

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez appeler Armando et organiser une sortie. Vous pouvez effectuer quatre

activités durant une sortie. Voici les activités que vous pouvez effectuer.

### *Armando : Billard*

Pour jouer au billard, utilisez les joysticks pour diriger la queue et donner la vitesse du tir et gagner ainsi à ce jeu.

### *Armando : Fléchettes*

Visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment compte des points spéciaux. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés, si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

### *Armando : Air Hockey*

Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey et marquez sept points pour gagner la partie.

### *Armando : Hamburger/Restaurant*

Rendez-vous au point sur la carte, entrez dans le restaurant et mangez un hamburger ou un diner.

### *Armando : Golf*

Effectuez les mêmes techniques lors de la mission du jeu et réalisez d'excellents drives.

### *Armando : Club de Striptease*

La vie d'un gangster est remplie de danger. Pour cela, il faut savoir profiter au maximum des bons moments de la vie. Rendez-vous au club des stripteaseuses et discutez avec l'une d'elles.

# Grand Theft Auto IV

© Take 2 Interactive / Rockstar 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès seront automatiquement verrouillés.**

### Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

**Note 1 :** Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

**Note 2 :** Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

### Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

### Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

### Triche diverse

`4685550100` Change la météo

### Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator

| | |
|---|---|
| `625-555-0100` | Fait apparaître une NRG-900 |
| `625-555-0150` | Fait apparaître une Sanchez |
| `938-555-0100` | Fait apparaître un Jetmax |

## CARTES SECRÈTES

Pour accéder à la totalité des cartes détaillées du jeu, rendez-vous dans un cyber-café et entrez l'url suivante sur un ordinateur : **www.whattheydonotwantyoutoknow.com**. Ces cartes vous révéleront les emplacements des armes, armures, sauts uniques, pigeons et autres bonus divers.

## SUCCÈS

### Fraîchement débarqué (5)

Tu as terminé la première mission.

### En bas de l'échelle (5)

Termine la mission "Roman's Sorrow".

### Vlad et Niko sont sur un bateau (5)

Termine la mission "Uncle Vlad".

### Ca te coûtera bonbon (5)

Termine une course de taxi d'une île à une autre sans passer le trajet.

### De là-haut, je vois ma maison (5)

Prends part à toutes les visites en hélicoptère de Liberty City.

### Café chaud (5)

Fais-toi inviter chez une fille pour prendre un dernier verre.

### Relations publiques (5)

Rencontre tous les personnages aléatoires.

### Fais-toi les dents (5)

Obtiens un rang plus élevé dans le classement multijoueur.

### Cent quatre-vingts (10)

Marque 180 points avec 3 fléchettes dans une partie.

### Maître queue (10)

Bats un ami au billard.

### Triple coup de boule rotatif (10)

Fais 3 strikes consécutifs dans une partie de bowling.

### M. Bellic et son chauffeur (10)

Débloque la capacité spéciale permettant d'appeler un taxi.

### FDP Inclus (10)

Termine les 10 missions de livraison de paquets.

### Fournisseur perso (10)

Débloque la capacité spéciale permettant d'acheter des armes à un ami.

### 59 Secondes Chrono (10)

Effectue les 10 commandes d'Exotic Export.

### Ca roule ma poule ! (10)

Débloque la capacité spéciale permettant d'appeler un hélicoptère.

Impossible trinité (10)
Termine la mission "Museum Piece".

### Pour la bombe, tapez deux (10)

Débloque la compétence spéciale permettant de poser une bombe en un coup de fil.

### Gracieuse prise (10)

Termine la mission "I'll Take Her".

### That Special Someone (10)

Termine la mission "That Special Someone".

### Une équipe, quelle équipe ? (10)

Tue 5 joueurs qui ne sont pas de ton équipe dans une partie en équipe avec classement.

### Bienvenue au Midnight Club (10)

Gagne une course multijoueur avec classement et dégâts activés et sans trop endommager ton véhicule.

### Tout pour l'équipe (10)

Gagne une partie avec classement de chacun des modes multijoueur en équipe.

### Sommet de la chaîne alimentaire (10)

Tue 20 joueurs avec un pistolet au cours d'une partie Deathmatch multijoueur avec classement.

### Virus Rockstar (10)

Tue un développeur de chez Rockstar dans une partie multijoueur avec classement.

### Dans ton Qub3D (15)

Obtiens le meilleur score à QUB3D.

### Poing final (15)

Contre 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps.

### Chasse à l'homme (15)

Termine les missions de recherche données par l'ordinateur de la police.

### Vive la coop (15)

Bats les temps sur "Casseur de trafic", "Assaut du N.O.O.S.E." et "Boum la base" avec classement.

### Réaction en chaîne (20)

Fais exploser 10 véhicules en 10 secondes.

### Justicier de la rue (20)

Capture 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police.

### Exploration complète (20)

Débloque toutes les îles.

### Reçu cinq sur cinq (20)

Livre les 30 voitures commandées par SMS.

### Assassin's Greed (20)

Termine les 9 missions d'assassinat.

### Liberty City (5) (20)

Après avoir rencontré tous les amis possibles, ceux encore en vie t'apprécient à plus de 90%.

### Boss du Midnight Club (20)

En multijoueur, arrive premier dans 20 différentes courses standard avec classement.

### Recherché, mort ou vif (20)

Obtiens le rang le plus élevé dans le classement multijoueur.

### Génétiquement supérieur (25)

Termine premier dans 20 courses de rue en solo.

### Sauvez Wheelie (30)

A moto, fais une roue arrière sur plus de 500 pieds (150m).

### Tonneaux (30)

Effectue 5 tonneaux d'affilée lors d'un seul accident.

### L'homme qui tombe à pique (30)

Termine les cascades uniques à 100%.

### 30 heures, douche comprise (30)

Termine les missions de l'histoire en moins de 30 heures.

### Le roi, c'est moi ! (30)

Gagne chaque course, tous les modes avec classement et dans les 2 équipes en "Gendarmes et voleurs".

### Armée d'un seul homme (40)

Survis pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles.

### Sous le radar (40)

En hélicoptère, passe sous les ponts principaux du jeu.

### En catimini (50)

Perds un indice de recherche de 4 étoiles en semant les flics.

### Espèce menacée (50)

Récupère tous les paquets cachés dans le jeu.

### Le 1/2 million, le 1/2 million ! (55)

Amasse 500.000$.

### Tu as gagné ! (60)

Termine la dernière mission.

### Les clés de la ville (100)

Atteins 100% pour la statistique "Progression".

## RÉCOMPENSES

### Aucune limite de munitions

Terminez le jeu à 100%

### Hélicoptère Annihilator

Eliminez les 200 rats volants.

### Rastah Huntley SUV

Réussissez 10 missions de livraison.

## INFOS SUR LES RADIOS

Vous pouvez obtenir le titre de la chanson que vous écoutez ainsi que son interprète par le biais d'un texto qu'on vous enverra si vous appelez le **948 555 0100**.

## SCORE DE 100%

Voici les conditions à remplir pour obtenir le pourcentage maximum de jeu terminé.

-Terminer les 90 missions (60%)
-Faire les courses de Brucie (2%)
-Terminer les livraisons de Little Jacob (2%)
-Terminer les 9 missions assassinats (2%)
-Terminer les missions Exotic Export (2%)
-Obtenir et utiliser toutes les capacités spéciales des alliés (10%)
-Gagner tous les mini-jeux (5%)
-Trouver tous les personnages cachés et valider leurs missions (5%)
-Tuer les 30 personnages recherchées (2,5%)
-Faire les 20 missions d'assassinat (2,5%)
-Effectuer les 50 sauts acrobatiques (2,5%)
-Eliminer les 200 pigeons (2,5%)
-Voler les 30 voitures (2%)

## RENCARTS

Vous pouvez donner rendez-vous à certaines personnes en vous connectant sur internet. Après avoir choisi quelqu'un, allez sur son profil et choisissez de lui fixer un rencart. Après plusieurs jours d'attente, vous devriez recevoir une réponse. Si elle est positive, répondez au mail et dirigez-vous au lieu du rendez-vous.

## CAMION DE POMPIERS

Lorsque vous prenez le volant d'un camion de pompiers, appuyez sur le bouton de tir pour contrôler la lance à incendie. Vous pourrez l'utiliser pour asperger les gens alentours et voir leurs réactions.

## RÉFÉRENCES

### Red Dead Revolver

Allumez la télévision et regardez les chaînes Weazel et CNT. Vous verrez une publicité qui reprend des images du jeu Red Dead Revolver.

### Point Break

Dans la mission "Trèfle à 3 feuilles", vous verrez un homme à terre se tourner vers Michael et le tuer avant de se faire descendre par Packie et son frère. C'est une référence à la scène du hold-up de la banque dans le film Point Break.

## RÉPARER SA VOITURE

Si le moteur de votre véhicule ne démarre pas ou que celle-ci est cassée, appelez le 911 et vous pourrez repartir aussitôt.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

La vague GTA dévaste tout sur son passage et on ne sait par où commencer pour traiter le sujet, étant donné la richesse qui découle de ce véritable monument du jeu vidéo. Dans cette nouvelle mouture que nous offre Rockstar, jamais le héros n'a été aussi charismatique et attachant que cet ancien militaire venu tout droit des Balkans, j'ai nommé Niko Bellic. La trame scénaristique se veut elle aussi plus poussée et, n'en déplaise à certains, un peu plus "sérieuse", du même coup. On ne pourra là aussi que féliciter les développeurs pour le travail accompli. A l'instar des précédentes versions, il s'agira pour notre héros d'effectuer toutes sortes de missions pour le compte de différents chefs et familles mafieuses, qui préfèreront s'offrir les services de Niko pour régler leurs comptes, plutôt que de se salir les mains eux-mêmes. Celui-ci, avide d'argent, acceptera ainsi d'effectuer vols, meurtres, et transports de "marchandises", en passant par le braquage de banque ou le kidnapping. Bref, tout y passe dans ce GTA IV, qui saura assouvir les envies de tous les gangsters virtuels que nous sommes, mêmes des plus exigeants.

Comme vous pourrez le voir, Niko Bellic n'est pas un tendre. Il sait être "pro" et garder la tête froide lorsqu'il s'agit du boulot. Toutefois, l'aspect relationnel n'ayant jamais été aussi travaillé dans un GTA, vous pourrez réaliser que derrière toute cette froideur, Niko Bellic cache une personnalité bourrée de principes et de valeurs morales tout à fait honorables, lui redonnant ainsi un brin d'humanité au fil de l'aventure. En effet, dans GTA IV, vous vous créerez sans cesse des relations par le biais de votre portable, offert par votre cousin peu de temps après votre arrivée à Liberty City. L'utilisation de cet appareil tient une place prépondérante dans le jeu, si bien que toute la progression du scénario sera

axée dessus. Vous aurez non seulement à vous servir de votre téléphone pour recevoir des missions assignées par vos employeurs du moment, mais aussi pour appeler ou répondre à vos contacts, dans le but d'effectuer d'autres activités, ayant elles attrait aux loisirs et aux sorties. Ceci vous permettra de nouer des liens plus ou moins serrés avec certains personnages qui pourraient vous prêter main forte dans la réussite de vos missions, au nom d'une amitié soudée. Niko Bellic pourra également jouer les tombeurs en organisant rencards et autres beuveries avec de nombreuses demoiselles de Liberty City...

Pour entrer davantage dans le vif du sujet avant de vous lancer dans l'aventure, sachez que la ville de Liberty City est vaste, très vaste, comme dans tout GTA qui se respecte. Pour effectuer les missions, vous aurez à vous rendre au niveau de la personne qui veut vous l'assigner, et qui sera représentée sur la carte par un icône portant en général ses initiales. Afin d'atteindre le lieu de rendez-vous, plusieurs options s'offriront à vous. Vous pouvez voler un véhicule, prendre le métro, ou monter dans un taxi, ce qui s'avèrera sûrement être au final la meilleure alternative pour nombre d'entre vous. Concernant le vol de véhicules, sachez que la police se montrera désormais plus intransigeante que dans les précédents GTA, ne vous laissant quasiment aucun répit en cas d'infraction commise (pas de panique, la ville s'appelle tout de même "Liberty" City). Prenez ainsi l'habitude de bien observer les alentours avant d'accomplir une quelconque infraction, qui pourrait vous faire écoper d'une étoile de recherche, vous obligeant à semer les forces de l'ordre...

Au fil de l'aventure, sachez enfin que vous pourrez obtenir diverses planques, qui vous permettront de sauvegarder votre jeu en allant dormir (6 heures s'écouleront alors dans le jeu), ou bien de vous vêtir différemment, selon la garde-robe que vous aurez confectionnée grâce aux divers magasins de vêtements. Ce guide de jeu vous permettra d'obtenir 100% d'accomplissement, en sachant que le bouclage de l'histoire principale ne vous octroiera que 60% de progression. Vous aurez donc à effectuer un bon nombre de missions annexes ayant attrait à diverses activités et qui seront traitées à la suite de l'histoire principale (vous verrez dans leur titre le pourcentage supplémentaire qu'elles permettent d'obtenir). Sachez enfin que l'ordre dans lequel ont été effectuées les missions pourra varier selon les parties, bien que certaines, plus cruciales, devront parfois obligatoirement être accomplies à la suite de la précédente.

## HISTOIRE PRINCIPALE (60%)

### THE COUSINS BELLIC

Niko Bellic débarque à Liberty City et son cousin Roman est là pour l'accueillir... Malheureusement, nous sommes loin du rêve américain dont avait parlé Roman... Vous vous retrouvez à conduire la voiture de votre cousin, pour vous diriger vers votre future planque, dans le quartier de Hove Beach. Commencez par prendre vos marques en dirigeant le véhicule et en déplaçant la caméra autour de vous (cela peu paraître déroutant un certain temps certes...), puis suivez le chemin indiqué par votre GPS. Une fois arrivé sur le marqueur jaune, la mission se termine. Notez que vous pourrez garer des voitures sur l'emplacement en jaune devant votre planque, afin de les conserver. Lorsque vous vous retrouverez dans l'appartement, vous pourrez sauvegarder en vous approchant du lit et en appuyant sur le bouton affiché. Ceci a également pour effet de faire s'écouler 6 heures dans le monde de Liberty City.

### IT'S YOUR CALL

Il va vous falloir vous rendre au dépôt de taxis de votre cousin Roman, indiqué par un R sur la carte (vous pouvez placer un repère GPS afin d'afficher l'itinéraire via le menu pause). Une fois là-bas, suivez la séquence, puis menez Roman jusqu'à la quincaillerie indiquée sur la carte, après être monté dans sa voiture. Une fois garé, Roman part après vous avoir remis un téléphone portable, ne contenant pour le moment que les coordonnées de votre cher cousin dans le répertoire. Apprenez à l'utiliser en attendant que les Albanais arrivent en voiture et se garent sur le trottoir d'en face, puis appelez aussitôt Roman. Il restera enfin à semer les Albanais lorsque votre cousin reviendra dans la voiture. Foncez pour rejoindre le dépôt de taxis en tentant de vous éloigner du point rouge, symbolisant les Albanais sur votre radar. Quoi qu'il en soit, le GPS est là pour vous guider.

### THREE'S A CROWD

Rendez-vous au dépôt de taxis de Roman pour déclancher une séquence à la suite de laquelle il vous demandera

d'aller récupérer à la station de métro Mallorie et une amie à elle. Montez dans la voiture de votre cousin, puis rendez-vous au point indiqué sur le radar. Une fois sur les lieux, klaxonnez pour faire monter les filles. Votre nouvelle destination sera alors indiquée par le GPS. Il s'agit de les amener chez Michelle. Après les avoir déposées, Roman ne tardera pas à vous suggérer d'aller vous dégoter de nouveaux vêtements. Ainsi, il faudra vous rendre à la boutique russe, symbolisée par un t-shirt sur votre carte. A l'intérieur du magasin, parcourez les différents articles proposés et habillez-vous selon vos préférences. Lorsque vous sortirez du magasin, Niko appellera Roman et vous aurez rempli cette mission.

## FIRST DATE

Suite à la mission "Three's a Crowd", Michelle ne tardera pas à vous contacter pour vous donner rendez-vous. Vous devrez alors passer la prendre chez elle. Il vous sera demandé ensuite de la conduire à la fête foraine, dont le chemin sera indiqué sur la carte. Une fois sur les lieux, vous vous rendez compte que celle-ci est fermée, impliquant ainsi un changement de programme. Il s'agira maintenant de vous rendre au bowling, situé non loin de là, toujours indiqué sur la carte. Montez sur les planches à proximité, puis filez à gauche pour trouver l'entrée. Avancez à l'accueil pour réserver une piste, puis choisissez-en une parmi les deux proposées. Jouez selon les instructions indiquées à l'écran, puis une fois votre partie terminée, il sera temps de ramener Michelle chez elle. La mission prend fin une fois arrivé sur le marqueur jaune.

## BLEED OUT

Roman vous contacte pour vous faire part d'un souci avec les Albanais. Vous aurez à le rejoindre sur le terrain de basket indiqué sur le radar (point bleu). Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez votre cousin en train de se faire malmener par trois types. Approchez-vous d'eux pour lancer un tutorial concernant le système de combat à mains nues. Apprenez ainsi à esquiver, bloquer et envoyer des mandales, tout en mettant K.O. le premier type que vous affronterez. Faites de même avec le deuxième, puis approchez de Roman. Vous voyez alors le troisième type, Dardan, s'échapper. Montez vite dans la voiture de Roman et poursuivez le type (point rouge) sans trop vous laisser distancer. Il finira par quitter son véhicule et ira vous attendre dans un entrepôt en hauteur. Il va falloir le désarmer car ce fou vous provoque avec un couteau. Suivez les instructions affichées pour y parvenir, puis vous réussirez cette mission après lui avoir réglé son compte.

## EASY FARE

Suite à la séquence qui s'enclenche en allant au dépôt de Roman, ce dernier va vous demander d'aller récupérer un bon client à lui, portant le doux prénom de Jermaine. Montez dans la caisse de Roman et suivez la route indiquée en jaune. Une fois que Jermaine monte avec vous, il vous demande de l'amener sur Masterson Street, dont l'itinéraire apparaît sur la carte. Placez-vous sur le marqueur situé dans l'arrière-cour et attendez que Jermaine fasse son affaire. Il va s'ensuivre un petit tutorial au sujet de l'indice de recherche des forces de l'ordre, et vous aurez alors à vous débarrasser de vos deux étoiles. Pour ce faire, il s'agira de quitter la zone cerclée et clignotante sur le radar, en prenant garde de ne pas non plus vous retrouver face à de nouveaux flics (indiqués par les points clignotant en rouge et bleu), ce qui recentrerait alors aussitôt sur vous la zone de recherche. Après avoir abaissé votre indice, suivez le chemin indiqué qui vous mènera à un atelier Pay'n'Spray, bien connu des fans de GTA. Une fois à l'intérieur de l'atelier, votre voiture sera repeinte et réparée, et vous ne serez plus recherché.

## JAMAICAN HEAT

Pour cette nouvelle mission de Roman, vous devrez aller récupérer un bon ami à lui, appelé Little Jacob. Après avoir trouvé un véhicule, conduisez jusqu'au point bleu, où se trouve Little Jacob. Klaxonnez pour le faire monter, puis il vous indiquera sa destination, qui s'ajoutera bien sûr au radar. En vous rendant vers Schottler, Jacob vous remet un fusil. Lorsque vous arrivez, il vous demande de vous placer en hauteur (au niveau du point jaune) afin de le couvrir, au cas où. Lisez les instructions affichées à l'écran pour vous mettre en position de visée, puis liquidez les 4 hommes qui apparaîtront pour tenter d'éliminer Little Jacob. Ce dernier vous demandera ensuite de le ramener au café Homebrew. Vous conservez le fusil et Jacob vous contactera sous peu pour vous proposer d'autres missions...

## BULL IN A CHINA SHOP

Suite à la mission "Easy Fare", l'icône "V" pour Vlad apparaîtra sur la carte. Allez lui rendre visite pour qu'il vous assigne une première mission. Il vous demandera d'aller effrayer un commerçant qui lui doit de l'argent, sans toutefois le blesser. Rendez-vous au niveau du magasin indiqué en jaune sur la carte, puis parlez au vendeur. Vu qu'il ne semble pas coopératif, allez ramasser un pavé non loin d'ici, indiqué par un point bleu sur le radar. Suivez les indications affichées à l'écran pour ramasser l'objet, puis revenez face au magasin. Lisez les instructions pour lancer le pavé et visez la vitrine. C'est après l'avoir brisée que le commerçant sortira pour vous demander d'arrêter et qu'il se montrera coopératif. Lorsque vous récupérez l'argent, il ne reste plus qu'à le ramener à Vlad au point indiqué.

## HUNG OUT TO DRY

Vlad va vous demander une fois encore de vous charger d'un type qui lui doit de l'argent. Cette fois encore, vous ne devrez pas l'éliminer. Rendez-vous dans un premier temps à la laverie indiquée sur le radar, puis une fois à l'intérieur, vous voyez votre cible s'enfuir par la porte de derrière. Il va filer dans son véhicule et vous devrez le poursuivre en empruntant une des voitures garées ici. Lorsque vous arrivez au niveau de la fourgonnette, commencez par la déstabiliser en lui rentrant dedans, ou tentez de tirer sur les pneus, mais n'oubliez pas que l'homme doit rester en vie ! Il va finir par s'arrêter pour finalement vous payer.

## CLEAN GETAWAY

Vlad va vous demander d'aller piquer la voiture d'un type qui doit de l'argent à son chef, Mikhail. Il va tout d'abord falloir aller prendre le métro, comme vous le suggère Vlad. Suivez donc la route menant au point jaune pour ensuite gagner l'escalier donnant sur le métro, puis montez les marches pour vous trouver à hauteur du marqueur. Comme indiqué dans le jeu, un point jaune sur le radar contenant une flèche qui pointe vers le haut ou le bas vous informe à quelle hauteur est situé le marqueur par rapport à vous. Un point jaune sans flèche à l'intérieur indique donc que vous vous trouvez au même niveau que le marqueur. Ici, il faudra le trouver sur la gauche après les escaliers, et attendre l'arrivée imminente du métro. Appuyez ensuite sur le bouton indiqué pour entrer à l'intérieur.

Une fois arrivé à East Island City, vous avez pour tâche de trouver la Blista Compact métallisée, indiquée par un point bleu sur le radar. Descendez dans la rue et avancez jusqu'à votre objectif, pour voir Jimmy en train de nettoyer son véhicule. Après avoir discuté quelque peu avec lui, suivez les indications affichées pour lui envoyer un coup assommant, et filez avec la voiture. Rejoignez le point indiqué, tandis que Vlad vous demandera d'aller au préalable faire nettoyer la voiture.
Un point de lavage apparaît alors sur la carte et il vous faut le suivre pour placer le véhicule sur le marqueur. Une fois la voiture décrassée, rejoignez le garage de Vlad, dont la destination sera indiquée sur le radar.

## CONCRETE JUNGLE

Il s'agit de la première mission de Little Jacob. Après avoir atteint le point "LJ" qui le représente sur la carte, celui-ci va monter dans votre voiture et vous aurez à rejoindre une nouvelle destination ajoutée au radar : un immeuble situé dans le quartier de Willis. Arrivé à cet endroit, Jacob va sortir et vous demandera d'aller le couvrir de l'autre côté. Rejoignez le point indiqué sur la carte et vous verrez bientôt trois types s'enfuir. Il ne faut pas les laisser s'en sortir ! Ils sont représentés par un point rouge sur votre radar. Roulez-leur dessus, tirez à travers la vitre, ou bien sortez de votre voiture pour les abattre et ramasser leurs armes juste après. Suite à ceci, Little Jacob (point bleu) vous attendra de l'autre côté, et il faudra aller le récupérer en voiture. Votre nouvelle destination se trouve sur Savannah Avenue et sera ajoutée comme d'habitude sur le GPS. Une fois devant la maison, suivez Little Jacob et placez-vous sur le marqueur. Vous apprendrez alors à vous mettre à couvert derrière les murs. Lorsque Jacob ouvre la porte, abattez alors l'homme se trouvant sur l'escalier de droite, et l'autre type armé sur la gauche. Jacob va vous demander d'aller vous placer sous la fenêtre de gauche. Accroupissez-vous alors pour avancer jusque sous celle-ci, puis tenez-vous à couvert à partir de cette position. Abattez le gars situé dans le salon à partir d'ici et entrez à l'intérieur pour continuer le carnage avec l'aide de Jacob, en vous tenant à couvert derrière le canapé vert. Vous trouverez une trousse de secours sur la table de la cuisine. N'oubliez pas de ramasser les armes de vos victimes, puis ramenez Jacob jusqu'au café pour clôturer la mission.

## IVAN THE NOT SO TERRIBLE

Après que Vlad vous ait donné votre mission, sortez pour rejoindre le dépôt de Roman. Au moment où vous arrivez à destination, vous voyez Ivan s'enfuir en voiture. Poursuivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête vers un immeuble en chantier. Montez alors à deux échelles, une série d'escaliers, puis continuez de le poursuivre en montant et sautant entre les toits d'immeubles jusqu'à ce qu'il chute et se retrouve accroché au rebord d'une corniche. A vous d'écouter ce qu'il a à dire et de décider de son sort ensuite... Si vous laissez Ivan en vie, vous aurez la possibilité d'effectuer une mission bonus pour lui plus tard dans le jeu (cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu)...

## UNCLE VLAD

La mission consiste dans un premier temps à aller trouver Vlad au point indiqué, accompagné de Roman. Une fois au bar de Vlad, occupez-vous de ses deux sbires suite à votre discussion. Poursuivez-le ensuite en voiture jusqu'à le retrouver à pied peu après. Braquez-le pour engager une dernière discussion, puis mettez-lui une balle entre les deux yeux pour déclencher une séquence durant laquelle Niko expliquera à Roman les vraies raisons de sa venue...

## CRIME AND PUNISHMENT

Cette mission se déroule juste après avoir tué Vlad et rappelé Roman. Vous allez faire la connaissance de Faustin, qui vous donnera une première mission. Commencez par dégoter une voiture de police après avoir repris le contrôle de Niko. Pour ce faire, attendez que l'une d'elle arrive sur la gauche et que le flic en sorte, laissant libre son véhicule. Une fois à l'intérieur, partez à la poursuite des vans indiqués sur votre carte pour ensuite activer votre sirène une fois à proximité de l'un d'eux. Sortez ensuite de votre voiture pour vous approcher du conducteur. S'il ne transporte pas la marchandise que vous recherchez, partez à la poursuite d'un autre van. Si le conducteur vous braque, occupez-vous-en avant de partir avec ce van, car ce sera le bon. Il ne vous reste plus alors qu'à l'emmener dans le box indiqué sur la carte.

## DO YOU HAVE PROTECTION ?

Après la séquence avec un Faustin plus que remonté, il vous faut emmener Dimitri au sex-shop indiqué par votre GPS. Une fois sur place, braquez le type le plus à droite, Joseph. Braquez bientôt le gars du milieu, pour ensuite passer en visée libre (en pressant la gâchette de visée à moitié) et visez rapidement une de ses jambes pour y envoyer une balle. Dimitri reviendra à l'extérieur et vous demandera de l'emmener à l'armurerie. Suivez le trajet indiqué, puis une fois arrivé à destination, vous aurez à acheter un pistolet-mitrailleur. Les autres modèles n'étant que d'exposition pour le moment, vous pourrez tout de même vous prendre en plus un gilet pare-balles.
Les frais du pistolet-mitrailleur seront à la charge de Faustin pour cette fois, mais le coût des munitions sera néanmoins débité de votre poche. Désormais, vous pouvez vous rendre dans des armureries pour vous refaire un petit arsenal. Retournez vers Dimitri pour finalement rentrer chez Faustin.

## FINAL DESTINATION

Faustin va vous demander d'éliminer un type se trouvant au niveau du métro de Guantanamo Avenue. Il s'agit de Lenny, le fils d'un autre gars dangereux... Après que Niko lui ait parlé, le collègue de Lenny vous tirera dessus, tandis que votre cible s'échappe sur le quai d'en face, pour descendre les escaliers menant à la rue. Tâchez de liquider d'abord son collègue, ou coursez directement Lenny pour tenter de l'abattre avant qu'il ne rentre dans sa voiture (prenez garde au métro en traversant les rails). Si tel était le cas, tirez dans les pneus de ce bolide, ou même sur Lenny lui-même si vous le pouvez. S'il s'échappe, volez rapidement une voiture pour le prendre en chasse, et utilisez le pistolet-mitrailleur pour tirer sur sa voiture en conduisant. Si vous parvenez à la faire flamber, Lenny sautera du véhicule et vous n'aurez plus qu'à plier l'affaire, pour peut-être vous échapper rapidement à votre tour, étant donné le remue-ménage que vous aurez causé dans le coin...

## LOGGING ON

Lorsque vous rejoignez Roman au dépôt après avoir reçu son sms à la suite de la mission "Final Destruction", il vous présente Brucie. Il vous demande de rejoindre le cybercafé pour aller faire un tour sur le net et vous créer une adresse

mail. En entrant, parlez à l'employée sur votre gauche, puis approchez-vous d'un ordinateur. Cliquez sur l'icône "Web", puis sur la page d'accueil, cliquez ensuite sur "voir mails" ou bien l'enveloppe située en haut à droite. Lisez le mail en provenance de l'équipe d'eyefind mail, puis choisissez de répondre. La mission se valide en quittant le cybercafé, mais sachez que vous pourrez dorénavant vous rendre dans un des cybercafés de Liberty City pour surfer sur le Web pour y consulter vos mails, faire des rencontres ou même effectuer des achats... Ceci débloquera également les missions de Brucie un peu plus tard et vous pourrez également aller récupérer pour lui des voitures qui vous rapporteront un peu d'argent, selon l'état dans lequel vous les ramenez.

## SHADOW

Jacob vous explique que son collègue Badman a besoin de vos services... Il va falloir une fois de plus vous salir les mains en vous occupant d'une bande de dealers de seconde zone. Commencez par vous rendre au point indiqué, sur l'île nord. Une fois sur place, quittez votre véhicule pour suivre le type indiqué par une flèche rouge, en restant toutefois à une trentaine de pas derrière lui afin de ne pas vous faire repérer. Il traversera des bâtiments et franchira une clôture avant de pénétrer dans un dernier bâtiment et de monter plusieurs étages. Observez le point rouge sur votre radar, avec une flèche pointant vers le haut, ce qui indique que l'homme se trouve plus haut que vous. Lorsque le point rouge ne possède pas de flèche, c'est que vous vous trouvez à la même hauteur que lui. Finalement, ouvrez la porte derrière laquelle il se trouve après avoir sélectionné un fusil à pompe ou un pistolet-mitrailleur de préférence, pour vous occuper des trois hommes de cette pièce le plus efficacement possible, en sachant qu'il seront armés de pistolets. Une fois les 3 gars éliminés, vous remportez la mission et avez la possibilité de demander du boulot à Little Jacob.

## NO LOVE LOST

Rejoignez Firefly Island en suivant comme d'habitude la point indiqué, puis une fois là-bas, vous trouverez la fille de Faustin en compagnie de son biker chéri. Celui-ci s'échappe à moto pour rejoindre son groupe. Suivez-le en utilisant la moto que vous trouverez sur votre gauche, puis il réapparaîtra avec sa bande. Lorsque vous les voyez, tentez de les tuer directement à moto, puis occupez-vous de ceux qui auraient pu vous échapper et qui vous attendent au niveau d'un parc. Une fois les types tués, la mission est remplie.

## RIGGED TO BLOW

Après avoir été accueilli par la femme de Faustin, ce dernier arrive avec Dimitri et vous demande d'aller rejoindre un camion au niveau d'une usine désaffectée. Une fois sur place, entrez dans le camion pour appeler automatiquement Faustin. Il vous apprend que le véhicule est truffé d'explosifs et qu'il vous faut le conduire jusqu'à un garage pour tout faire sauter ensuite. Suivez donc le chemin indiqué jusqu'au garage, puis avancez à l'intérieur jusqu'à ce qu'il vous soit demandé de déclencher la bombe. Une fois ceci effectué, quittez le secteur pour éviter de vous faire prendre par la police, et la mission sera validée. Vous débloquerez ainsi les missions de Dimitri.

## THE MASTER AND THE MOLOTOV

Dimitri va vous demander de tuer son ami Faustin, n'ayant pas d'autre choix. Rejoignez alors le cabaret de Faustin pour le voir y entrer, puis vous recevrez un sms de Dimitri vous indiquant qu'il vous a laissé quelque chose près de l'entrée. Il s'agit d'un gilet pare-balles placé sur le côté droit du bâtiment (indiqué par un point vert sur le radar). Celui-ci vous sera d'une grande utilité. Entrez ensuite rejoindre Faustin pour déclencher une séquence, à la suite de laquelle il s'échappera. Courrez-lui après en éliminant les gêneurs pour le braquer et en finir rapidement, ou bien choisissez la méthode plus lente en tuant chaque garde tout en restant à couvert. Quoi qu'il en soit, vous ne perdrez pas Faustin de vue et garderez sa trace sur votre radar, en sachant qu'il terminera son échappée sur le toit du bâtiment. Vous aurez au pire le loisir de l'abattre ici sans trop de soucis. Suite à la mission, vous recevrez un appel de Dimitri (ou bien vous pouvez directement l'appeler), afin de parler de Petrovic.

## SEARCH AND DELETE

Une fois chez Brucie, écoutez sa requête, puis sortez pour composer le 911 et demander la police. De cette manière, vous aurez la possibilité de vous emparer de leur voiture et de filer jusqu'à ne plus être détecté. Vous aurez ensuite

Brucie au téléphone et pourrez entrer dans l'ordinateur de la police. Choisissez de regarder dans la base de données et entrez le nom "RIVAS". Sélectionnez Lyle Rivas, puis validez pour ajouter sa trace sur le GPS. Rendez-vous à destination, puis une fois que vous le trouverez, vous aurez à le poursuivre et l'éliminer, obligatoirement après une assez longue course-poursuite en voiture. Tâchez de lui coller au train pour pouvoir utiliser votre pistolet-mitrailleur sur l'arrière du véhicule, afin de tenter d'enflammer le réservoir. Lyle va alors sauter de la voiture et vous n'aurez plus qu'à le cueillir...

## RUSSIAN REVOLUTION

Dimitri va bientôt vous donner rendez-vous dans un entrepôt, puis Little Jacob décidera de vous y accompagner. Autant vous dire de revêtir un gilet pare-balles et d'être armé jusqu'aux dents si vous souhaitez réussir cette mission sans trop de difficultés. Pourquoi cela ? Eh bien parce que notre cher Dimitri va tendre un piège à notre héros et que vous aurez alors à nettoyer tout l'entrepôt des truands qui s'y trouvent. Tenez-vous donc régulièrement à couvert, en prenant garde aux hommes postés sur les flancs et en hauteur. Avancez vers le fond de l'entrepôt en liquidant les types tout en étant attentif à ce que Little Jacob ne se fasse pas descendre. Etant donné que la police va bientôt rappliquer (après avoir tué presque tous les ennemis) Dimitri va s'enfuir avec quelques hommes et vous aurez à vous occuper des poulets qui vous attendent à la sortie. Ici vous devrez sortir en tâchant d'éviter au maximum de vous faire toucher et en volant une voiture proche (même une voiture de police, pourquoi pas ?) pour prendre la fuite et semer les policiers. Essayez de ne pas leur tirer dessus afin de ne pas risquer d'augmenter l'indice de recherche... Après être devenu indétectable, ramenez Jacob au point indiqué, puis vous recevrez alors un appel de votre cousin...

## ROMAN'S SORROW

Il s'agit de la suite directe des événements de la mission "Russian Revolution". Roman vous contacte (ou vous pouvez le contacter) afin que vous passiez le récupérer, puis vous aurez alors à conduire vers les différents endroits demandés, afin de constater que votre planque et le dépôt de votre cousin ont été incendiés. Il vous faudra enfin rejoindre la partie nord de la ville (payez le péage sans grabuge...) pour découvrir bientôt votre nouvelle planque...

## ESCUELA OF THE STREETS

Vous allez bientôt faire connaissance avec Manny en vous rendant au point indiqué par un M. Montez avec lui dans une voiture en ayant au préalable revêtu un gilet pare-balles et en étant sûr d'avoir fait le plein de munitions et suivez le dealer (en restant toujours à 30 mètres et sans vous faire repérer par la police) jusqu'à ce qu'il s'arrête et entre dans un entrepôt au bout de quelques minutes. Pour le rejoindre à l'intérieur et l'éliminer lui et sa bande, montez les escaliers situés à droite de la porte, puis courez le long des planches posées un peu plus loin pour rejoindre le toit du bâtiment qui vous intéresse. Sautez dans l'une des fenêtres ouvertes au sol, placez-vous à couvert et liquidez tout le monde. Une fois ce nettoyage effectué, tirez sur la poignée de la porte de derrière pour clôturer la mission.

## STREET SWEEPER

Une mission des plus classiques vous est donnée par Manny : tuer un groupe de types louches. Rendez-vous simplement à Windmill Street en vous dirigeant vers le point indiqué, puis éliminez les hommes à pied indiqués sur votre radar. Lorsqu'une voiture démarrera et s'enfuira, foncez dans la votre pour la poursuivre, même s'il reste des ennemis à pied. Tirez sur le véhicule en visant l'arrière afin d'enflammer le réservoir, ou tentez de tirer directement sur le conducteur. Abattez les hommes qui sortiront de la voiture en flammes, puis revenez au niveau du garage afin d'éliminer les ennemis que vous auriez laissés vivants au moment où vous avez pris en chasse la voiture.

## EASY AS CAN BE

Après avoir reçu un sms de Brucie, rendez-lui visite pour qu'il vous demande d'aller voler la voiture de Rivas, garée sur Yorktown Avenue. Une mission ultra simple, d'après lui... Rendez-vous alors sur les lieux en suivant le chemin indiqué par le GPS, puis trouvez la voiture dans une petite ruelle. Dès que vous serez au volant de celle-ci, vous serez alors poursuivi par trois voitures remplies de types armés, sûrement des collègues de feu Rivas. Deux solutions s'offrent alors à vous : foncer en vous faisant tirer dessus jusqu'au garage de Brucie indiqué sur le radar, ou bien sortir de la voiture et

éliminer les gars. Si vous optez pour la seconde solution, sachez que cela s'avèrera tout de même assez risqué. A vous de voir si vous préférez laisser parler votre art du pilotage ou bien vos talents d'assassin...

## OUT OF THE CLOSET

Roman et Brucie vous ont créé un profil sur un site de rencontre afin que vous puissez faire la connaissance de votre future cible par ce biais. Rendez-vous alors au cybercafé pour vous connecter sur love-meet.net et trouver French Tom. Pour ce faire, cliquez sur "male", "French Tom", "Plus" et enfin sur "Rendez-vous". Déconnectez-vous ensuite pour attendre sa réponse. Vous allez devoir patienter un long moment (une vingtaine de minutes) pour recevoir finalement un sms de Brucie vous disant d'aller regarder votre boîte mail. Après avoir répondu au mail de French Tom, sortez, puis attendez 5 minutes qu'un icône de coeur vous indique votre lieu de rendez-vous sur la carte. Dans cette soluce, le rendez-vous a été pris à minuit, mais cela peut varier selon les parties. Entrez dans le restaurant, asseyez-vous, parlez un peu avec votre rancart et lorsque cela est indiqué sur l'écran, vous pouvez couper court à la conversation pour vous lever et tuer froidement votre interlocuteur avant de filer.

## NO.1

Brucie vous demande d'aller récupérer le bolide d'un de ses collègues pour ensuite prendre part à une course de rue. Après avoir récupéré l'engin, roulez jusqu'à la grille de départ, où d'autres pilotes n'attendent plus que vous. Prenez position au bout de la file, là où une flèche jaune est affichée, puis le départ se fera imminent. Vous ne devriez pas avoir de mal à dépasser vos concurrents, mais il faudra encore suivre le tracé indiqué par de grosses flèches jaunes (n'en manquez aucune ou vous risquez de clôturer la mission plus vite que prévu) et ce jusqu'à celle représentant un drapeau à damier. Il vous faudra impérativement obtenir la première place afin de réussir cette mission de Brucie. Suite à votre victoire, ramenez Brucie à la maison et il vous offrira cette jolie tuture. Sympa non ? Bon oui c'est celle de son collègue certes, mais vous l'avez bien méritée. Sachez également que vous pouvez à partir de maintenant appeler Brucie pour effectuer des courses.

## LUCK OF THE IRISH

Il s'agit de la première mission donnée par Elizabeta, un des contacts vers lesquels Mallorie vous aiguille. Arrivé devant le bâtiment, entrez à l'intérieur et montez les escaliers afin de vous trouver sur le toit pour récupérer le fusil de précision. Une fois celui-ci en main, dirigez-vous vers la position de tir située derrière vous, puis lorsque vous voyez le type en face de Packie sortir son arme, tuez-le, lui et toute sa bande. Etant donné votre position avantageuse, vous aurez tout le loisir de leur mettre une balle dans la tête à chacun (ou dans la poitrine, mais tuez en un coup !), même s'ils se tiennent à couvert. Lorsque l'on vous informera que Packie a des ennuis, occupez-vous alors en priorité de l'homme contre lequel il se bat. Vous verrez enfin un dernier homme entrer dans le camion du fond pour s'enfuir. Tirez-lui une balle dans la tête avant qu'il ne démarre et la mission sera remplie.

## BLOW YOUR COVER

Attention, voici une mission à haut risque pour notre héros... Après la petite séquence avec Elizabeta et Playboy X, emmenez ce dernier à l'appartement où attend son contact.
Après l'avoir suivi au deuxième étage (vous trouverez un précieux fusil à pompe en bas des marches), vous serez piégé par la brigade des stups, et il vous faudra éliminer les deux hommes de la pièce avant d'en abattre deux autres dans le couloir menant aux escaliers (regardez votre radar pour voir s'il reste des survivants à votre niveau). Montez une première série de marches pour trouver deux nouveaux soldats à éliminer, puis faites de même en atteignant l'étage suivant. Une fois sur le toit, tuez les deux types qui se tiennent à couvert avant de suivre Playboy X sur l'autre toit et continuer le carnage. A la fin de celui-ci, Playboy vous demande de le sortir de cette panade et de le ramener chez lui. Descendez alors les marches du bâtiment sur lequel vous vous trouvez tout en vous occupant de deux ou trois autres policiers, puis une fois face à la porte rouge, sortez rapidement pour voler une voiture et prendre la poudre d'escampette, sans vous engager davantage dans le combat contre les forces de l'ordre, qui pourrait aggraver votre indice de recherche. Une fois celui-ci annulée, vous pourrez ramener Playboy X à son appartement, ce qui débloquera ainsi ses missions...

## THE PUERTO RICAN CONNECTION

Manny va vous demander de suivre un type ayant pris le métro, tandis que vous vous déplacerez en voiture de votre côté. Choisissez une voiture assez rapide et contrôlable pour cette mission, car une fois arrivé au point du métro, il vous faudra le suivre tout en zigzaguant entre les avenues et ruelles afin de ne pas vous faire distancer. La tâche s'avèrera difficile dans la mesure où vous pourrez vite vous retrouver dans une impasse si vous vous contentez de suivre le tracé des rails au-dessus de votre tête. Malheureusement, le temps que vous mettrez à reculer pour faire demi-tour suffira à vous faire échouer la mission... Il faudra donc retenter la mission à plusieurs reprises avant de bien mémoriser le parcours et d'atteindre l'arrivée en même temps que le métro. Bon courage pour cette partie de la mission, qui pourra vite se montrer énervante. Le reste sera du gâteau. En effet, attendez que votre homme descende les escaliers et se retrouve dans la rue (observez la flèche sur le point rouge du radar : lorsqu'elle disparaît, c'est qu'il se trouve à votre hauteur) pour tenter de l'abattre directement. Le cas échéant, suivez la voiture dans laquelle il est entré et tuez-le dès que possible, sans laisser aucun de ses collègues en réchapper.

## CALL AND COLLECT

Suite à la mission "The Puerto Rican Connection", un inconnu vous contacte par sms et vous demande de le rejoindre sur la jetée de Castle Gardens (indiqué par un "?" sur votre carte). Vous aurez ensuite à vous rendre au point de vue panoramique, pour que Francis vous envoie le numéro du maître-chanteur. Avant d'appeler, repérez un type avec une capuche jaune, qui change de banc de temps en temps. Une fois ceci fait, descendez pour vous rapprocher de lui et appelez-le en restant toutefois caché. Discutez un peu, raccrochez, éliminez-le. Récupérez la clé usb et ramenez-la à Francis au point indiqué. Vous pourrez ensuite faire quelques missions pour lui.

## DECONSTRUCTION FOR BEGINNERS

Suite à la séquence, vous allez devoir accompagner Playboy X vers une voiture remplie d'armes. Une fois arrivé à destination, entrez dans le véhicule, pour bientôt en ressortir et être équipé d'une kalachnikov, de grenades et d'un fusil à lunette. Suivez ensuite Playboy dans la nacelle et montez tout en haut. La première étape sera de repérer les trois hommes postés sur les trois grues pour les sniper (aidez-vous bien sûr du radar), puis de redescendre avec la nacelle pour aller trouver les meneurs syndicalistes planqués dans le chantier, comme indiqué. Attention, vous aurez 4 meneurs à abattre, mais ils seront entourés par une horde de gardes, répartis dans tout le chantier. Vous pouvez donc rester posté sur la nacelle si vous souhaitez éliminer quelques hommes de cette distance (tirez sur tous les hommes que vous verrez dans le chantier), car cela fera toujours des gêneurs de moins lorsque vous serez sur place (le radar ne vous indique que les meneurs, mais pas les nombreux autres hommes armés éparpillés dans le coin). Approchez ensuite de la grille d'entrée du chantier pour dès maintenant vous tenir à couvert et redoubler de vigilance...

Vous devriez trouver le premier meneur droit devant l'entrée, à éliminer après avoir sécurisé le secteur et abattu ses sbires. Une fois ceci effectué, vous monterez bientôt une côte jaune en haut de laquelle vous trouverez une trousse de soins et où vous serez initié au lancer de grenade. Utilisez-les sur les types à couvert, puis continuez d'avancer en abattant les gardes et les deux autres meneurs sur votre chemin.
Une fois le troisième meneur éliminé, un hélicoptère va rappliquer pour non seulement envoyer des renforts ennemis, mais également pour permettre au dernier meneur de s'échapper. Tentez de sniper le pilote lorsque vous en avez l'occasion, ou bien dépêchez-vous d'éliminer les mafieux pour rattraper votre cible et la tuer avant qu'elle ne disparaisse.

## THE SNOW STORM

Suite à la réception d'un sms d'Elizabeta, rendez-vous chez elle pour la voir se disputer avec Little Jacob. Rendez-vous ensuite à l'hôpital abandonné indiqué, puis préparez-vous à le nettoyer de tous les types louches qui s'y trouvent. Abattez les types situés à l'extérieur avant d'entrer dans le bâtiment, puis avancez jusqu'à la salle qui vous intéresse en éliminant les vilains qui vous attendent dans les couloirs. S'il vous reste quelques grenades, sachez qu'elles pourraient avoir leur petit effet sympathique ici, pour nettoyer les lieux plus rapidement. Une fois dans la salle du sac de cocaïne, éliminez le dernier homme, puis avant de récupérer ledit sac, repérez le chemin par lequel vous étiez entré en revenant en arrière, car la police ne va pas tarder à pointer le bout de son nez. N'oubliez pas le gilet pare-balles placé non loin du sac, récupérez enfin ce dernier.

Le fait de s'emparer de la drogue a pour effet de déclencher l'arrivée en trombe des forces de l'ordre, et il vous faudra

vous frayer un chemin vers la sortie de cet enfer. Si vous ne souhaitez pas aggraver la situation en augmentant votre indice de recherche, foncez sans tirer et en croisant les doigts pour ne pas mourir avant de filer en voiture, ou bien avancez en éliminant les policiers sur votre chemin, mais vous aurez d'autant plus de mal à disparaître ensuite dans la nature. Ici, la meilleure option consistera à trouver le Pay'n'Spray le plus proche, afin d'annuler votre indice de recherche (marquez-le sur votre gps). Une fois les choses calmées, allez récupérer Little Jacob pour rejoindre votre destination et finalement avoir une bonne surprise...

## HAVE A HEART

Elizabeta est dans le stress le plus total et va tuer Manny et son cameraman... Vous aurez à conduire la voiture contenant les deux cadavres jusqu'au médecin, dont l'adresse est indiquée sur la carte, comme d'habitude. Attention à ne pas heurter d'obstacle trop violemment sous peine d'ouvrir le coffre et de rendre les cadavres visibles par la police. Si tel était le cas, sortez vite de la voiture pour refermer le coffre en appuyant sur le bouton indiqué, puis reprenez votre route. Si la police vous surprend, vous aurez à les semer avant de rejoindre le docteur. Une fois à destination, une séquence se lance, à la suite de laquelle la mission s'achève. Peu après, Packie vous appelle pour vous proposer du travail.

## PHOTO SHOOT

C'est grâce à cette mission que vous obtiendrez un nouveau portable avec appareil photo intégré (avec quelques sonneries supplémentaires...). Playboy X vous demande d'abattre un type se trouvant sur le terrain de basket d'Exeter Avenue, mais il est dans l'incapacité de vous le décrire précisément. Voilà pourquoi il vous donne un portable avec appareil photo intégré, afin que vous preniez un cliché du groupe et que vous lui renvoyiez ensuite via mms. Une fois sur place, tenez-vous à une trentaine de mètres des trois types afin de prendre une photo convenable sans toutefois éveiller les soupçons. Une fois le cliché pris, envoyez-le à Playboy X comme indiqué à l'écran et il vous appellera pour vous dire qu'il s'agit du type à la veste noire et capuche jaune. Si vous avez le fusil à lunette, tuez-le de cette distance, mais sans trop tarder toutefois, car il va s'échapper. Autrement, poursuivez-le pour l'abattre comme vous en avez l'habitude...

## RUFF RIDER

Il s'agit de la première mission de Dwayne. Vous allez devoir vous rendre devant une salle d'arcade de Chinatown, puis rencontrer Cherise, l'ex de Dwayne, accompagnée de son nouveau copain, Jayvon. Lorsqu'il s'échappera en moto, vous aurez le choix de tuer ou de laisser en vie la jeune femme (aucune incidence dans l'obtention des 100%), en sachant qu'elle pourra vous fournir une mission annexe plus tard dans l'aventure si vous l'épargnez. Dépêchez-vous de poursuivre ensuite Jayvon et de l'éliminer avant qu'il ne disparaisse pour de bon, pour ensuite récupérer l'argent de Dwayne. Niko va alors ensuite appeler ce dernier et lui demander de le rejoindre au Clukin'Bell. Une fois là-bas, entrez dans le restaurant pour remettre l'argent à Dwayne.

## WRONG IS RIGHT

Après avoir rempli les missions "The Snow Storm" et "Photo Shoot", vous recevrez un appel téléphonique inconnu. Il s'agit de Michelle, qui vous demande de vous rendre au point d'interrogation indiqué sur la carte.
Vous allez devoir remplir votre première mission pour United Liberty Paper. Une fois arrivé sur les lieux, vous en saurez un peu plus sur elle et serez présenté à son supérieur, qui vous donnera une mission que vous n'êtes pas en mesure de refuser, sous peine d'être dénoncé au FBI. Dans un premier temps, rendez-vous à Hove Beach, dans l'appartement d'un dénommé Oleg, indiqué sur le radar. Avant de rentrer dans l'appartement, il est conseillé de vous dégoter une bonne voiture, car une longue course-poursuite vous attend... Une fois sur place, vérifiez les e-mails dans l'ordinateur portable posé au centre de la pièce, puis ouvrez celui de Vasily.

Quittez ensuite l'ordinateur, Niko va automatiquement appeler United Liberty Paper. Le boss vous demande de liquider l'homme que vous recherchez... Rendez-vous donc à la bijouterie indiquée sur le radar avec une voiture assez rapide, puis engagez une course-poursuite contre votre cible. Inutile de tenter de tirer sur la voiture en roulant, car elle est pour le moment invulnérable. Occupez-vous uniquement de suivre Oleg sans le perdre de vue. Attention après avoir passé quelques ruelles, l'une d'elles va se retrouver obstruée par de gros tuyaux en béton, vous obligeant à reculer et vous

faisant ainsi perdre un temps précieux. Tâchez donc de le rejoindre en empruntant les grandes rues plutôt que de vous engouffrer dans les ruelles étroites. Tentez de tirer sur le réservoir d'essence à partir de maintenant, ou bien patientez jusqu'à ce qu'Oleg décide de s'arrêter. Vous pourrez alors sortir de votre véhicule pour aller lui loger une balle dans la tête et remplir votre mission.

## UNDRESS TO KILL

En parlant avec Dwayne, vous décidez de lui remonter le moral en allant à sa place liquider les nouveaux patrons de son ancien club de strip-tease. Un gilet pare-balles acquis dans une armurerie vous sera d'une aide précieuse dans la réussite de la mission... Une fois sur place, entrez sans sortir d'arme et écoutez la conversation des deux types sur votre gauche lorsque vous entrez. Ceci fait apparaître un point rouge sur votre radar, représentant un des trois patrons à éliminer. N'y allez pas tout de suite, mais avancez dans la salle pour aller au fond à gauche et écouter un homme et une femme en train de discuter. Voici donc le deuxième patron. Toujours en restant discret, allez maintenant au fond, dans les cabines de show privé. Un type vous dit que le boss est en train de "tester" une nouvelle venue... Vous avez maintenant les trois patrons indiqués sur votre radar.

Bien, maintenant rendez-vous dans la petite pièce où est situé le premier que vous aviez repéré, puis sortez rapidement votre couteau ou votre batte pour l'abattre silencieusement, avant qu'il ne fasse feu. Rangez votre arme et revenez dans la discothèque, pour vous approcher du deuxième que vous aviez fait apparaître sur le radar. Abattez-le au fusil mitrailleur et dépêchez-vous de rejoindre le dernier patron, quitte à encaisser des balles, étant donné que votre gilet pare-balles est là pour vous aider à tenir le coup. Pliez l'affaire en éliminant le dernier patron, puis les choses devraient s'apaiser, dès lors que les trois hommes seront morts. Attention toutefois, il n'est pas si simple d'aller liquider le dernier après avoir tué le deuxième, car tout le monde dans cette boîte sera armé et tentera de vous éliminer ! Le pistolet-mitrailleur se révèle être l'arme la plus efficace ici, car il ne ralentira que très peu votre course. Au pire, essayez les grenades et observez l'effet produit...

## HOSTILE NEGOCIATION

Suite aux missions "Photo shoot" et "Undress to Kill", Mallorie vous appelle catastrophée et vous informe que Roman s'est fait kidnapper. Peu après, Dimitri vous envoie un sms accompagné d'une photo montrant votre cher cousin en mauvaise posture... Appelez Dimitri pour lui dire qu'il va le regretter et rendez-vous au point jaune indiqué sur la carte, après avoir renfloué votre arsenal dans une armurerie. Vous allez avoir un aperçu de l'entrepôt rempli d'ennemis dans lequel est retenu Roman. Celui-ci se trouve au quatrième étage et vous aurez évidemment à nettoyer au préalable les trois premiers niveaux. Commencez par vous tenir à couvert derrière le muret et abattez les hommes qui se trouvent à votre hauteur au fusil-mitrailleur ou avec des grenades (tirez sur les barils rouges pour les faire exploser). Utilisez votre fusil à lunette tout en restant derrière le muret pour commencer à réduire le nombre d'ennemis se trouvant à l'étage supérieur, puis ramassez si besoin la trousse de soins au bout du muret avant de monter les escaliers. Au deuxième étage se cachent plus d'hommes qu'on ne pourrait le penser au départ, vous trouverez un ennemi derrière chaque pilier et bloc de pierre.
Vous voici prévenu. Récupérez le précieux gilet pare-balles avant d'aller ratisser le niveau suivant. Il s'agira sensiblement des mêmes actions à effectuer, tandis que vous trouverez une trousse de soins contre le mur.

Avant de monter les escaliers menant au quatrième, occupez-vous en priorité des hommes sur le toit, puis éliminez les mafieux restants avant de rejoindre la pièce où est retenu Roman. Vous devez tirer une balle dans la tête au lâche qui se tient derrière Roman en le braquant. Vous avez trois essais. Si vous échouez au troisième, votre cousin sera exécuté. Utilisez le fusil de précision, zoomez sur la vilaine face du mafieux et il ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir... Après avoir sauvé Roman, vous devez le suivre et le ramener à votre planque en utilisant la camionnette prévue à cet effet. Suite à la cinématique qui se déclenchera à votre arrivée, votre cousin ne tardera pas à vous contacter pour vous donner l'adresse de votre nouvelle planque. Une planque ? Bien plus que ça, car il s'agit d'un appartement décent, disposant d'un écran plasma et d'un pc portable vous permettant ainsi d'accéder à internet ! Allez donc y faire un saut en suivant l'endroit indiqué sur votre carte (Algonquin)...

## THE HOLLAND PLAY

Suite à la mission de Dwayne durant laquelle vous aviez assassiné les trois patrons du club de strip-tease ("Undressed

to Kill") Playboy va vous appeler pour exprimer son mécontentement. Peu de temps après, il vous demandera de passer le voir car il semble y avoir un problème. Lorsque vous vous rendez sur place, il vous explique qu'il aimerait voir son ex-collègue, Dwayne, mort et enterré, et vous demande de faire le sale boulot à sa place. Vous le quittez en rétorquant que vous allez y réfléchir. Du temps va s'écouler (profitez-en pour sortir avec vos amis par exemple), puis Dwayne vous appellera à son tour, expliquant son point de vue et vous demandant de tuer Playboy X. Après encore quelques minutes, un D et un X rouge apparaîtront sur la carte, et l'on vous demandera de choisir d'aller éliminer l'un ou l'autre. Sachez que si vous éliminez Dwayne, vous passerez à côté d'une amitié sincère et d'une escorte de deux types armés qu'il pourrait vous fournir durant vos missions s'il vous apprécie fortement (75% d'amitié). Mais ce n'est pas tout. Vous laisserez en vie Playboy X et ne pourrez obtenir son bel appartement en guise de planque supplémentaire. Et puis entre nous, on sent bien que Niko est plus proche d'un Dwayne que d'un Playboy, comme il le dit lui-même à Dwayne durant une conversation : ils se ressemblent. A vous de voir maintenant, en sachant que tuer Dwayne n'influera pas dans l'obtention des 100% du jeu, mais ne vous apportera rien de spécial. Pour nous, le choix a été vite pris...

Toutefois, libre à vous bien sûr de choisir qui éliminer (si vous souhaitez voir les deux séquences, désactivez la sauvegarde automatique afin que rien ne soit enregistré suite au meurtre de votre cible, puis chargez à nouveau la partie au moment du choix entre les deux personnages pour aller éliminer l'autre). Si vous désirez abattre Dwayne, rendez-vous simplement chez lui pour d'abord faire face à son pauvre garde armé d'une batte, puis approchez de Dwayne qui attend son heure dans sa cuisine pour en finir (utilisez le pistolet pour déclencher une cinématique lorsque vous tirerez). Si vous souhaitez plutôt éliminer Playboy X, rendez-vous chez lui, puis éliminez ses hommes armés avant de le poursuivre en sautant sur le toit d'en face. Partez à gauche pour emprunter la cage d'escalier et descendre jusqu'en bas. Vous l'apercevez en train de courir dans la rue et de tourner dans une ruelle sur la droite, tandis qu'une voiture remplie de types armés tente de vous arrêter. Evitez-la ou faites-la exploser, puis tournez dans la ruelle qu'a empruntée votre cible. Cet endroit s'avère être en réalité une impasse, et vous aurez tout le loisir de mettre fin aux jours de Playboy X. Ce choix vous donne donc accès à son luxueux appartement et vous pouvez désormais sortir faire la bringue avec votre nouveau pote Dwayne.

## HARBORING A GRUDGE

Après avoir rempli la mission "Have a Heart", Packie vous appelle pour vous proposer des missions. Cette première mission consiste à aller récupérer un camion rempli de drogue, pour ensuite le conduire dans une planque. Commencez donc par vous rendre avec Packie à l'entrepôt indiqué. Une fois arrivé, Packie expose son plan, vous aurez à le suivre jusque sur le toit, en grimpant sur les piles de poutres et en vous déplaçant le long d'un rebord après vous y être suspendu. Une fois sur le toit, une nouvelle séquence se déclenche, vous devez éliminer un maximum de mafieux de cette distance avec votre fusil à lunette de préférence, ou bien de manière plus barbare en sautant au sol pour les abattre au fusil à pompe ou une autre arme tout aussi sympathique.
Le plus sûr restant de les éliminer d'en haut (attention à l'homme près du bateau que l'on a tendance à oublier sur la droite), descendez vers le camion après avoir tué le maximum de types, en vous préparant à en affronter quelques-uns supplémentaires dans le garage. Un homme sortira du bureau de gauche, dans lequel vous pourrez récupérer une mallette de soins accrochée au mur. Une fois les gardes abattus, montez dans le camion en attendant que Packie fasse de même, puis rejoignez la destination qu'il vous indique.

## FINAL INTERVIEW

Francis vous demande de vous occuper de faire taire un avocat. Commencez par vous rendre dans un cybercafé, comme indiqué. Regardez vos mails et lisez celui de Francis. Cliquez alors sur le lien du site de cabinet d'avocats, puis cliquez sur "carrières", pour ensuite envoyer votre CV en bas de page. Une fois que le CV de Niko est apparu, faites défiler vers le bas pour confirmer l'envoi, puis déconnectez-vous. Le numéro des avocats va alors s'ajouter à votre répertoire. En sortant du cybercafé, voua aurez rempli la première partie de la mission, Niko va prévenir Francis. En attendant que le cabinet d'avocats vous appelle pour vous donner un rendez-vous le lendemain midi, profitez-en pour vous dégoter un costume dans un des magasins Perseus, car il sera nécessaire pour l'entretien... Selon leurs heures d'ouverture, le cabinet mettra plus ou moins de temps à vous rappeler, puis lorsque le rendez-vous sera pris, Niko confirmera tout cela à Francis. A vous de voir comment vous souhaitez tuer le temps en attendant l'heure du rendez-vous, en sachant que vous pouvez également piquer un somme dans une de vos planques, ce qui accélérera le temps de 6h. Attention toutefois à ne pas louper l'heure de l'entretien !

Une fois sur place, avancez sur la flèche jaune pour sonner à l'interphone. Si vous êtes habillé comme il se doit, vous pourrez entrer. Rejoignez alors l'accueil pour suivre la réceptionniste jusqu'à Goldberg. Entrez dans son bureau pour commencer l'entretien, puis lorsque cela sera possible, levez-vous et tuez-le, au couteau de préférence, pour ne pas éveiller de soupçons en récoltant les deux étoiles de recherche. Quittez les lieux de manière simplissime en tirant sur la fenêtre qui se trouve derrière lui, puis en sortant par celle-ci. Si vous choisissez le chemin classique, sachez qu'une fois arrivé dans le hall, les portes par lesquelles vous étiez entré sont maintenant verrouillées. Il vous faudra alors partir sur la gauche après la réception pour trouver des escaliers et une porte de sortie au bas de ces derniers. Volez ensuite une voiture et ramenez le dossier à Francis, une fois débarrassé de votre indice de recherche.

## HOLLAND NIGHTS

Francis a encore besoin de vos services car il souhaite se débarrasser d'un dealer gênant. Rendez-vous donc dans un premier temps au H.L.M. de East Holland indiqué sur le radar, puis vous appellerez Francis une fois sur place. Il vous recommande de ne pas vous faire remarquer avant d'avoir atteint l'étage (Floor 2), en empruntant l'un des escaliers évoqués par Francis précédemment. Avancez en éliminant les collègues de Clarence et en suivant sa trace sur le radar (il devrait monter), jusqu'à atteindre ce dernier sur le toit de l'immeuble. Vous pourrez alors choisir entre l'épargner ou l'éliminer, en sachant qu'il ne vous proposera qu'une mission ridicule plus tard. Le destin que vous choisirez pour Clarence n'aura aucune influence dans l'obtention des 100% du jeu. Notez que si vous mettez trop de temps à atteindre votre cible, celle-ci descendra alors dans la rue pour filer en voiture avec des membres de son gang. Il sera difficile de le laisser en vie dans ce cas-là, car vous devrez stopper la voiture, et c'est souvent en la faisant exploser que l'on y parvient.

## LURE

Après avoir retrouvé Francis au sud de la carte, il vous demande une dernière faveur... Allez donc chercher les munitions pour le fusil dans la voiture indiquée sur la carte, puis conduisez-la jusqu'à l'appartement de votre cible. Niko appelle alors Francis qui lui apprend que le dealer se trouve au troisième étage du bâtiment situé à votre droite. Sortez donc de la voiture pour rentrer dans l'immeuble de gauche et pour monter tout en haut. Placez-vous sur la flèche jaune, l'endroit d'où vous allez abattre le type. Malheureusement, Niko ne pourra viser correctement l'homme, qui reste assis dans son fauteuil... Il va falloir l'attirer. En zoomant sur l'écran de son téléphone situé à côté de la télévision, vous pouvez relever le numéro 545-555-0122. Vous avez compris. Il suffit de lui passer un coup de fil afin qu'il se lève pour répondre et l'abattre durant ce laps de temps. Autre alternative : tirez dans sa parabole pour qu'il s'approche de son écran et qu'il essaie de régler l'image... Sortez enfin de l'immeuble pour valider la mission.

## PORTRAIT OF A KILLER

La deuxième mission de l'Union Liberty Paper consistera à trouver un homme via la base de données de la police et à... L'abattre. Et c'est encore Niko qui doit faire le sale boulot de tout le monde... En sortant, vous recevez la photo du type en question sur votre portable. Commencez par dégoter une voiture de police en appelant le 911, en la volant et en baissant votre indice de recherche. Une fois le calme revenu, entrez dans l'ordinateur de la police et consultez les archives, pour ensuite effectuer une recherche par photo. L'ordinateur se connecte à votre téléphone et la photo reçue par mms apparaît alors. Validez, puis l'ordinateur lance une recherche, pour bientôt trouver Adam Dimayev, la cible à abattre. Sélectionnez "Trouver" pour obtenir un itinéraire à suivre sur le radar, vous menant droit vers votre homme. Préparez-vous à prendre part une fois de plus à un bon petit carnage... C'est pourquoi un gilet pare-balles et des munitions seront les bienvenus !

Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous voyez un entrepôt gardé sur plusieurs niveaux par des types armés avec des flèches rouges au-dessus de la tête. Commencez par vous tenir derrière le muret situé à l'opposé de vos ennemis, puis accroupissez-vous pour ensuite sortir votre fusil à lunette, afin d'avoir une bonne vue sur les hommes armés. Abattez-en le plus possible, puis une fois le nombre d'ennemis réduit (regardez les points rouges disparaître au fur et à mesure sur votre radar), approchez l'endroit pour éventuellement vous occuper d'un ou deux récalcitrants. D'ici, envoyez quelques grenades à l'étage du dessus, en vous plaçant bien dans l'axe de vos cibles (grâce au radar). Si le lancer est bon, vous verrez encore quelques points rouges disparaître. Montez à l'échelle pour rejoindre l'étage et éliminez les gardes restants, pour enfin grimper sur les containers et rejoindre Adam sur le toit afin de lui régler son compte facilement.

## DUST OFF

Pour cette nouvelle mission de l'U.L.P., vous aurez pour objectif de vous emparer d'un hélicoptère... Avant cela, il va vous falloir vous rendre au point indiqué (avec une voiture rapide, si possible), puis écouter les directives du boss de U.L.P. Dès que vous roulez sur la flèche jaune, l'hélico décolle et votre première tâche sera de le suivre jusqu'à sa destination. Il n'est pas bien compliqué de suivre l'hélicoptère, en tout cas bien moins que lors d'une mission ultérieure où vous aviez eu à suivre le métro... Contentez-vous de longer la côte la plupart du temps, en sachant que l'hélico atterrira sur un quai au milieu/ouest d'Algonquin. Attendez que les hommes sortent de l'appareil et que le point devienne bleu pour avoir la possibilité de le voler, mais occupez-vous des types armés qui vous en empêcheront (à distance avec le fusil à lunette, de préférence). Eliminez également les hommes qui s'entretiennent près de l'hélico si vous le souhaitez, puis entrez rapidement à l'intérieur, comme vous le faites habituellement pour les voitures. Appuyez sur la gâchette d'accélération pour prendre de la hauteur et poussez légèrement le stick gauche vers le haut pour avancer. Il vous faut poser l'appareil au niveau du point indiqué en jaune. Suivez les indications affichées à l'écran pour piloter au mieux l'appareil et le poser au bon endroit. Une fois la tâche effectuée, une séquence se déclenche à la suite de laquelle la mission sera clôturée.

## PAPER TRAIL

Il s'agit de la suite de la mission précédemment effectuée pour U.L.P. Pour y accéder, vous devez attendre que l'agent vous appelle, puis aller chercher Little Jacob à l'endroit indiqué sur la carte. Montez donc dans l'hélico dans lequel il vous attend, ce qui déclenchera une séquence. Décollez ensuite pour vous lancer à la poursuite de votre cible. Il n'est pas recommandé de voler trop haut mais plutôt de vous tenir légèrement plus haut que lui, lorsque vous le rattraperez. Tout d'abord, prenez un peu d'altitude et inclinez le stick gauche vers l'avant, histoire de prendre de la vitesse pour rattraper l'hélicoptère ennemi. Lorsque vous le verrez, ne le perdez pas de vue, en sachant qu'il va zigzaguer entre les buildings. Vous n'êtes pas obligé de faire pareil, mais tâchez de lui coller au train jusqu'à ce qu'il passe sous le grand pont (là non plus, si vous ne le sentez pas, passez par-dessus celui-ci). A partir de là, Jacob pourra lancer une roquette si vous parvenez à vous tenir à la même hauteur que votre cible. Ce ne sera qu'au bout de trois tentatives que votre copilote réussira à détruire l'hélico ennemi. Il ne restera plus alors qu'à ramener l'hélicoptère et Jacob à l'endroit marqué sur la carte, en vous posant le plus délicatement possible sur la flèche jaune...

## WASTE NOT WANT KNOTS

Après la séquence, il va vous falloir emmener Packie et deux autres de ses collègues à la décharge indiquée sur la carte. Trouvez donc une voiture à 5 portes afin de pouvoir transporter tout le monde, puis gagnez votre destination. Une fois sur place, suivez Packie et ses hommes en franchissant les grillages, et préparez-vous à affronter toute une bande de mafieux. Vous aurez de quoi vous tenir à couvert derrière les nombreuses structures présentes ici, mais tâchez de surveiller vos équipiers, en prenant garde à ce qu'aucun ne succombe. Une fois le secteur nettoyé, il sera temps d'entrer dans l'entrepôt pour continuer à faire le ménage (vous trouverez une trousse de soins devant la porte). Même principe ici : éliminez les types armés tout en surveillant vos collègues... Pensez à envoyer quelques grenades pour ratisser les lieux plus rapidement... Une fois que le calme semble être revenu, montez les escaliers métalliques, méfiez-vous des éventuels survivants, puis allez récupérer le sac d'argent dans le bureau. Il va falloir maintenant repartir en sens inverse, une flopée de nouveaux ennemis vient d'apparaître. Profitez de votre position haute pour en liquider un maximum avec l'arme de votre choix, puis filez par les portes de gauche, et non celles par lesquelles vous étiez entré. Il va s'ensuivre une petite séquence aquatique, où vous devrez gagner le point bleu apparu derrière le bâtiment, au bout du ponton, plongez et rejoignez le bateau indiqué à la nage, pour y attendre Packie. Pilotez le bateau comme vous le faites pour les voitures, afin de ramener votre ami au niveau de la flèche jaune. Peu après cette mission, Packie vous enverra le numéro de sa soeurette, pour que vous la sortiez un peu...

## THREE LEAF CLOVER

Suite à la mission précédente, Packie ne va pas tarder à vous rappeler et vous demandera de vous dégoter un costard cravate et des chaussures neuves avant de le rejoindre. Conseil d'ami : pensez à vous refaire un arsenal en béton également... Vous ferez la connaissance de ses frères, puis vous partirez braquer la Bank of Liberty, après avoir "emprunté" une voiture 5 portes une nouvelle fois... Une fois arrivé à destination, entrez dans la banque pour déclencher

une séquence digne des plus grands films de braquage, nous faisant bientôt comprendre que cette mission que vous allez devoir vous farcir n'a rien d'un job de fillette... Lorsque vous reprenez le contrôle de Niko, franchissez la porte sur votre droite, pour descendre les escaliers et bientôt récupérer l'argent dans le coffre. Une nouvelle séquence se lance, il vous faut avancer quelque peu pour qu'une autre cinématique nous montrant l'arrivée en masse des forces de l'ordre se déclenche. A partir d'ici, vous aurez à suivre Packie et Derrick tout en vous frayant un chemin à travers les nombreux policiers. Commencez par dégager la sortie de la banque, pour ensuite filer à droite, tout comme vos deux compères qui vont s'engouffrer dans la ruelle. L'objectif de cette partie de mission sera en fait d'éliminer en priorité les flics marqués d'une flèche rouge au-dessus d'eux (et représentés par des points rouges sur le radar), pour qu'une fois ces derniers liquidés, vos équipiers courent vers le prochain secteur à dégager. N'hésitez pas à faire usage des grenades et faites sauter les réservoirs d'essence des véhicules de police pour semer davantage le chaos chez vos ennemis.

Après avoir passé quelques rues de cette manière, vous finirez par vous retrouver dans une sombre allée, ce qui déclenchera par la même occasion une cinématique nous montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Suivez alors Packie et Derrick dans le métro, tout en éliminant les policiers qui se dresseront devant vous. De la même manière que dans la rue, vous aurez à éliminer tous les hommes marqués en rouge pour pouvoir poursuivre dans le secteur suivant. Packie va bientôt décider de s'enfuir par les rails du métro. Courez donc dans la même direction qu'eux en couvrant vos arrières jusqu'à atteindre une flèche jaune vous demandant de remonter dans la rue. Avant de monter la première série d'escaliers, ramassez la trousse de premiers soins située sur la droite, puis continuez à monter jusqu'à la porte grillagée. En sortant du métro, filez dans le 4x4 que vous trouverez garé sur la droite, près des cabines téléphoniques. Il vous reste à effacer votre indice de recherche de 3 étoiles (rejoignez le Pay'n'Spray le plus proche) pour pouvoir ensuite amener Packie et Derrick chez eux. C'est ainsi que la mission se clôture, vous offrant ainsi au final la coquette somme de 250 000 $ et vous permettant d'ici peu d'accéder aux missions de Gerry et Derrick...

## A LONG WAY TO FALL

Il s'agit de la première mission que vous assignera Ray Boccino, le type rencontré avec Packie à la fin de la mission "Harboring a Grudge". Il vous proposera du travail une fois la mission "Waste not want knots" terminée. Après votre première rencontre officielle avec Ray, rejoignez les H.L.M. de Galveston en suivant le point indiqué sur la carte, afin d'aller trouver un certain Teddy Benavidez... En cours de route, Ray vous envoie une photo du bras droit de votre cible : un certain Alonzo, portant un long tee-shirt numéroté 72. Il va falloir le trouver en premier et le faire parler. Une fois sur place, avancez de quelques dizaines de mètres pour trouver Alonzo, approchez pour déclencher une séquence. Braquez-lui ensuite votre arme pour le faire parler. Lorsqu'il vous donnera les infos, vous pourrez le tuer afin qu'il n'aille pas prévenir Teddy, mais attention toutefois, car les types qui vous entourent sont armés... Courez alors dans l'immeuble indiqué par Alonzo, puis allez trouver l'ascenseur situé à l'opposé de l'entrée, afin de monter au 19ème étage.

Si vous n'avez pas tué Alonzo, vous le verrez prévenir Teddy de votre arrivée. En sortant de l'ascenseur, commencez par éliminer les types sans vous poser de question, puis contournez ce couloir rectangulaire pour nettoyer le secteur. Vous trouverez les escaliers menant au 20ème au centre du couloir, ainsi qu'une trousse de secours à cet endroit. Eliminez les hommes qui s'y trouvent et montez les escaliers. Faites de même ici, en ratissant les quatre coins du bâtiment et en montant les escaliers au centre, après avoir éliminé deux autres hommes qui vous attendent sur les marches, et avoir récupéré éventuellement une nouvelle trousse de soins. Vous voici à l'étage de votre cible. Avancez sur le marqueur jaune, vous aurez 3 hommes à exécuter dans le salon de Teddy. Une fois les gars hors d'état de nuire, avancez jusqu'à la cuisine (dans laquelle vous trouverez une trousse de soins) pour déclencher une séquence. Teddy va s'enfuir vers le toit de l'immeuble. Montez alors les escaliers en éliminant sa clique qui se tient sur les marches, une fois sur le toit, abattez un homme supplémentaire pour enfin arriver face à Teddy et ne lui laisser aucune chance d'en réchapper.

## TAKING IN THE TRASH

Allez récupérer le trashmaster situé juste de l'autre côté du restaurant de Ray, une séquence se déclenchera. Vous voici maintenant en tenue d'agent d'entretien et il vous faut conduire le camion au premier point indiqué, Chinatown. Arrêtez-vous sur la marque jaune, et attendez que Tuna et Johnny s'occupent des sacs. Ouvrez le compacteur d'ordures avec le bouton indiqué lorsqu'on vous le demande, puis repartez vers le deuxième point lorsque vos deux

équipiers sont prêts. Mêmes consignes ici, à la différence que les choses vont se gâter au moment de repartir. Vous serez pris en chasse par une voiture. Votre but sera de rejoindre le dernier point indiqué en alliant vitesse et prudence dans votre conduite, malgré le fait qu'il soit difficile de rouler à vive allure avec un tel engin...

## MELTDOWN

Luca et les autres qui vous ont accompagné pour la mission précédente n'ont pas pu se retenir de détourner une partie des diamants destinés à Ray. Voilà qui est bien triste pour Luca, car c'est Niko qui va devoir lui faire la peau, à lui et ses hommes... Dans l'immédiat, filez vers le point indiqué, à Castle Garden City. Lorsque Luca et ses hommes prennent la fuite, poursuivez-les avec la Banshee dans laquelle Niko monte automatiquement, sans leur tirer dessus, car Luca doit rester en vie pour le moment. Contentez-vous juste de suivre la voiture jusqu'à ce qu'elle s'arrête dans un parc, suite à un accident. Vous pourrez tuer les 3 membres indiqués en rouge sur le radar (au sniper, vous avez le temps), puis il vous restera à trouver Luca dans les toilettes publiques. Il sera caché derrière l'une des portes verrouillées. Tirez sur les serrures pour ouvrir chaque porte et finir par faire face à Luca. Tuez-le, récupérez les diamants, puis vous appellerez Ray automatiquement. Un rendez-vous sera convenu entre vous et lui pour la remise des diamants, sur le pont indiqué en jaune.

## MUSEUM PIECE

Autant vous prévenir tout de suite, mieux vaut être bien armé et protégé avant de débuter cette mission... Après la séquence où Ray accepte de se renseigner sur l'homme que recherche Niko, Florian Cravic, vous devrez en contrepartie vous occuper de l'échange des diamants de Ray. Rejoignez Johnny qui vous attend au point indiqué en bleu, puis suite à la séquence nous montrant un échange qui tourne au vinaigre, vous aurez à vous échapper du musée. Comme indiquée sur le radar, la sortie se trouve au-dessous de vous. Il vous faut donc commencer par abattre tous les hommes se trouvant à votre hauteur et de chaque côté, puis rejoindre les escaliers qui se trouvent à l'opposé de votre position.
Profitez du fait d'être en hauteur pour sniper quelques ennemis en bas, et méfiez-vous de ceux qui réapparaissent à votre niveau lorsque vous approchez des escaliers. Avant de les descendre, soyez sûr d'éliminer quelques hommes supplémentaires se trouvant au bas des marches et au-dessus de vous, pour aller ensuite récupérer le gilet pare-balles sur le bureau de gauche. Frayez-vous un chemin jusqu'à la double-porte en éliminant les hommes, puis avancez ensuite dans le prochain secteur avec encore quelques types à descendre. Vous trouverez au bas des marches une trousse de soins accrochée sur le mur d'en face, puis les hommes d'Isaac qui vous attendent sur la droite. Tuez-les pour vous emparer d'une des voitures et les semer. Une fois ceci effectué, vous réussissez la mission, sans savoir qui est en possession des diamants et de l'argent...

## NO WAY ON THE SUBWAY

Ray vous présente Phil et ils vous demandent tous les deux d'aller vous occuper du gang des Lost, se trouvant à l'angle de Vauxite et de Exeter, dont le lieu est bien sûr indiqué sur la carte. Suite à la séquence, enfourchez la moto et suivez-les. Ils vont descendre sur les rails du métro. Faites demi-tour pour vous retrouver dans le bon sens et collez-leur au train en tentant d'en abattre un (il ne semble pas que vous puissiez vaincre les deux motards d'un coup dans ce secteur, l'autre restant invincible pour le moment). Attention aux trains qui passent ! Tâchez de rester sur la file de droite, car il est toujours dérangeant de se prendre en pleine face un train que l'on n'a pas vu arriver en restant sur la gauche, nous obligeant ainsi à recommencer la mission... Lorsque vous sortirez de cet enfer (par un chemin sur la gauche), continuez la course-poursuite pour tenter d'éliminer définitivement le ou les motards restants, une fois revenu sur le bitume.

## WEEK-END AT  FLORIAN'S

Ray ne tarde pas à vous appeler pour vous informer qu'il sait où se trouve quelqu'un qui connaît Florian Cravic. Il s'agit d'un dénommé Talbot Daniels. Niko va automatiquement appeler son cousin dans la foulée et vous aurez à le récupérer au niveau du point bleu indiqué.
Une fois qu'il est avec vous, dégotez une 5 portes pour aller trouver Talbot et engagez une séquence automatique une fois près de lui. Montez ensemble dans la voiture, il vous guidera lorsque vous devrez tourner aux intersections que vous atteindrez. Il vous mène finalement au repère de Florian, il ne vous reste plus alors qu'à suivre la séquence, à la

suite de laquelle une nouvelle cible est désignée dans l'esprit de Niko : Darko Brevic. Peu après cette mission, Bernie Crane vous appellera pour vous proposer du boulot...

## LATE CHECKOUT

Ray Boccino vous demande de régler son compte à Issac, qui le fait sortir de ses gonds. Commencez par vous rendre à l'hôtel Majestic en étant armé jusqu'aux dents. Dès lors, vous aurez deux options pour rejoindre le toit de l'immeuble, là où se trouve Isaac (deux autres hommes sont également à abattre et sont situés plus bas, tous les trois sont indiqués par des points rouges sur le radar).

En passant par l'ascenseur, de manière classique donc, il faudra être prêt à affronter le maximum d'ennemis prévus pour vous barrer la route. En sortant de l'ascenseur, utilisez une ou deux grenades pour semer d'emblée la pagaille dans le couloir et vous débarrasser de quelques ennemis en un clin d'oeil. Il vous faudra rejoindre le bout du couloir pour emprunter les escaliers de droite, ceci en ayant bien sûr nettoyé le secteur. En haut des marches, éliminez un garde pour franchir la porte de droite, trouvez une horde de gars armés juste derrière la double-porte. Envoyez-les dans l'autre monde en restant bien à couvert et en leur faisant goûter à vos grenades, puis allez ensuite au fond à droite, dans la cuisine, pour éliminer un autre garde et une des trois cibles à supprimer. Empruntez ensuite la première série d'escaliers qui surplombent l'entrée de la cuisine, pour remarquer sur votre radar que la deuxième cible se trouve à ce niveau, derrière cette double-porte blanche. Ouvrez-la sans crainte et occupez-vous du type sans défense. Montez enfin les dernières marches pour vous retrouver au sommet, en ayant pris soin de ne pas vous faire surprendre par les types qui vous attendent. Vous trouverez Isaac dehors, protégé par quelques hommes à abattre au préalable. Une fois Isaac tué, vous devrez filer de cet hôtel. La meilleure option qui s'offre à vous consiste à prendre les escaliers se trouvant sur votre gauche lorsque vous étiez sorti de la baie vitrée pour abattre Isaac (tandis qu'un gilet pare-balles est posé au sol sur la droite). Eliminez les quelques hommes qui vous attendent sur cette surface avant de descendre les marches, puis une fois seul, vous pourrez vous diriger vers une nacelle située un peu plus loin, sur la droite.
Celle-ci vous mène au bas de l'immeuble, vous n'avez plus qu'à filer en voiture en faisant baisser votre indice de recherche.

Si vous désirez réussir cette mission avec plus de facilité, allez directement emprunter la nacelle évoquée à la fin du paragraphe précédent, et qui sera située de l'autre côté du bâtiment (déclenchez tout de même la séquence où Niko entre dans l'hôtel, puis ressortez et faites le tour du bâtiment, pour trouver la nacelle dans un recoin, derrière les grillages). En montant via la nacelle, vous atteindrez rapidement le toit sur lequel se tient Isaac. Tenez-vous sur les dernières marches les plus hautes, puis visez au sniper la bouteille de gaz rouge située au niveau du groupe, pour déclencher une petite séquence où tout explosera et où on verra Isaac se faire flamber. Une fois cet homme mort, vous aurez à vous occuper des deux autres, mais en descendant cette fois par les escaliers de la baie vitrée. De votre hauteur, abattez les hommes qui vous attendent plus bas et entrez dans la chambre située au bas de la première série de marches pour éliminer la deuxième cible. Sous la deuxième série d'escaliers sera située votre dernière cible, dans la cuisine. Remontez ensuite sur le toit pour vous échapper par la nacelle en suivant la même procédure que celle évoquée à la fin du paragraphe précédent... Suite à cette mission, Ray appellera Niko et les missions de Phil Bell deviennent alors disponibles.

## ACTIONS SPEAK LOUDER THAN WORDS

Pour la première mission de Gerry, vous aurez pour tâche de récupérer une bombe posée dans une ruelle étroite et indiquée par un point bleu sur votre carte. Une fois en possession de cet objet, Niko appelle automatiquement Gerry pour connaître la suite des directives. Cela consiste à aller placer la bombe dans la voiture de Tony Black, dont l'emplacement vous est maintenant indiqué sur la carte. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de celle-ci, placez-vous à l'arrière pour appuyer sur le bouton indiqué et y poser la bombe. Entrez alors dans une voiture et rejoignez la marque jaune non loin d'ici, pour attendre l'arrivée des Ancelotti. Suivez la voiture en restant à distance afin de ne pas vous faire repérer, puis une séquence se déclenchera lorsqu'ils atteindront la zone industrielle. Roulez enfin jusqu'au point jaune apparu, puis appelez Gerry pour ensuite choisir "Explosion" sur votre téléphone. Le reste de la mission consistera à sortir de votre voiture pour éliminer les Ancelotti restants (au sniper) et à quitter les lieux pour perdre votre indice de recherche (vous avez un "Pay'n'Spray" juste à côté).

## I NEED YOUR CLOTHES, YOUR BOOTS, AND YOUR MOTORCYCLE

Vous voici déguisé en Albanais pour cette mission des plus classiques, où vous devrez abattre un homme durant une course-poursuite à moto. La cible est Frankie Garone, un membre de la famille Ancelotti. Commencez par aller récupérer une moto au niveau du point bleu non loin de là, puis suivez le chemin indiqué par le GPS jusqu'à destination. Suite à la séquence, ne tardez pas à vous lancer à la poursuite de Frankie, pour engager une assez longue course durant laquelle il faudra lui coller au train un maximum. N'essayez pas de lui tirer dessus d'ores et déjà, mais concentrez-vous sur le pilotage de votre bolide. Une fois que vous aurez dû effectuer un virage extrêmement serré vers la droite et que vous sortirez d'un chemin de terre suivi d'un tremplin, vous aurez plus de liberté pour faire chuter Frankie et l'achever ensuite, concluant ainsi la mission.

## SMACKDOWN

Pour cette première mission qui vous sera assignée par Derrick, un autre frère McReary, commencez par vous emparer d'une voiture de police (à gauche en sortant du parc, ou composez le 911), puis après avoir perdu votre étoile de recherche éventuelle, entrez dans l'ordinateur de la police. Choisissez de consulter les archives, puis recherchez par nom. Entrez alors "SLIGO", puis ajoutez sa position sur votre GPS. Rendez-vous au niveau du Burger Shot dans lequel il se trouve, en gardant la voiture de police, comme vous le demande Derrick. Placez la voiture de police face à la route pour éviter de faire un créneau au moment de vous lancer à la poursuite de Sligo. Ne le lâchez pas d'une semelle, en sachant qu'il va emprunter de nombreux chemins vicieux pour tenter de vous semer. Mais avec vos talents de pilotage acquis au cours des missions, ce n'est sûrement pas lui qui réussira à semer Niko Bellic ! Lorsqu'il s'arrête devant sa maison, il vous reste à éliminer tous les membres du gang qui se trouvent à l'intérieur (un ou deux sont à l'extérieur). Pensez à appeler les renforts de Dwayne si vous en avez la capacité (avoir au moins 60% de taux d'amitié avec lui), et abattez les hommes situés devant la maison avec le sniper.
Entrez ensuite dans la maison pour déclencher le carnage que vous souhaitez, mais aucun ne doit en réchapper ! Suite à cela, il restera à perdre l'indice de recherche pour boucler la mission. Une fois celle-ci terminée, vous recevrez bientôt un sms de Ray vous indiquant votre nouvelle planque sur Alderney...

## BABY-SITTING

C'est grâce à cette mission que vous allez pouvoir acquérir un lance-roquettes et que vous aurez ensuite la possibilité d'en acheter dans toutes les armureries de Liberty City. Après la séquence avec Derrick, rejoignez le point indiqué en bleu pour trouver le bateau de Kim. Suivez-le ensuite pour bientôt le voir se faire assaillir par une bande de bateaux ennemis. Il faudra protéger Kim au maximum en tentant de réduire leur nombre avec votre pistolet-mitrailleur dans une main et le volant dans l'autre (faites exploser leur moteur). La tâche pourra s'avérer difficile, surtout de nuit, car si vous ne parvenez pas à exploser deux ou trois de ces bateaux noirs rapidement, d'autres pourraient venir en renfort et tuer Kim en un rien de temps. Si vous parvenez à avancer tout en éliminant quelques bateaux, il sera temps de vous occuper de l'hélicoptère. Lâchez alors les commandes du hors-bord pour viser avec le lance-roquettes et en envoyer une en plein sur l'hélico. Reste encore à éliminer les ennemis qu'il reste à proximité de Kim. Pensez aux roquettes... Il vous restera enfin à suivre Kim jusqu'à destination.

## TUNNEL OF DEATH

Derrick demande à Niko qu'il élimine un ancien collègue allant être transféré dans une autre prison, en lui expliquant que c'est l'occasion où jamais. Packie ne va pas tarder à vous appeler ensuite pour vous expliquer la suite des directives et vous proposera son aide. Suite à l'appel, commencez par aller récupérer le camion dont vous parle Packie, indiqué par la marque bleue. Une fois à l'intérieur, Niko rappelle Packie et celui-ci vous explique que vous allez devoir vous rendre dans le Booth Tunnel et le bloquer, pour que tout ceci ait l'air d'une évasion. Rejoignez le tunnel en suivant le tracé jaune, puis une fois arrivé, vous apercevrez deux marqueurs. Cela signifie que vous devez placer le camion en travers, de manière à bloquer totalement la circulation. Lorsque la police arrive, occupez-vous d'elle sans toucher à Aiden, comme vous le demande Packie. Une fois tous les points rouges disparus de votre radar, volez le fourgon et rejoignez l'endroit peu fréquenté qui apparaîtra en jaune, seulement après avoir perdu vos étoiles de recherche. Pour y parvenir, forcez le passage droit devant vous, puis il sera tout à fait possible que vous perdiez votre indice de recherche avant même d'être sorti du tunnel. Bon courage... Arrivé à l'endroit peu fréquenté, une cinématique se déclenche, et Aiden croit que vous êtes en train de le sortir de là... Quel naïf ! Conduisez prudemment jusqu'aux falaises indiquées sur le GPS, pour que vous lui régliez son compte une fois arrivé là-bas.

## HATING THE HATERS

Bernie vous propose comme première mission de vous occuper d'un type qui ne cesse de le suivre lorsqu'il fait son footing. Vous acceptez de l'aider et il vous faut vous rendre en voiture à Middle Park, indiqué en jaune sur la carte. Une fois là-bas, Bernie va commencer son footing, vous devrez courir derrière-lui en restant à une vingtaine de mètres, sans vous rapprocher trop près. Lorsque votre ami passera sous le petit pont, l'homophobe est bien là à l'attendre pour l'agresser. Lorsque la séquence se termine, suivez-le vers les escaliers de droite, puis volez l'autre scooter disponible. Poursuivez-le quelques minutes jusqu'à pouvoir réellement le toucher avec votre arme et le liquider (peu après qu'il soit revenu dans le parc). Retournez alors chercher Bernie au point bleu afin de l'amener à la destination souhaitée...

## UNION DRIVE

Pour cette deuxième mission de Bernie, vous aurez à liquider ceux qui font chanter Bryce. Descendez dans la rue pour vous emparer de la Turismo garée sur votre gauche, car celle-ci sera parfaite pour la tâche à accomplir. Récupérez Bernie et filez vers le point jaune. Une séquence se déclenche, à la suite de laquelle une course-poursuite s'engage. Comme souvent, il n'est pas nécessaire de s'acharner à leur tirer dessus car ils semblent invincibles pour le moment. Contentez-vous de suivre ce bolide avec le vôtre, et sachez que cette poursuite sera loin d'être des plus tranquilles... Vous allez peut-être devoir vous y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à coller au train de cette Super GT jusqu'au bout. Elle fonce comme une fusée et il vous faudra faire de même, mais la vicieuse sème souvent le trouble sur son passage, renversant les voitures et roulant à contresens.
Si vous parvenez à la suivre une bonne minute, vous verrez une voiture de police la prendre en chasse. Ce ne sera qu'une minute après environ, qu'elle va percuter un rebord et que vous pourrez aller librement abattre les deux hommes se trouvant à l'intérieur, avant de ramener Bernie chez lui.

## BUOYS AHOY

Bernie ne tarde pas à vous envoyer un sms après la mission précédente, mais il s'agit juste à première vue de passer un petit moment de détente en bateau... Une fois à l'intérieur de l'appareil, pilotez jusqu'au point indiqué, vers la côte de Firefly Island. Lorsque vous commencez à observer le paysage, vous apercevez trois Russes sur un bateau qui ne vont pas tarder à vous tirer dessus. Vous avez compris la suite... Commencez à les poursuivre sans forcément zigzaguer comme ils le font, puis après quelques minutes ils atteindront la terre ferme. C'est là que vous pourrez les abattre après les avoir retrouvés un par un dans le parc. Aucune réelle difficulté ne devrait vous freiner dans cette mission. Aussi, lorsque les trois Russes ont été éliminés, revenez vers Bernie pour conclure la mission. Suite à cette dernière, Bernie vous passe un coup de fil pour vous remercier de l'avoir sauvé et vous offre en cadeau la voiture de Bryce. Ne refusez pas ce présent, car non seulement il s'agit de l'une des meilleures voitures du jeu, mais en plus cette mission devra être validée pour accomplir les 100% du jeu (même si vous ne voyez pas votre pourcentage augmenter pour autant suite à cette mission). Allez donc récupérer cette Infernus derrière le bâtiment de Bernie pour vous empresser de la garer sur l'une de vos places réservées devant l'une de vos planques.

## TRUCK HUSTLE

Vous accédez aux missions de Phil après avoir complété "Late Checkout", une mission de Ray Boccino évoquée plus haut. Pour sa première requête, Phil vous demande de vous emparer d'un camion bourré de drogue. Commencez par vous rendre au point indiqué, puis une séquence montrant l'arrivée du camion se déclenchera lorsque vous toucherez la flèche jaune. A partir de maintenant, tenez-vous à couvert et éliminez tout ce qui bouge ! Lorsque vous vous êtes chargé de la vingtaine de types et que vous pourrez vous rapprocher du camion, celui-ci va démarrer et commencera à partir. Courez après pour vous placer sur la flèche jaune et Niko s'accrochera à l'arrière. Appuyez alors à répétition sur le bouton indiqué pour que Niko grimpe peu à peu sur le toit du camion. Ne bougez plus lorsqu'il tourne dans un virage, mais continuez à progresser vers le toit dans les lignes droites. Une fois Niko couché sur le toit, il lui restera à ramper jusqu'à la cabine du conducteur. Attention également dans les virages, où la force centrifuge fera glisser Niko sur les côtés, risquant de le faire tomber. Ajustez votre position sur un côté avant un virage dont vous savez qu'il va vous faire glisser sur l'autre côté pour plus de sûreté, puis poussez le stick gauche vers l'avant dans les lignes droites. Niko va finalement parvenir à la cabine, une séquence se déclenchera durant laquelle il s'empare de la place du conducteur. Il ne vous reste plus qu'à livrer le camion au manoir indiqué. Lorsque vous appelez Phil pour lui dire que vous avez livré le colis, il vous indiquera un endroit où se situe une cabine téléphonique. Si vous répondez au téléphone, un type louche

vous proposera des assassinats à effectuer. Neuf missions seront disponibles de sa part et vous devrez toutes les effectuer pour espérer remporter les 100% du jeu. Vous débloquerez également les missions de Jimmy Pegorino.

## BLOOD BROTHERS

Voici une de ces missions où Niko devra faire un choix entre épargner une personne et éliminer l'autre. Ici, c'est Francis qui vous demande de vous occuper de son propre frère, Derrick. Il vous demande de vous poster sur le toit d'un immeuble et d'abattre son frère pendant qu'ils discuteront dans le parc. Derrick, qui sent gros comme une maison que son frère lui tend un piège, vous appelle pour vous demander de tuer Francis ! Commencez par rejoindre le toit de l'immeuble en utilisant la nacelle des laveurs de vitres, que vous pourrez atteindre en grimpant sur les piles de planches et l'échafaudage. Placez-vous sur l'indicateur jaune apparaissant un peu plus loin, puis suite à la séquence, faites votre choix : éliminer Francis ou Derrick ? Cette décision n'influera pas dans l'obtention des 100% d'accomplissement de votre partie, mais sachez que tuer Francis vous ôte une aide concernant l'annulation de votre indice de recherche. En effet, par un simple coup de fil, il pourra plus tard vous aider à vous défaire de flics trop gênants... Enfin, lorsqu'il daigne bien répondre à votre appel... Laisser Derrick en vie n'apporte rien de plus. A vous de choisir maintenant entre laisser en vie un policier véreux ou un alcoolique drogué plus "loyal"...

## UNDERTAKER

Après un certain temps suivant la mission précédente, Packie va vous appeler pour que vous veniez assister à l'enterrement de son frère. Enfilez votre costume pour un tel événement, puis rendez-vous à l'église indiquée sur la carte. Ici, la séquence variera selon le frère que avez tué. Toutefois, vous vous ferez attaquer dans les deux cas en sortant de l'église. Occupez-vous des arrivants et de ceux qui surgiront bientôt en renfort avec ce dont vous disposez dans votre arsenal, mais vous ne devez en aucun cas faire exploser le corbillard, sous peine de devoir recommencer la mission. Une fois les mafieux tous éliminés, il vous faudra conduire le corbillard avec Packie jusqu'au cimetière. Vous serez une fois encore poursuivi par des types armés, et aurez à les semer, tout en prenant garde à ce que le cercueil ne tombe pas de la voiture, ce qui ferait aussitôt échouer la mission... Une fois au cimetière, une séquence de fin de mission se déclenche et Gerry ne tardera pas à vous appeler pour vous confier d'autres tâches...

## I'LL TAKE HER...

Lorsque vous rendez visite à Gerry au pénitencier, il ne peut vous expliquer comme il le souhaiterait la mission qu'il veut vous assigner. En sortant, Niko appelle Packie qui vous explique l'objectif de votre job : kidnapper la fille du vieux Ancelotti. Suite au coup de téléphone, entrez dans le cybercafé le plus proche pour vous connecter au net et sur le site "AutoEroticar.com". Sélectionnez "voir véhicules", puis cherchez une Feltzer rose de 2003, avant de noter la tranche horaire durant laquelle vous pourrez contacter la fille. Le numéro de cette dernière sera alors automatiquement ajouté à votre répertoire. Déconnectez-vous, vous aurez bouclé la première partie de cette mission.

## ...I'LL TAKE HER

Pour déclencher la suite des événements, appelez la fille (nommée "fille de mafioso" dans votre répertoire) entre 08h00 et 21h00. Elle vous donnera alors rendez-vous chez elle. Allez-y de ce pas en rejoignant le point indiqué sur la carte, puis approchez-vous d'elle pour monter automatiquement dans le véhicule. Commencez par rouler vers la côte sud comme indiqué, puis lorsque cela vous sera demandé, changez de destination pour amener la fille jusqu'au nouveau point apparu. Elle va commencer à vous poser quelques problèmes en tentant de vous empêcher de rouler droit, mais rien de bien vraiment méchant, d'autant plus que Niko finira par assommer cette furie. Une fois arrivé à destination, un point jaune apparaît un peu plus loin et c'est là que vous devrez enfin livrer la fille d'Ancelotti pour boucler la mission. Packie ne tardera pas à vous rappeler pour vous demander de vous rendre à l'endroit où la fille est retenue pour la prendre en photo. Lorsque vous arrivez au bas de l'immeuble, entrez à l'intérieur pour monter au premier étage et entrer dans la pièce. Approchez de Gracie pour lui faire lever la tête en appuyant sur le bouton indiqué. Sortez alors votre téléphone pour sélectionner l'appareil photo et prendre un beau cliché de sa jolie frimousse après avoir cadré. Envoyez ensuite l'image à Packie.

## SHE'S A KEEPER

Quelque temps après avoir pris la photo de Gracie, Packie vous envoie un sms pour vous dire de retourner voir Gerry au pénitencier. Il va vous faire comprendre que les Ancelotti ont retrouvé la trace de Gracie et qu'il va falloir l'amener dans une autre planque située dans Nothwood, sur Algonquin. Commencez par vous rendre à l'endroit où est détenue Gracie, elle se retrouvera dans votre coffre. Le but sera de la conduire à la nouvelle planque en suivant le tracé indiqué par le GPS, mais en étant poursuivi par les Ancelotti ! Plusieurs voitures vous courseront, et vous aurez à conduire tout en évitant au maximum de vous faire tirer dessus, et en évitant bien sûr le trafic et les obstacles sur le chemin. Si vous parvenez à conduire vite sans vous faire barrer la route par tout ceci, vous réussirez la mission en un rien de temps. Si au contraire vous laissez les Ancelotti s'approcher trop près de vous, leur permettant de vous envoyer des rafales de balles, Gracie risque de se prendre une balle perdue et d'y laisser la vie (si elle continue à crier comme une furie, c'est que tout va bien...). Si vous heurtez trop violemment une voiture ou un poteau, la belle demoiselle pourrait se rompre le cou. En bref, sachez allier une conduite rapide, souple, sans trop de remous et la mission sera un succès. Vous verrez bien ce qu'il en sera au moment d'ouvrir le coffre, une fois arrivé à destination...

## DIAMONDS ARE A GIRL'S BEST FRIEND

Pour cette dernière mission de Gerry, il serait sage de bien vous préparer en allant récupérer un gilet pare-balles et quelques armes et munitions. Après avoir discuté avec lui, vous appelez Packie pour qu'il vous fixe un lieu de rendez-vous.
Une fois sur place, conduisez le véhicule avec lui et Gracie à l'arrière. Lorsque vous arrivez à l'usine indiquée sur votre carte, vous recevez un nouveau point jaune à suivre. Il vous faut avancer jusqu'au lieu d'échange, situé à droite de l'entrée. La scène d'échange se déroule parfaitement lorsque Bulgarin déboule à la fin de celle-ci pour faire la peau à Niko. Vous vous retrouvez alors à couvert derrière la voiture de Packie à devoir vous défaire d'une horde de types armés. Commencez par vous débarrasser de ceux qui vous font face en avançant avec Packie, puis suivez votre pote sur la pente métallique (où se trouve un gilet pare-balles). Occupez-vous des types postés en hauteur comme vous l'indique Packie, puis continuez de le suivre sur la structure en métal en vous frayant un chemin à travers les nombreux ennemis. Il va vous demander de vous occuper des types du bas tandis qu'il se chargera du haut. Lorsque vous avez nettoyé votre secteur, revenez vers lui pour lui prêter main forte. Continuez de le suivre, une séquence se déclenchera. Le gars balance les diamants dans un camion qui démarre et il vous reste à éliminer deux hommes avant de suivre Packie à nouveau. Vous avez comme dernière tâche de le ramener chez lui, après avoir effacé vos étoiles de recherche éventuelles.

## PEGORINO'S PRIDE

Pour effectuer cette première mission de Jimmy, vous avez dû recevoir au préalable un sms de la part de Phil vous conseillant de vous dégoter un beau costard et des chaussures de ville avant de vous présenter devant son palier. Il est fortement recommandé de se munir également d'un gilet pare-balles et de faire le plein de munitions... Une fois vêtu de manière irréprochable et armé jusqu'aux dents, rendez-vous à la résidence de Jimmy, puis vous pourrez faire sa connaissance dans son bureau. Emmenez-le ensuite avec deux de ses hommes jusqu'à la vieille raffinerie en conduisant la voiture de Pegorino (attendez que Pegorino monte dans la voiture... C'est qu'il se fait attendre le papy !). Arrivé à destination, on vous remet un fusil à lunette et Jimmy vous demande de monter en haut de l'immeuble pour avoir une vue d'ensemble de la réunion. Il vous demande de faire feu à la condition qu'ils se fassent d'abord attaquer. Entrez dans le bâtiment et montez les escaliers jusqu'au marqueur jaune (vous trouverez un fusil de chasse sous les escaliers). Lorsque vous voyez les choses mal tourner et Pegorino se faire tirer dessus, n'hésitez pas à presser la détente sur l'un des ennemis que vous avez en visée. Abattez les autres et tous ceux que vous pouvez pour soutenir Pegorino à couvert derrière une voiture, puis redescendez ensuite les marches du bâtiment quatre par quatre afin d'aller secourir Jimmy qui se trouve dans de sales draps (indiqué par un point bleu). La carte vous montre qu'il s'est retranché au bout du couloir du bâtiment d'en face, représenté par un long rectangle, sur la droite de la pièce.

Eliminez quelques Pavano avant d'entrer dans l'entrepôt (vous n'êtes pas obligé de tous les tuer), puis engouffrez-vous dans le couloir pour le nettoyer en avançant prudemment jusqu'au bout où vous attend un Pegorino quasiment à l'agonie. Vous devez tout de même presser le pas car votre protégé ne tiendra pas éternellement. Notez que vous pouvez progresser sur le toit en passant par les escaliers de droite plutôt que d'entrer dans le bâtiment, et que vous aurez tout le loisir d'éliminer de cette hauteur les Pavano qui se trouvent dans l'entrepôt, étant donné les nombreux trous présents à cet endroit. Vous sauterez alors dans l'un d'eux pour vous retrouver au niveau de Pegorino. Le retrouver déclenchera alors une séquence durant laquelle des Pavano s'enfuient en voiture avec l'argent de Jimmy.

Vous aurez à les poursuivre jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent, sortent de leur voiture et continuent leur échappée en courant. Faites de même en laissant Pegorino dans la voiture pour courser vos ennemis, indiqués par des points rouges. Vous ne devriez avoir aucun mal à tous les abattre et à récupérer le sac rempli d'argent après avoir réglé son compte au dernier type. Retournez ensuite dans la voiture de Jimmy pour le ramener dans sa demeure, dont la destination vous sera bien sûr indiquée par GPS.

## PAYBACK

Suite à la première mission avec Jimmy, celui-ci sera content de votre prestation et ne tardera pas à vous envoyer un sms pour un prochain job. Une fois chez lui, il vous demande de vous charger de quelques Pavano se trouvant dans le restaurant qui vous sera indiqué. Préparez-vous à faire face à une nouvelle fusillade et tâchez de trouver une bonne voiture. En effet, une fois au restaurant, vous aurez à prendre en chasse la voiture des Pavano, qui s'avère être très rapide. Ne tentez pas de les éliminer en roulant, mais concentrez-vous sur la conduite pour bientôt atteindre la concession AutoEroticar, où débutera une fusillade contre tout un groupe de Pavano.
Eliminez-les comme vous en avez l'habitude, puis quittez cet endroit afin de faire baisser votre éventuel indice de recherche et remporter la mission.

## CATCH THE WAVE

L'icône de Phil Bell réapparaît après la deuxième mission de Jimmy. Il vous demande de le conduire au niveau d'un camion rempli de drogue. Faites donc, mais préparez-vous au préalable en appelant Little Jacob ou en allant faire des emplettes dans une armurerie. Une fois arrivé sur les lieux, montez dans le camion avec Phil. Conduisez ensuite jusqu'au chantier naval, puis vous devrez faire feu sur les nombreux hommes armés qui gardent cet entrepôt. Restez dans le camion en tirant à travers la vitre sur un maximum d'ennemis, descendez pour traverser l'entrepôt en aidant Phil à abattre les ennemis postés de partout. Visez les bidons d'essence et n'hésitez pas à employer grenades et roquettes pour vous frayer un passage jusqu'aux deux hors-bord qui vous attendent de l'autre côté. Attention, même si la distance vers les deux bateaux semble courte, traverser ce bâtiment ne sera pas chose aisée... Faites réellement attention aux hommes postés en hauteur et planqués derrière chaque pilier, tout en vous assurant que Phil reste vivant. Une fois sorti de l'entrepôt, filez vers le bateau de gauche, tandis que Phil prendra celui de droite. Prenez garde aux types postés dans le coin et montez dans le hors-bord pour suivre Phil (n'oubliez pas l'armure placée à l'angle avant de tourner à droite vers le hors-bord). Durant le trajet en bateau, deux hors-bord ennemis vous prendront en chasse et il faudra vous en charger avant qu'ils ne tuent Phil et fassent échouer la mission. Tentez d'éliminer les conducteurs des bateaux en prenant votre temps, puis il ne vous restera plus qu'à suivre Phil jusqu'à l'embarcadère indiqué.

## TRESPASS

Pour cette nouvelle mission de Phil, vous aurez à vous rendre à Port Tudor, indiqué sur la carte. Comme souvent maintenant, il est préférable de vous munir d'un gilet pare-balles et de refaire le plein de munitions (n'oubliez pas les roquettes)... Une fois arrivé au niveau de l'usine, Phil vous donne deux manières d'entrer dans le bâtiment. Soit vous entrez par la porte (située plus à gauche) de manière classique et tirez sur les premiers gardes, soit vous entrez via le tunnel situé juste sous la clôture face à laquelle vous démarrez. Quoi qu'il en soit, ceci ne vous permettra que de surprendre deux ou trois gardes, parmi la petite armada que vous aurez bientôt à affronter. Montez la pente inondée et préparez-vous à faire face à d'autres types armés dans ce secteur supérieur. Surveillez bien vos arrières lorsque vous vous trouvez en haut des marches pour abattre les hommes postés derrière vous. Lorsque Charlie vous parle, vous devriez vous trouver à l'étage sur lequel est situé un gilet pare-balles. Continuez à monter de plus belle en marchant sur les débris (étant donné que les escaliers sont inopérants), puis abattez les hommes placés ici, avant d'envoyer une grenade vers les types postés au niveau de la porte d'une pièce (une trousse de secours se trouvera non loin de là). En entrant dans celle-ci, vous verrez Charlie s'échapper par la fenêtre. Suivez-le après avoir nettoyé la pièce de toute trace ennemie. Une fois dehors, il s'agira de prendre le passage couvert de gauche, pour en prendre un suivant et gagner une échelle, en éliminant bien sûr la douzaine d'hommes placés en hauteur, derrière les conduits et à l'entrée de ces passages couverts. Arrivé en haut de la première échelle, vous devriez apercevoir Charlie filer vers la droite. Soyez sûr d'avoir éliminé les gars placés en hauteur, puis empruntez alors la deuxième échelle pour déclencher une séquence montrant l'arrivée d'un hélicoptère. Le but ici sera de lui envoyer une roquette en pleine face avant qu'il ne s'en aille, ce qui aboutira à la réussite de cette mission !

## TO LIVE AND DIE IN ALDERNEY

Il est temps d'aller récupérer la drogue laissée chez Frankie dans une mission précédente afin de la placer en lieu sûr. Dans un premier temps, conduisez Phil chez Frankie pour avancer jusqu'au marqueur. La brigade des Stups ne tarde pas à rappliquer et vous voici alors contraint de suivre la voiture de Phil dans la vôtre, remplie de drogue. Commencez par tirer sur la voiture qui s'est interposée entre Phil et vous, mais en la faisant exploser de préférence après avoir quitté le chemin de terre (il est tentant de la faire exploser rapidement, mais votre voiture risquerait de prendre feu également, étant donné l'étroitesse du chemin). Contentez-vous ensuite de suivre Phil sans prendre la peine de tirer sur la police, car le résultat final sera le même. Vous ne devez pas perdre la trace de votre collègue et tenter de lui coller au train un maximum, jusqu'à ce qu'il vous appelle et vous suggère de vous garer à sa position, pour ensuite continuer à pied.
La suite consistera à vous défaire de la police, bientôt rejointe par les soldats du N.O.O.S.E... Le moyen le plus rapide sera d'utiliser les roquettes ou les grenades sur leurs véhicules et abattre les survivants, pour continuer de suivre Phil jusqu'au van. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il restera à annuler votre indice de recherche qui sera normalement de 3 étoiles. Deux solutions s'offrent à vous : filer jusqu'au "Pay'n'Spray" se trouvant non loin d'ici (marquez-le au préalable avec le GPS), ou bien abattre l'hélicoptère à la roquette avant de monter dans le van, vous ôtant ainsi une étoile de recherche, ce qui facilitera alors grandement les choses. Lorsque votre indice de recherche sera annulé, il ne vous reste plus qu'à ramener Phil et Frankie (s'il est encore vivant) au point indiqué.

## FLATLINE

Jimmy vous demande d'éliminer Anthony, qui n'a pas eu d'autre choix que de moucharder. Emparez-vous d'une voiture assez rapide et d'un gilet pare-balles (pas de fusillade en vue, mais il sera utile pour encaisser quelques balles), puis rendez-vous à l'hôpital indiqué. A l'accueil de gauche, appuyez sur le bouton indiqué pour que la réceptionniste vous conseille de vous rendre à l'"ER Reception", situé en face d'elle. Une fois face à cet accueil, allez alors à droite dans les vestiaires, sur le marqueur jaune. Appuyez sur le bouton indiqué pour vous habiller en docteur, puis passez derrière l'"ER Reception" pour vous rendre au fond à gauche du couloir. Lorsque vous vous trouvez dans la chambre d'Anthony, écoutez ce qu'il a à dire un moment, puis approchez des appareils vitaux afin de les débrancher, en appuyant sur le bouton indiqué. Restera ensuite à filer d'ici, car les flics ne tarderont pas à vous tirer dessus, si vous ne voulez pas aggraver votre cas, ne tirez pas et courez vers la sortie de l'hôpital en laissant votre gilet encaisser les quelques balles, pour ensuite retrouver votre voiture. Un "Pay'n'Spray" se trouve non loin d'ici si vous souhaitez perdre plus rapidement vos étoiles de recherche, garantissant ainsi le succès de la mission. Suite à celle-ci, vous ne tardez pas à recevoir un sms de Ray vous demandant de vous rendre chez Jimmy Pegorino.

## PEST CONTROL

Suite à l'entretien avec Jimmy, Ray et Phil, vous ressortez en attendant le coup de fil de Jimmy. Il ne tarde pas à vous rappeler et il faudra vous rendre à East Holland, là où se trouve Ray. Si vous possédez un lance-roquettes, cette mission sera bouclée en moins de deux. En effet, lorsque les deux voitures quittent les lieux, vous pouvez leur coller au train sans danger, car Ray et ses hommes ne se doutent de rien. Au premier feu rouge, ils s'arrêteront comme de bons citoyens de Liberty City. C'est à ce moment que vous pourrez quitter votre véhicule, sortir votre beau lance-roquettes, vous tenir à distance, et tirer une première roquette sur la voiture de devant. Celle de derrière ne fuira pas mais les hommes vous tireront dessus. Envoyez-leur également une roquette pour les calmer et pliez l'affaire en un rien de temps ! Si vous n'avez pas de lance-roquettes en votre possession, suivez les voitures jusqu'à la station-service où elles feront une halte. Vous pourrez alors tenter un assaut à ce moment, car vous aurez de grandes chances de faire sauter les véhicules. Il vous restera à abattre tous les hommes marqués en rouge, même si Ray est déjà mort. Si ce n'est toujours pas le cas et qu'il a pris la fuite, sachez qu'il ne doit en aucun cas atteindre l'atelier clandestin de BOABO, ce qui ferait échouer la mission.

## ENTOURAGE

Après avoir réussi "Payback", l'agent de U.L.P. aiguille Niko vers un certain John Gravelli, et un "G" est apparu sur la carte ("G" pour "Gambetti"). Pour la première mission que cet homme vous assignera, il s'agira de vous rendre dans un premier temps à la gare centrale d'Easton, indiquée en bleu sur le radar. Vous aurez à protéger Bobby Jefferson, un politicien. Une fois dans la voiture, attendez que celle de devant démarre pour commencer à suivre le convoi. Arrivé au niveau du barrage, les choses se gâtent car vous tombez en réalité dans une embuscade tendue par les Russes. Bien,

sortez de votre voiture et montrez-leur qui est Niko Bellic en éliminant tout le monde (les points rouges) ! Ne vous souciez pas de Bobby qui se tiendra en retrait et en sécurité durant votre affrontement. Emmenez-le ensuite en lieu sûr en suivant le point indiqué par le GPS, mais vous serez bientôt poursuivi par quatre voitures ennemies. Le but ici sera soit de les semer en roulant le plus loin possible pour les faire disparaître du radar, soit de sortir de votre voiture et de faire exploser celles des Russes avec un lance-roquettes par exemple... Une fois les ennemis semés, il ne reste plus qu'à mener Jefferson jusqu'au marqueur jaune.

## DINING OUT

Après la discussion avec le vieux Gravelli, rendez-vous au restaurant indiqué par une marque jaune, là où est censé se trouver Kim Young-Guk. Après avoir parlé au réceptionniste, éliminez-le avant qu'il ne sorte son arme tôt ou tard, puis entrez par la porte de droite afin de régler leur compte à tous les types armés que vous verrez. Montez les marches pour en éliminer davantage, puis entrez dans le bureau indiqué par un point bleu pour interroger l'homme, tout en récupérant l'armure. Braquez-le pour qu'il vous avoue que Kim est en train de s'échapper par la cuisine. Passez par cet endroit pour continuer votre carnage, tout en suivant la trace de Kim, indiquée par un point rouge. Vous verrez Kim fuir par la porte de derrière. Suivez-le après avoir récupéré la trousse de soins située par terre dans la cuisine, puis vous aurez enfin à rejoindre le sol extérieur pour courser Kim (par exemple avec la moto placée ici pour l'occasion) et l'abattre après avoir fait exploser le moteur de sa voiture ou utiliser la méthode de votre choix pour le coincer.

## LIQUIDIZE THE ASSETS

Pour cette dernière mission de Gravelli, on vous demandera de faire exploser 5 vans placés dans l'entrepôt d'une alimentation, et remplis de drogue. Lorsque vous atteignez le lieu proprement dit, une séquence se déclenche et vous dévoile un peu ce à quoi vous devez vous attendre. On vous montre également à la fin de celle-ci une série de conduits d'aération fixés contre le mur. Souvenez-vous-en... Commencez donc par passer par-dessus la clôture, puis courez rejoindre l'échelle située plus loin sur la droite. Une fois sur ce premier toit, marchez doucement sur le rebord de droite pour ensuite atteindre ces fameux conduits qui vous serviront à gagner le toit suivant. Commencez à abattre quelques hommes au fusil à lunette si vous le souhaitez, mais il sera préférable d'emprunter l'échelle située non loin de là pour gagner encore un peu de hauteur et avoir une vision globale de la situation, après avoir pris la place d'un sniper ennemi. Seuls les 5 vans sont représentés en rouge sur le radar. A partir d'ici, vous pourrez faire le ménage en abattant la plupart des types armés situés dans la cour. Commencez également à exploser un ou deux vans à la roquette, puis lorsque le nombre d'ennemis aura fortement diminué, descendez dans cette cour pour finir le travail en faisant rapidement sauter les 3 autres vans, tout en vous occupant des éventuels survivants.

## THAT SPECIAL SOMEONE

Suite à la mission précédente, l'agent de U.L.P. ne tarde pas à appeler Niko pour lui dire qu'ils ont retrouvé Darko Brevic. Avant d'aller le trouver, Niko appelle Roman et doit d'abord passer le récupérer. Il ne vous reste plus qu'à suivre la route menant à la zone du fret de l'aéroport pour enfin faire face à votre homme. Une séquence se déclenche lorsque vous atteignez le marqueur, à la suite de laquelle vous devez décider du sort de Darko. Quelle manière allez-vous choisir pour vous venger ? Tuer quelqu'un qui n'attend plus rien de la vie ou le laisser vivre dans la souffrance ? A vous de voir... Sachez juste que la seule répercussion que votre choix aura ici sera dans les dialogues qu'échangeront Niko et Roman lorsqu'ils quitteront les lieux. Peu après avoir déposé Roman, Pegorino vous appelle pour une dernière mission... Une mission décisive pour la fin de l'aventure...

## ONE LAST THING...

Suite à la mission précédente, Jimmy Pegorino ne tarde pas à vous appeler afin que vous le rejoigniez à son club. Vous comprenez qu'il vous demande d'aller contre vos principes en acceptant un deal vous mettant en rapport avec Dimitri, mais dans lequel vous pourrez récolter beaucoup d'argent. En sortant du club, Niko appelle Roman, qui lui conseille d'accepter le deal et de travailler avec Dimitri, en lui rappelant qu'il va se marier et que cet argent serait le bienvenu. Niko appellera ensuite Kate, qui sera contre l'avis de Roman, expliquant à Niko qu'il est inutile qu'il cherche à la revoir s'il décide d'abandonner ses principes moraux pour de l'argent. Il va maintenant être temps de faire un choix : le deal (travailler avec Dimitri) ou la vengeance (tuer Dimitri). Vous pouvez voir deux icônes apparaître alors sur la carte. L'une

vous permettra d'entrer dans la voie du deal et est représentée par un dollar, et l'autre vous fera entrer dans la voie de la vengeance, représentée par une épée. Après avoir fait votre choix, il vous restera 3 missions à accomplir pour terminer le mode histoire...

## VOIE DU DEAL : IF THE PRICE IS RIGHT

Après avoir gagné l'icône en forme de dollar, il va vous falloir rejoindre les quais indiqués en jaune avec Phil. Parlez au garde, avancez jusqu'au nouveau marqueur jaune, puis une séquence se déclenchera, durant laquelle vous recevrez un coup de fil de Dimitri, qui annonce avoir liquidé tout le monde.
Il va donc vous falloir aller chercher l'argent vous-même. Suivez alors Phil qui va grimper sur le toit, afin d'avoir une vue d'ensemble. Il explosera la vitre du toit et vous vous retrouverez dans le bâtiment. Une fois sur la passerelle supérieure, éliminez les ennemis situés au même niveau que vous, puis chargez-vous ensuite du maximum de monde situé plus bas avec votre fusil à lunette. Partez ensuite vers les escaliers pour descendre d'un étage et vous retrouver sur la passerelle intermédiaire. Eliminez encore quelques ennemis et descendez une fois de plus les escaliers. Arrivé en bas, abattez tous ceux qui se dresseront devant vous et rejoignez le point jaune.

Après avoir passé le bateau, Phil va vous demander de le suivre et montera les escaliers. Couvrez-le jusqu'à ce qu'il atteigne la porte au bout du couloir métallique. Approchez de lui lorsqu'il se retrouve bloqué derrière la porte, une séquence se déclenchera. Vous trouverez une trousse de secours en entrant dans le bureau, à gauche du tableau d'affichage. Lancez-vous ensuite à la poursuite du type (représenté par un point rouge) qui file en camion. Une course-poursuite commence, durant laquelle vous devrez éviter de nombreux obstacles avant de pouvoir vous approcher réellement du camion. Essayez de tirer dans les pneus ou de mettre le feu au véhicule afin de liquider le fuyard et de récupérer l'argent. Suite à ceci, il vous faudra ramener Phil au point indiqué. Vous ne tarderez pas ensuite à avoir des nouvelles de votre cousin et de son mariage...

## MR. & MRS. BELLIC

Rendez-vous devant l'église indiquée par le marqueur jaune après avoir revêtu un costume et de belles chaussures, puis il ne vous restera plus qu'à observer ce qui va suivre...

## A REVENGER'S TRAGEDY

Vous voici de retour à Broker, habillé comme à vos débuts dans le jeu. Commencez par aller récupérer un bon arsenal, en attendant que Little Jacob vous contacte, pour ensuite le rejoindre au point indiqué. Il vous attend dans une voiture indiquée en bleu sur le radar, et votre première tâche consistera à suivre les hommes de Pegorino, sans tenter de les tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob sera parti de son côté trouver un moyen de transport. Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper

également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en vous étant occupé de celui situé en hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Une séquence va se déclencher durant laquelle vous voyez Dimitri s'enfuir après avoir abattu Pegorino. Montez donc les escaliers, puis ceux de gauche et ouvrez la porte en étant prêt à faire feu sur des hommes placés droit devant vous. Regardez vite ensuite sur la droite car d'autres types surgiront du toit. Abattez-les et courez à votre tour vers l'autre côté de ce toit. Foncez jusqu'à l'hélico pour déclencher une nouvelle séquence durant laquelle Niko ira s'accrocher désespérément à l'hélicoptère de Dimitri. Il va finir par lâcher prise et tomber dans l'eau. Soyez alors extrêmement rapide pour nager vers le bateau situé juste à côté de vous. Appuyez sur le bouton qui vous permet de grimper habituellement par-dessus les murs, puis appuyez ensuite sur celui que vous utilisez pour monter dans un véhicule, afin que Niko se place aux commandes de l'appareil. Accélérez tout de suite, car Dimitri vient déjà d'envoyer une roquette droit dans votre direction, et celle-ci pourrait bien faire exploser le bateau si vous n'êtes pas assez rapide pour démarrer.

Il s'agira maintenant de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri en bateau, en prenant garde aux roquettes qu'il vous envoie de temps en temps (il n'y a pas trop de danger, mais il peut arriver que Dimitri vise dans le mille à de rares moments). Vous allez bientôt voir apparaître un deuxième hélicoptère derrière celui de votre ennemi. Il s'agit de Little Jacob, venu à la rescousse. Vous devez impérativement foncer dans sa direction et arriver à temps lorsqu'il sera positionné à 2 mètres de l'eau et qu'un indicateur jaune sera apparu. Il n'y restera que très peu de temps, et sachez que si vous le manquez, la mission sera échouée. Une bonne méthode semble être de continuellement maintenir le stick gauche vers le bas depuis votre départ en bateau, afin d'accumuler plus de vitesse et ainsi arriver à temps au niveau de Jacob.

Si vous avez pu foncer sur le marqueur jaune, vous avez alors déclenché une séquence durant laquelle Niko va s'accrocher à l'hélico de Jacob. Appuyez très rapidement sur le bouton affiché pour que Niko puisse entrer dans l'appareil et en prendre les commandes. Il s'agira ensuite de poursuivre l'hélicoptère de Dimitri qui zigzague entre les immeubles, en sachant que vous serez bientôt obligatoirement touché par une de ses roquettes. Ne paniquez donc pas, et continuez votre poursuite, tandis que les deux hélicoptères finiront par être endommagés. Suite à la séquence, il vous restera à prendre en chasse le gros point rouge indiqué sur le radar, et qui représente Dimitri dans ce parc. Il finira par s'arrêter au bout d'un certain temps. Finissez-en une fois pour toutes.

## VOIE DE LA VENGEANCE : A DISH SERVED COLD

Lorsque vous arrivez sur les docks après avoir pris le chemin de l'icône en forme d'épée, une séquence se déclenche durant laquelle vous voyez les Russes en train de charger l'héroïne. Dimitri, quant à lui, se trouve dans la cale du bateau et supervise les opérations. La première tâche de cette mission consistera à rejoindre la passerelle afin d'utiliser les commandes de la cale. Pour ce faire, commencez à éliminer les quelques hommes qui gardent l'accès au bateau, puis montez les escaliers. Planquez-vous derrière les séries de caisses tout en éliminant les hommes armés postés en hauteur et à votre niveau, en progressant prudemment vers la gauche jusqu'à l'autre bout du bateau.

Vous allez bientôt pouvoir pénétrer à l'intérieur des quartiers de l'équipage, en commençant par éliminer 3 hommes dans la première pièce (pensez aux grenades). Avant de monter les escaliers menant aux cabines, récupérez si besoin la trousse de secours posée sur la table. Montez ensuite les escaliers pour voir deux hommes qui vous attendent au bout du couloir et un dans une des cabines. Occupez-vous-en avant de ressortir et continuez sur deux séries d'escaliers en éliminant de nouveaux gardes. Une fois tout en haut, le radar indique que vous vous trouvez à hauteur du poste de commandes. Récupérez le gilet pare-balles, puis actionnez les commandes en appuyant sur le bouton indiqué.

Vous voyez alors la cale s'ouvrir. Quittez les lieux pour redescendre tout en bas et repartir en sens inverse, pour éliminer une nouvelle fournée d'hommes armés et rejoindre quasiment votre point de départ. Repérez la porte que vous aviez ouverte afin de sauter dans la cale. Une fois à cet endroit, vous n'avez plus qu'à vous battre entre les containers pour rejoindre l'autre bout et trouver Dimitri. Après avoir éliminé quelques hommes de plus, vous pourrez enfin faire sa fête à ce traître, puis l'achever. Il vous sera alors demandé de revenir sur le pont et de quitter le navire. Suite à ceci, Niko appelle Roman et Phil va le contacter. Roman donnera un peu plus tard rendez-vous à Niko pour son mariage, vous aurez à vous habiller convenablement. Le matin, peu avant 10h, Niko appelle Kate et doit passer la prendre...

## MR. & MRS. BELLIC

Après avoir récupéré Kate chez elle, filez à l'église habillé en costume et belles chaussures, pour observer ce qui va suivre...

## OUT OF COMMISSION

Tandis que vous vous retrouvez à Broker habillé comme au début de l'aventure, il va falloir vous préparer au combat en allant récupérer armes, munitions et gilet de protection. Lorsque Jacob vous appelle, un point bleu apparaîtra sur la carte, et il faudra vous y rendre pour le retrouver lui et Roman. Après être entré dans la voiture, la même course-poursuite que pour la mission " A Revenger's Tragedy" (la dernière mission de l'autre fin) va alors débuter, et vous devrez poursuivre les hommes de Pegorino. Vous devrez rester derrière sans tenter de les tuer, pour finalement arriver à l'entrée d'un casino abandonné. La course-poursuite pourra sembler longue et éreintante, étant donné que la voiture que vous devrez obligatoirement conduire pour suivre les types sera nettement moins maniable que la leur. Ainsi, le moindre choc contre un poteau ou une voiture pourra vous faire perdre un temps précieux et même vous faire échouer la mission. Par ailleurs, durant cette phase de poursuite, la console n'hésite pas à tricher ici et là, en tentant de vous mettre des bâtons dans les roues grâce à certaines voitures du trafic qui vous bloqueront la route comme par enchantement, à des endroits clés où vous êtes obligé de passer. Bref, outre cela et la direction on ne peut plus exécrable de votre voiture, vous devriez parvenir à suivre les hommes de Pegorino jusqu'à destination, sans pour autant vous arracher les cheveux.

Après ce long parcours, vous vous retrouverez à quelques mètres de l'entrée du casino abandonné, à couvert derrière votre voiture, tandis que Little Jacob et Roman seront partis de leur côté trouver un moyen de transport. Là encore, la phase de fusillade sera en tout point identique à celle de la mission alternative "A Revenger's Tragedy". Tout en vous tenant derrière la voiture, commencez par éliminer un maximum d'ennemis au fusil à lunette. Prenez garde toutefois à surveiller l'état de la voiture, afin de ne pas avoir de mauvaise surprise si jamais elle est en train de prendre feu... Abattez les trois hommes postés en hauteur sur la droite, puis ceux situés devant vous, plaqués derrière les voitures. Pensez à y envoyer des roquettes et des bombes, puis commencez à avancer. Prenez garde aux types cachés entre les bennes de droite, puis à ceux accroupis dans le petit trou, plus au fond à gauche. Bien, maintenant que vous avez nettoyé l'extérieur, il va falloir entrer dans ce vieux casino. Un type sera posté en haut à gauche et vous tirera dessus lorsque vous entrerez. Restez donc dehors, en arrière de l'entrée pour le détecter avec votre fusil à lunette et lui coller une balle en pleine figure. N'entrez pas tout de suite et restez plutôt en retrait par rapport à la porte, pour observer maintenant à la lunette le fond et le côté gauche de la pièce. Vous verrez d'autres hommes planqués, que vous devriez pouvoir sniper également sans vous faire toucher. Entrez ensuite dans le bâtiment, pour trouver une trousse de soins contre le mur de la cabine de droite, et éliminez les survivants, en ayant pris soin de vous occuper de celui situé en hauteur, si cela n'a pas été fait. La suite des opérations se passe au fond à gauche...

Vous vous retrouverez face à Pegorino qui ne tardera pas à s'enfuir sur le toit. Poursuivez-le en montant les escaliers, puis ceux de gauche, et préparez-vous à faire feu droit devant vous après avoir franchi la porte. Pegorino file tout droit en descendant l'échelle tandis que ses hommes le couvrent. Suivez-le après avoir abattu ces derniers. Une fois au bas de l'échelle, courez vers la droite pour suivre la trace de votre ennemi, tout en réglant leur compte aux mafieux du coin. Arrivé au bout, une voiture surgit et vous avez une fois encore à abattre quelques hommes. Pegorino a maintenant pris place dans un hors-bord et ne va pas tarder à mettre les voiles, tandis que vous trouvez une moto (indiquée en bleu sur le radar) sur le ponton. Enfourchez-la aussi sec, pour ensuite la piloter le long de la côte, en rattrapant ainsi le bateau de Pegorino qui se trouvera sur votre gauche. Regardez sur votre radar pour avoir une bonne appréhension de la forme du rivage sur lequel vous êtes en train de rouler, afin de perdre le moins de temps possible et éviter les mauvaises surprises. Jacob et Roman vont bientôt intervenir en hélicoptère et vous aurez à les rejoindre. Comment ? Me direz-vous, eh bien en fonçant vers la grosse flèche jaune qui sera bientôt située légèrement sur votre gauche, un peu plus au fond du décor, et indiquant une rampe qui vous servira de tremplin pour atteindre l'hélico.

Si vous avez bien réussi la manoeuvre, une séquence se déclenche après être passé sur la flèche, vous devez appuyer rapidement sur le bouton indiqué pour faire monter Niko dans l'hélicoptère, qu'il va devoir ensuite piloter. Contentez-vous de suivre le bateau de Pegorino, puis vous encaisserez obligatoirement une roquette, ce qui fera flamber l'appareil. Ne paniquez pas et continuez de suivre le bateau jusqu'au déclenchement d'une séquence. Vous voici alors dans le parc, il ne vous reste plus qu'à rattraper Peg en lui courant après, pour bientôt le cribler de balles au fusil d'assaut, observez la séquence finale...

# LES LIVRAISONS DE DROGUE DE LITTLE JACOB (2%)

Après avoir réussi la mission "Shadow" assignée tôt dans le jeu par Little Jacob, vous pouvez lui demander du boulot en sélectionnant la rubrique appropriée dans votre téléphone (Repertoire/ Little Jacob/ Boulot). Il aura pour vous 10 missions à vous donner au total. Elles consisteront toutes à livrer des paquets de drogue vers un endroit indiqué, soit en vous chargeant des trouble-fête, soit en déguerpissant rapidement pour perdre votre indice de recherche, ou bien soit en livrant avant que le temps imparti ne soit écoulé... Sachez enfin que l'ordre des missions est aléatoire.

## MEADOW HILLS

Rendez-vous au niveau de la voiture contenant le paquet, pour la conduire jusqu'à Meadow Hills et livrez ensuite le colis au niveau du marqueur jaune. Soyez prévoyant en sortant une arme avant de vous placer sur le marqueur, car un gang rival ne va pas tarder à surgir pour tenter de vous éliminer. Vous serez alors encerclé. Abattez rapidement la demi-douzaine d'ennemis pour compléter cette mission.

## OUTLOOK PARK

Cette fois-ci, il vous faudra livrer le colis sous le pont d'Outlook Park, indiqué par le GPS. Comme dans la mission précédente, sortez une arme avant de poser le paquet au niveau du marqueur, puis vous serez pris en embuscade par 4 hommes qui surgiront de chaque coin du pont. Rien de bien difficile pour Niko...

## SCHOTTLER

Allez chercher la vieille caisse de Jacob pour ensuite la conduire jusqu'au point indiqué. Attention, vous avez 30 minutes pour mener la voiture à bon port, ce qui signifie une quarantaine de secondes dans notre monde à nous ! Lorsque vous arriverez à proximité du marqueur jaune, sachez qu'il se trouve dans un petit tunnel juste sous l'autoroute...

## MEADOWS PARK

Une fois dans le vieux tacot qui contient la drogue de Jacob, menez-le à Meadows Park pour sortir du véhicule et vous approcher du marqueur. Avant de le toucher, prévoyez à être pris en embuscade par 4 hommes. Sortez une arme pour les accueillir dignement et réussir cette mission haut la main.

## STEINWAY APPARTMENT TOWER

Il s'agit d'une livraison chronométrée, comme pour celle de Schottler. Toutefois, vous aurez ici 50 minutes (environ 1 minute réelle) pour amener le paquet à un homme qui attend sur Steinway. Une fois à la fin du tracé indiqué en jaune, sortez du véhicule pour courir vers la droite jusqu'au marqueur avant la fin du temps imparti !

## CERVEZA HEIGHTS CARSTACK

Ici, Jacob vous demande de livrer le paquet avec la voiture habituelle au niveau de Cerveza Heights. Sortez une arme avant de placer le colis vers la poubelle et préparez-vous à éliminer deux hommes sur le toit qui vous fait face, un autre sur le toit situé derrière vous sur la gauche (lorsque vous faites face à la poubelle), ainsi que deux types armés qui surgiront également derrière vous en voiture. Vous voici donc averti...

## BEECHWOOD CITY

25 minutes (environ 35 secondes), pas une de plus ! C'est le temps qui vous sera imparti pour livrer le colis à l'endroit indiqué. Il n'est pas très loin d'ici, mais si vous voulez réussir, ne suivez pas le début de la route indiquée par le GPS, qui vous fait passer par un chemin "légal". Non, coupez plutôt directement à gauche, puis continuez de suivre le tracé jaune pour très vite atteindre l'homme qui attend dans le garage.

## MEADOWS PARK FESTIVAL TOWERS

Rendez-vous avec la vieille caisse habituelle au point indiqué pour effectuer le deal, les flics ne tarderont pas à intervenir. Il s'agira ici de perdre vos étoiles de recherche. Le plus simple sera de courir sans vous défendre vers votre véhicule et de filer pour sortir de la zone de recherche. Car n'oubliez pas que le fait de tirer sur les forces de l'ordre ne ferait qu'aggraver votre indice de recherche, augmentant ainsi la difficulté à vous dépatouiller de vos poursuivants.

### EAST ISLAND CITY TUNNEL

Une fois encore, il s'agit là d'une livraison chronométrée. Entrez dans le tacot de Jacob et filez le long du chemin indiqué par le GPS. Ne perdez pas de temps sur la route en heurtant voitures et poteaux, car il serait bien trop difficile d'arriver à temps. Lorsque vous vous approcherez du but, sachez qu'il faut vous rendre dans un tunnel piéton qui passe sous le grand boulevard. Le type vous attend ici.

### WILLIS ALLEY

Pour la 10ème mission, quelle qu'elle soit, vous aurez enfin à disponibilité une voiture digne de ce nom ! Ici, livrez le paquet au niveau de Willis Alley, indiqué sur le GPS. Les flics vous tendront alors un piège et il suffira de filer le plus vite possible vers la voiture pour perdre vos étoiles en conduisant hors de la zone de recherche.

## LES MISSIONS EXOTIC EXPORT (2%)

Peu après avoir pu vous connecter sur le net via un cybercafé, Brucie vous confiera quelques missions de vols de véhicules. Regardez vos mails et vous verrez sa première requête. Répondez si vous souhaitez trouver et lui rapporter le véhicule en question dans son garage. Cela vous permettra de vous faire un peu de cash, selon l'état dans lequel vous ramenez le véhicule. Il faudra en tout rapporter 8 voitures et 2 motos.

Le principe est le même à chaque fois : dès que vous acceptez de trouver le véhicule, sa position sera indiquée sur la carte lorsque vous sortirez du cybercafé. Il s'agira de voler le véhicule et de le ramener à chaque fois au garage de Brucie. Prenez un taxi pour vous rendre plus vite sur les lieux, mais prenez garde toutefois à ce que le véhicule dont vous souhaitez vous emparer ne soit pas démarré et prêt à filer, auquel cas vous devrez rapidement vous lancer à sa poursuite en vous dégotant une voiture. N'ayez crainte car "poursuite" reste un bien grand mot dans ce cas, et il sera simple de bloquer le véhicule que vous souhaitez voler pour faire sortir le conducteur et prendre sa place. Dans d'autres cas, vous devrez vous débarrasser des gêneurs qui entourent le véhicule cible et écoperez souvent d'une ou deux étoiles de recherche. Il faudra impérativement semer la police pour ensuite pouvoir amener le véhicule au garage de Brucie.

Quoi qu'il en soit, tâchez d'endommager le moins possible le véhicule lorsque vous semez la police ou bien lorsque vous êtes occupé à éliminer ceux qui vous empêchent de le voler tranquillement. Après chaque mission réussie, Niko appelle Brucie pour lui confirmer que son colis est livré et vous pouvez retourner vérifier vos mails pour vous charger du prochain véhicule convoité par votre ami.

## LES COURSES DE BRUCIE (2%)

Après avoir effectué la course de rue dans la mission "NO.1" de Brucie, vous pourrez l'appeler pour en effectuer d'autres. Trouvez-vous une bonne voiture de sport et appelez Brucie en ayant sélectionné "Course" dans votre portable. Il vous indiquera le lieu de départ sur votre GPS. Remportez les 3 courses situées sur Broker/Dukes/Bohan, les 3 d'Algonquin, puis les 3 situées sur Alderney. Une fois la victoire obtenue sur les 9 courses, vous progresserez de 2 unités vers les 100%.

## LES MISSIONS ASSASSIN (2%)

Pour débloquer cette série de missions d'assassinats, vous devez avoir complété la mission "Truck Hustle" que vous avait assignée Phil Bell. Autant vous prévenir qu'il sera préférable de vous doter d'un lance-roquettes pour les 9 missions qui vont suivre, car cette arme s'avérera être la plus appropriée pour la réussite de ces petites épreuves. Pour effectuer la première mission, un type a dû vous appeler et une icône en forme de cible est alors apparue sur votre carte. Elle indique l'emplacement d'une cabine téléphonique. Rendez-vous-y pour y avoir une conversation avec votre

mystérieux agent, ayant le surnom de "nettoyeur". Sachez qu'avant de partir accomplir votre tâche, vous trouverez à chaque fois un gilet pare-balles et une arme derrière la cabine téléphonique, de l'autre côté du grillage. Après chaque mission réussie, Niko appelle le "nettoyeur" pour lui dire que le job a été effectué. Vous pouvez alors revenir à la cabine pour écouter les nouvelles directives. Voici donc ci-après les 9 missions que votre agent vous assignera (l'ordre des missions étant aléatoire).

### MIGRATION CONTROL

Votre priorité dans cette mission sera de faire exploser directement l'hélicoptère du fond, qui ne va pas tarder à décoller avec votre cible. Envoyez donc une roquette dans l'hélico sans réfléchir, pour ensuite éliminer le pauvre homme dans le cas où il aurait survécu, ainsi que vos autres assaillants.

### TAKEN OUT

Il s'agit d'éliminer une cible assise à l'intérieur d'une limousine, accompagnée de deux 4x4... La meilleure façon de réussir ici sera d'accélérer pour vous placer sur le chemin de la limousine (sans sortir d'arme), de sortir de votre voiture, puis de placer votre jolie lance-roquettes sur votre épaule. Restez tout de même à une distance convenable du véhicule, puis lorsque vous l'avez bien en visée, pressez donc la détente ! Vous vous en sortirez bien mieux qu'en tentant de les attaquer au pistolet-mitrailleur, car qui dit limousine dit beaucoup d'ennemis à l'intérieur, sans compter les deux 4x4 qui ne vous lâcheraient pas d'une semelle.

### R.U.B. DOWN

Dans cette mission, il s'agira d'éliminer 3 motards accompagnés. Lorsque vous arrivez sur les lieux, tenez-vous à une soixantaine de mètres pour les apercevoir en train de discuter. Sachez que si vous arrivez tel un barbare en leur faisant face, un ou deux motards risqueraient de s'échapper pour bientôt devenir irrattrapables. Oui, car les bougres ne partent pas tous dans la même direction ! Il existe en réalité une méthode toute aussi barbare, mais plus vicieuse... Cela consistera à passer derrière le muret situé sur la droite, pour monter sur le gros box en métal, afin d'avoir une vue d'ensemble. Tirez alors simplement une roquette en plein milieu de la réunion pour tout envoyer valser d'un seul coup. Si vous réussissez votre tir, les trois motos devraient être détruites, et vous n'avez plus qu'à éliminer les éventuels survivants à pied.

### WATER HAZARD

Une mission simple comme bonjour ! Rendez-vous juste au point indiqué, pour sortir votre fusil à lunette et vous charger de la personne au-dessus de laquelle est affiché l'indicateur rouge, sur le bateau. Eliminez-la de cette distance et vous pourrez retourner à la cabine téléphonique.

### DERELICT TARGET

Vous allez devoir faire le ménage dans un bâtiment de 7 étages remplis d'ennemis. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de tuer tout le monde, prenez bien soin d'éliminer les trois cibles portant le marqueur rouge. Un gilet pare-balles sera de rigueur ici, et pensez également à profiter des éléments du décor en faisant sauter les bouteilles de gaz. Vous trouverez les deux premières cibles en montant, puis bien sûr la dernière au niveau le plus haut de ce bâtiment.

### DEAD END

Une fois encore, vous pouvez plier la mission en un rien de temps si vous touchez à la roquette la voiture que vous verrez s'enfuir dès que vous arriverez sur les lieux. Cela n'a rien de bien difficile et vous éviterait de poursuivre vos opposants jusqu'à l'entrepôt dans lequel ils iraient se cacher, vous obligeant à nettoyer toute la zone au fusil d'assaut.

### INDUSTRIAL ACTION

Une fois arrivé dans cette zone industrielle, vous verrez une dizaine de points rouges. Commencez par éliminer au fusil à lunette ceux que vous apercevez en hauteur, notamment au niveau des deux tours, puis passez derrière pour

continuer à nettoyer le secteur et monter les escaliers. Réglez leur compte aux survivants tout en montant encore un étage, puis il ne devrait plus rester personne pour vous tenir tête.

### HOOK, LINE AND SINKER

Il s'agira d'atteindre une personne placée sur un bateau au loin. Approchez du rivage au maximum, puis zoomez avec votre fusil à lunette. Si cela n'est pas suffisant pour toucher la tête, tenez-vous debout dans le bateau qui vous fait face, sans le démarrer, puis visez à nouveau de cette distance. Il devrait être possible d'éliminer votre cible sans avoir à vous approcher plus avec le bateau, ce qui entraînerait alors une course-poursuite sur l'eau. Vous n'auriez d'autre choix que de faire exploser le bateau ennemi ou bien de viser la tête du pilote avec votre pistolet-mitrailleur, ce qui rendrait la tâche bien plus ardue.

### BAILING OUT FOR GOOD

Au niveau du commissariat, abattez la cible au fusil à lunette avant qu'elle ne monte dans la voiture, ou bien à la barbare, au fusil à pompe. Autrement, faites sauter la voiture dans laquelle l'homme va monter à la roquette pour éviter d'engager une course-poursuite.

## LES MISSIONS VIGILANTE (2,5%)

Après avoir accompli la mission "Crime and Punishment", vous aurez la possibilité d'effectuer les missions "Vigilante" bien connues des fans de GTA. Il s'agira de vous dégoter une voiture de police, puis d'entrer dans l'ordinateur et de sélectionner "Voir les crimes en cours". Choisissez ensuite de vous charger de l'un des trois incidents proposés en validant avec "OK", et vous aurez le chemin à suivre affiché sur votre GPS pour atteindre le criminel. Ces missions consisteront à poursuivre des hommes à pied ou véhiculés, afin de les éliminer. Libre à vous de choisir la méthode pour parvenir à vos fins (tirez au volant, roulez-leur dessus, sortez et éliminez-les à pied) mais sachez que vous ne devez pas quitter votre voiture de police durant la mission, à moins d'y revenir avant la fin du décompte affiché. Bien que le nombre de missions "Vigilante" soit infini, sachez que vous devrez en comptabiliser 20 pour obtenir les 2,5% de plus. Il n'est pas nécessaire d'effectuer les 20 missions d'une traite.

## LES MISSIONS MOST WANTED (2,5%)

De la même manière que pour les missions "Vigilante citées plus haut", vous pourrez entrer dans l'ordinateur d'une voiture de police pour vous mettre en chasse des criminels les plus recherchés, de la même manière que vous l'aviez fait pour Lyle Rivas, dans la mission "Search and Delete". Sélectionnez "Voir les criminels recherchés" après être entré dans l'ordinateur, puis une liste de 10 noms s'affichera. Sélectionnez celui qui vous intéresse pour aller le cueillir en suivant la route indiquée par GPS. Il y a 3 listes de 10 noms en tout, selon que vous vous trouvez sur Alderney, Algonquin ou Broker/Dukes/Bohan. Cela fait au total 30 criminels et vous avez à vous charger de tout ce beau monde si vous souhaitez remporter les 2,5% supplémentaires. Sachez enfin que lorsque les cibles sont affichées en rouge, vous pouvez sortir du véhicule de police sans déclencher le décompte.

### Les 10 criminels sur Broker/Dukes/Bohan :

**Maxwell Caughlin**
Partez à la poursuite du véhicule de cet homme accompagné de son complice et éliminez-les tous les deux. Libre à vous de choisir la méthode pour les abattre.

**Scott Guzowski**
Allez à la rencontre de cet homme en suivant le chemin indiqué, puis éliminez-le dans le parc accompagné de ses 3 acolytes.

**Antonio Rivette**

Liquidez-les, lui et sa bande, en allant les trouver en haut des marches menant au métro de Schottler.

**Rodrigo Stavnes**
Il sera situé dans la cour d'une cité, accompagné de 3 collègues. Ils repèrent très vite votre présence et il faudra vous hâter de les rattraper si vous ne souhaitez pas qu'ils se dispersent.

**Fernando Tisdel**
Lorsque vous l'atteindrez, une course-poursuite s'engagera contre lui et vous devrez neutraliser son véhicule d'une manière ou d'une autre. N'oubliez pas de liquider ses trois collègues qui l'accompagnent.

**Tyler Pickrel**
Il sera seul et attendra son heure dans le parc indiqué sur le radar. Vous pouvez en finir rapidement en lui roulant dessus et passer au criminel suivant.

**Preston Pecinovsky**
Il vous attend avec trois autres types sur un parking, vous aurez à les abattre alors qu'ils se tiennent à couvert derrière une voiture. Une petite roquette et on n'en parle plus ! Rien d'autre à ajouter.

**Alonso Goralski**
Il faudra abattre deux hommes une fois sur les lieux, dont l'un qui s'échappe en voiture. Vous devriez avoir assez de temps et de vision pour toucher le conducteur à la tête et revenir ensuite éliminer le type à pied qui se cache près de la cabine de la barrière.

**Bert Reker**
Attention, ce type est bien entouré... Ce ne seront pas moins de six hommes armés qui l'accompagneront et que vous devrez abattre au niveau d'une casse. Deux gars seront situés en hauteur. Utilisez le sniper, les grenades ou les roquettes, puis occupez-vous des survivants de manière classique pour remplir cette mini-mission.

**Freddy Paparo**
Ce sera le dernier criminel du secteur à abattre. Et il s'agira d'une course-poursuite, plus ou moins longue selon la méthode utilisée et votre habilité à viser. Eliminez tous les hommes qui sortiront du véhicule.

## Les 10 criminels sur Algonquin :

**Shon Kikuchi**
Ce malfaiteur sera situé sur North Holland. Lorsque vous arrivez sur les lieux, il filera en Banshee. Il s'agira de vite lui viser la tête ou de tirer dans les pneus pour éviter la course-poursuite.

**Jimmy Kand**
Vous trouverez Jimmy dans une cité située au nord d'Algonquin. Trouvez l'entrée de ce bâtiment en croix et montez les escaliers pour vous trouver à hauteur de votre cible. Entrez alors dans la pièce délabrée dans laquelle il se trouve, vous le verrez allongé par terre. Eliminez-le.

**Simon Nashly**
Rejoignez le secteur dans lequel il se trouve pour atteindre un grand bâtiment où lui et ses hommes iront se planquer. Montez les escaliers pour aller les éliminer un par un dans les différentes pièces, en observant leur position sur le radar.

**Tommy Francovic**
Ce type filera à moto dès que vous approcherez des lieux. Selon le côté par lequel vous arriverez, vous aurez plus ou moins de facilité à lui régler son compte en lui rentrant directement dedans, ou bien en le rattrapant pour l'abattre au fusil-mitrailleur.

**Barry Lamora**
Ce sont trois hommes à pied que vous aurez à abattre pour boucler cette mini-mission. Dès votre arrivée, ils devraient

se situer au-dessous de vous et vous pourrez les abattre au fusil d'assaut avant qu'ils ne se dispersent. Barry filera peut-être au fond à gauche, mais vous pourrez le rejoindre en sprintant et en l'abattant de cette distance.

**Lino Friddell**
Il attendra face à une allée dans laquelle il s'engouffrera avec deux de ses collègues dès que vous aurez atteint sa position. Vous avez la place d'entrer avec la voiture de police et de les poursuivre sous ce porche pour les écraser contre le mur d'en face tel un bon bourrin... Si l'un d'eux en réchappe, il filera à gauche pour tenter d'entrer dans la voiture. Eliminez-le avant qu'il n'y parvienne.

**Juan Haimo**
Ce cambrioleur situé sur Star Junction sera accompagné de deux acolytes. Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous les voyez filer chacun sur une moto. Cela vous fait donc 3 motards à rattraper et à tuer rapidement pour boucler cette mission. Lorsque les cibles tombent de moto, soyez sûr qu'elles aient bien succombé en leur roulant dessus par exemple, et en vérifiant que le point rouge les représentant sur le radar ait bien disparu.

**Darren Covey**
Ce type, recherché pour trafic d'armes, sera situé sur Purgatory, que vous rejoindrez en suivant le tracé jaune habituel. Lui et sa bande seront situés dans un parking surélevé, vous n'avez plus qu'à aller les cueillir.

**Leo Brodell**
Vous le trouverez sur East Holland en suivant le point jaune de la carte, et vous atteindrez un bâtiment dans lequel il s'est réfugié avec ses hommes. Vous constatez qu'ils sont tous en hauteur et devez trouver l'entrée de l'immeuble. Passez par la porte blanche, puis commencez à monter les escaliers en éliminant un ou deux hommes à chaque étage. Après avoir abattu 5 hommes, vous trouverez Leo sur le toit de l'immeuble.

**Christov Mahonvic**
Il sera situé dans un entrepôt avec 5 de ses hommes. Après avoir atteint l'endroit, tenez-vous à distance pour éliminer le maximum de cibles au fusil à lunette (notamment celles situées à l'étage), puis sortez votre fusil d'assaut pour finir de nettoyer le secteur.

## Les 10 criminels sur Alderney :

**Marty Boldenow**
Lui et sa bande vous attendent sur un terrain au niveau d'un croisement. Par rapport à l'endroit d'où vous arrivez, il est possible d'aller les piétiner avec votre véhicule, ou bien de tout faire sauter à la roquette, étant donné que le secteur contient certains objets explosifs comme des citernes ou des voitures.

**Noel Katsuda**
Celui-ci sera à abattre avec son gang dans le quartier de Tudor. Selon l'endroit d'où vous arrivez, vous pourrez les éliminer par le haut avec le fusil à lunette et les grenades, ou bien directement leur rouler dessus en voiture. Attention toutefois à ne pas flamber avec votre véhicule, dans le cas où ils vous canardent trop.

**Rodney Mceniry**
Voici une de ces missions où les types seront retranchés dans une petite allée, dans laquelle vous pourrez vous engouffrer avec votre voiture de police pour tous les écraser... Les éventuels survivants pourront ensuite être éliminés de manière plus classique, à pied et avec votre arme de prédilection.

**Glenn Lushbaugh**
Le criminel recherché pour trafic de clandestins filera en voiture dès votre approche. Vous devriez dès lors vous trouver assez près pour lui rentrer dedans et tirer au pistolet-mitrailleur pour le toucher en pleine tête.

**Phil Bacerra**
Il s'agira ici de le rejoindre au niveau de la zone indiquée, pour le voir s'enfuir avec ses hommes.
Vous aurez ainsi à stopper deux véhicules en visant les conducteurs pour écourter la course-poursuite. Ecrasez les survivants ou éliminez-les à pied.

**Sergi Szerbin**
Il vous attend avec sa bande sur un petit terrain comportant de grosses citernes à faire exploser, sur Leftwood. Réglez-leur tous leur compte sans trop de problèmes, étant donné qu'aucun d'eux ne cherchera à s'échapper.

**Danny Hatmaker**
Vous devrez l'abattre avec sa bande comptant environ une dizaine de types armés. Ils sont situés dans une zone industrielle et se cachent parmi les nombreux containers. Faufilez-vous entre ces derniers pour aller les envoyer un par un dans l'autre monde à l'aide de votre fusil d'assaut.

**Mervin Eskuchen**
Ce malfaiteur recherché pour trafic de stupéfiants va s'échapper avec sa bande dès votre arrivée, et vous aurez ainsi deux pick-up à neutraliser. Comme souvent dans les missions "most wanted", il n'est pas bien difficile de réussir ces courses-poursuites, dans la mesure où vous pouvez dès le début les arrêter à la source, en tirant une balle en pleine tête sur le conducteur par exemple.

**Fredrick Harrison**
Ce type, recherché pour vol de voitures, vous attend avec son gang au niveau de la grande passerelle. La plupart seront postés en hauteur, comme vous pourrez le constater sur votre radar. Occupez-vous dans un premier temps des cibles du bas, puis montez les marches métalliques en abattant ceux qui se trouvent à votre hauteur, pour bientôt atteindre l'étage le plus haut, au niveau duquel sont placés la plupart des malfrats.

**Keenan Burdett**
Vous aurez à abattre une dizaine de types armés durant cette mission, tous situés dans un vaste parking à plusieurs niveaux. Montez en éliminant tous les hommes se trouvant à votre hauteur, puis poursuivez jusqu'au toit pour abattre les derniers ainsi que Keenan.

## OBTENIR TOUTES LES CAPACITES UNIQUES ET EFFECTUER TOUTES LES ACTIVITES (10%)

Comme indiqué dans le titre, il sera nécessaire d'effectuer quelques sorties avec vos amis. Afin d'obtenir 100%, vous ne devrez toutefois vous concentrer que sur Little Jacob, Brucie et Packie (effectuez au moins une fois chaque activité indiquée dans la liste). Regardez le pourcentage d'amitié augmenter dans les statistiques après avoir effectué une activité avec un de vos amis (un pouce vers le haut s'affiche brièvement au-dessus du radar), puis lorsqu'il aura atteint un certain niveau, cela débloquera alors la capacité spécifique du personnage. Afin d'éviter de faire chuter votre taux d'amitié, une astuce consiste à accepter les rendez-vous que l'on peut vous donner, puis de rappeler tout de suite après l'interlocuteur pour annuler, de manière courtoise. Il ne prendra pas la mouche et comprendra, sans que vous ne perdiez le moindre pourcentage ! Sachez enfin que les amis de Niko sont disponibles durant une plage horaire qui leur est propre. Si vous les appelez au mauvais moment, cela pourrait faire redescendre le taux d'amitié.

### Roman

Joignable 24h/24
Activités :
Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les activités qu'il affectionne avec lui, car cela n'entre pas en ligne de compte dans l'obtention des 100% du jeu. Toutefois, vous devrez attendre d'avoir au moins 60% d'amitié (très rapide) pour pouvoir débloquer sa capacité spécifique, citée plus bas.

Capacité Spécifique : Taxi gratuit de Roman (à partir de 60% d'amitié).

### Little Jacob

Joignable entre 13h et 4h du matin.
Activités :
Fléchettes

Boire
Manger
Billard
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Fournir des armes moins chères (à partir de 60% d'amitié).

### Brucie

Joignable entre 7h et 1h du matin.
Activités :
Bateau
Bowling
Boire
Manger
Hélicoptère
Spectacles
Strip Club

Capacité Spécifique : Transport en hélicoptère (à partir de 70% d'amitié).

### Packie

Joignable entre 15h et 6h du matin.
Activités :
Bowling
Fléchettes
Boire
Billard
Spectacles
Strip club

Capacité Spécifique : Fournir une bombe à placer sur les véhicules (à partir de 75% d'amitié).

### Dwayne

Joignable entre 11h et 3h du matin.
Activités : Puisque vous devez choisir entre le tuer ou le laisser en vie, vous n'êtes pas dans l'obligation d'effectuer ensemble les activités qu'il apprécie, dans le cas où vous l'auriez épargné en choisissant de tuer Playboy X. Toutefois, il est intéressant de vous lier d'amitié avec Dwayne, car cela permettra de débloquer la capacité citée ci-dessous.

Capacité Spécifique : Deux hommes de Dwayne viennent en renfort pour vous (à partir de 60% d'amitié).

## BATTRE L'ORDINATEUR A TOUS LES JEUX (5%)

Voici la liste des jeux au cours desquels vous devrez remporter au moins une partie afin d'obtenir ces 5% de plus :

Billard
Fléchettes
Bowling (partie complète)
QUB3D (il s'agit d'une borne d'arcade disponible par exemple au club de strip-tease ou au cabaret.)

## PERSONNAGES SECONDAIRES (5%)

Après avoir effectué certaines missions de l'histoire principale, vous ferez apparaître une série de personnages qui vous attendront à divers endroits de Liberty City. Lorsque vous serez proche d'eux, vous verrez apparaître une icône bleue les représentant sur la carte. Encore faut-il vous trouver sur les lieux à la bonne heure pour pouvoir les rencontrer... Vous trouverez ci-après un récapitulatif des personnages à rencontrer obligatoirement si vous souhaitez compléter le jeu à 100%. Notez que vous pourrez éventuellement rencontrer quatre personnages supplémentaires (Jeff, Cherise, Clarence et Ivan), selon les choix que vous avez effectués dans certaines missions de l'histoire principale, mais qui n'auront aucun impact sur le pourcentage de progression du jeu.

## Brian

**1ère rencontre**
Vous le trouverez juste à côté du dépôt de Roman, après avoir validé la mission "It's your call". Il vous remettra un billet de 100$ après une petite discussion...

**2ème rencontre**
Une semaine plus tard, Brian réapparaîtra au sud du restaurant le plus bas sur la carte de Broker. Il vous demandera cette fois de lui prêter main forte afin d'aller trouver son vendeur. Une fois sur place, laissez-le régler son affaire, puis ramenez-le simplement au point indiqué lorsqu'il remonte dans la voiture.

**3ème rencontre**
Vous le trouverez près du marchand d'armes de Broker. Il vous demande de l'accompagner vers les dealers afin qu'il leur présente ses excuses. Conduisez-le vers le point indiqué par le GPS, puis une fois devant eux, il se fera tabasser par ces derniers qui refuseront ses excuses. Il est grand temps pour vous d'entrer en action en allant punir les deux dealers comme vous le souhaitez. Restera ensuite à ramener Brian au point indiqué pour clôturer la mission.

## Badman

Badman aura une mission à vous donner après la mission "Shadow". Il sera situé sur un banc dans Duke, à droite de l'icône des fléchettes lorsque vous regardez sur la carte. Bon, en gros, vous comprenez qu'il faut aller vous farcir un gang de Russes. Emmenez-le en voiture en suivant le chemin indiqué, puis vous verrez les ennemis apparaître en rouge sur votre radar. Ils sont une demi-douzaine et sont situés à l'arrière du bâtiment. Chargez-vous-en pour réussir cette mission.

## Mel

Suite à la mission "Escuela of the streets", Mel vous attend au sud de Broker et sera situé entre la boutique russe et le cabaret. Il va vous demander de l'aider à payer une dette en le protégeant. Trouvez un véhicule si ce n'est pas déjà fait, puis faites monter Mel pour le mener au niveau du point indiqué sur la carte. Vous trouverez les 3 usuriers dans une allée, et devrez les abattre au moment où les choses commenceront à mal tourner. Il restera ensuite à ramener Mel à l'endroit où vous l'aviez trouvé, en suivant simplement le chemin indiqué.

## Ilyena Faustin

Elle apparaîtra au sud-ouest de Broker, lorsque vous aurez rempli la mission "The Puerto Ricain Connection". Elle est située en haut de la pente en bois, juste à côté de la fête foraine, et qui vous mène au bowling, sur la gauche. Ilyena va vous demander de tirer Anna des griffes de son nouveau copain, qui veut se faire de l'argent sur elle. Rendez-vous donc au lieu indiqué sur la carte, puis lorsque vous verrez le gars en train de fumer sa cigarette, discutez un peu, pour l'éliminer lorsqu'il commencera à s'enfuir.

## Hossan

Il vous attend au sud d'Algonquin après la réussite de la mission "The Puerto Ricain Connection", plus précisément au 4ème croisement vers le bas, en partant du théâtre comique. Il s'agit de l'homme avec lequel vous étiez sur le bateau, au tout début du jeu, avant de rejoindre Roman. Accompagnez-le avec une bonne voiture au point indiqué, puis vous aurez bientôt à engager une course-poursuite contre les truands. Dès que possible, tirez-leur dessus pour les arrêter.

Visez la tête du conducteur, les pneus ou le réservoir d'essence. Foncez récupérer l'argent après avoir liquidé les deux hommes, puis ramenez Hossan au point indiqué, avant d'effacer vos éventuelles étoiles de recherche...

## Sara

**1ère rencontre**
Elle est située non loin d'Hossan (cité dans le paragraphe précédent), et vous pourrez la faire apparaître après avoir bouclé la mission "The Puerto Ricain Connection". Attendez par contre la nuit pour pouvoir la rencontrer (nous l'avons trouvée à 4h30 dans cette soluce). Accompagnez-la jusqu'à chez elle en suivant la route indiquée sur le radar, puis vous verrez son mari une fois arrivé à destination. Il va chercher à se battre contre vous. Engagez une baston ou tuez-le avec une arme et vous réussirez la mission de cette première rencontre.

**2ème rencontre**
Pour cette deuxième rencontre, attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu, puis Sara se trouvera un peu plus au nord de l'endroit où il est possible d'effectuer un tour en hélico, au bas de la carte, vers 6h du matin. Elle vous demandera d'aller chercher pour elle un paquet chez le Perseus indiqué sur la carte. Payez-le de votre poche avant de lui ramener au point indiqué.

## Pathos

**1ère rencontre**
Vous pourrez le rencontrer en réussissant "The Puerto Ricain Connection", et il sera situé en haut à droite du théâtre comique, lorsque vous regardez la carte. Il va vous falloir liquider les deux types qui sont venus le narguer. Repérez les deux points sur la carte et occupez-vous des types en prenant garde de ne pas tuer Pathos qui aura tendance à se mettre sur la trajectoire de vos balles, dans le cas où vous choisissez d'en finir avec une arme.

**2ème rencontre**
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour le retrouver non loin de l'endroit de la première rencontre, au sud de Middle Park, dans Algonquin. Il se fera encore narguer, mais également tirer dessus cette fois. Après vous être occupé de ses deux assaillants, trouvez vite une voiture pour conduire Pathos à l'hôpital, indiqué sur votre radar.

## Marnie

**1ère rencontre**
Après avoir accompli la mission "Three leaf clover", vous aurez l'occasion de la rencontrer, au sud d'Algonquin, plus précisément dans un petit parc avec une fontaine au centre, situé quelques rues à gauche de l'armurerie. Elle vous demandera de l'argent pour son crack. Emmenez-la à destination pour vous placer sur le marqueur et voir le gentil Niko lui donner un peu de cash...

**2ème rencontre**
Attendez qu'une semaine se soit écoulée dans le jeu pour revoir Marnie. Vous la trouverez dans la journée, adossée contre un poteau, quelques rues à gauche de Middle Park, dans Algonquin et vers 14h. Vous avez simplement à la conduire à la gare pour réussir la mission.

## Eddie Low

**1ère rencontre**
Il faut avoir accompli la mission "Three leaf clover" pour pouvoir rencontrer ce personnage. Il sera situé juste à côté de l'AutoEroticar d'Alderney, au niveau d'une ruelle au nord-ouest de la ville, dans la continuité du pont le plus haut reliant Alderney et Algonquin (sur la carte, suivez cette grande rue vers la gauche, puis vous trouverez l'AutoEroticar au niveau du tournant). Eddie apparaît entre 22h et 4h du matin. Il vous demandera de l'amener sur les quais, dont la destination sera ajoutée au radar, une fois que Niko aura accepté le deal. Arrivé à destination, il jettera son sac dans l'eau et vous demandera de le conduire à Westminster. Faites donc pour boucler la mission de cette première rencontre avec Eddie.

**2ème rencontre**

Après avoir attendu une semaine après la première rencontre, vous le retrouverez aux mêmes horaires au nord du cybercafé d'Alderney, face à une petite ruelle. Préparez-vous à tuer ce psychopathe...

### Gracie

Il s'agit de la fille que vous aviez kidnappée. Vous la rencontrerez (nous l'avons trouvée vers 10h dans cette soluce) à nouveau quelques rues au sud du cybercafé d'Alderney, après avoir réussi la mission "Diamonds are a girl's best friend". Elle va lâcher sur vous 5 gardes du corps pleins aux as, que vous aurez à éliminer pour réussir cette mission.

## LES MISSIONS CAR THEFTS (2%)

Après avoir validé les missions "NO.1" de Brucie et "Smackdown" de Packie, Brucie vous met en contact avec un dénommé Stevie, qui vous enverra des sms accompagnés de photos afin que vous voliez pour lui la voiture qu'il vous demande. Ainsi, il vous enverra un premier sms contenant le nom du véhicule, une photo et un nom de quartier. Ce seront les seules informations dont vous disposerez pour trouver le véhicule en question. Cette fois-ci, vous n'aurez aucun indicateur, ni itinéraire qui s'affichera sur le radar, afin de vous mener facilement au véhicule. Même si l'ordre des véhicules à voler sera aléatoire selon les parties, ces derniers seront toujours situés à un endroit qui leur est propre (par exemple, la Sentinel se trouvera toujours dans le quartier Normandy, que vous deviez la voler en 1er ou en 15ème).

Après avoir trouvé le véhicule indiqué dans le sms, il vous faudra à chaque fois le ramener au garage situé dans le quartier Chase Point, sur Bohan, et indiqué sur le radar. A l'instar des missions "Exotic Export" de Brucie, vous serez ensuite rémunéré selon l'état dans lequel vous rapporterez le véhicule au garage. Après chaque véhicule rapporté, attendez que 6h s'écoulent dans le jeu pour recevoir le prochain sms de Stevie. Sachez qu'il vous demandera en tout de lui dégoter 30 véhicules, et que le dernier rapporté vous permettra de progresser de 2% de plus vers le but ultime des 100%.

Afin de vous aider à situer les véhicules de manière plus précise, vous pouvez vous rendre dans un cybercafé pour entrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com". Il s'agit d'un site vous permettant d'accéder à des séries de cartes sur lesquelles sont situés les emplacements des pigeons, des sauts uniques, d'autres bonus et des 30 véhicules traités dans cette section. En vous rendant sur le post de Stevie intitulé "Text Message Cars", vous ferez apparaître la carte de Liberty City, sur laquelle seront marqués les 30 points représentant les 30 véhicules à voler. Nous aurons ainsi 6 véhicules sur Alderney, 10 véhicules sur Algonquin et 14 véhicules sur Bohan/Dukes/Broker (l'un des points représente le garage dans lequel effectuer la livraison, sur Bohan).

## RATS VOLANTS (2,5%)

Vous en avez peut-être aperçu quelques-uns durant vos missions de l'histoire principale, mais sachez que 200 pigeons ou "rats volants" sont éparpillés sur la vaste carte de Liberty City ! Il va vous falloir les dégoter pour tous les exploser, non seulement dans le but de progresser de 2,5% de plus vers les 100%, mais aussi de faire apparaître un superbe hélicoptère Annihilator en guise de récompense, 4 ou 5 rues au sud du Middle Park d'Algonquin. Pour vous aider à trouver les pigeons, rendez-vous dans un cybercafé afin de rentrer l'adresse "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" dans la barre de navigateur. Sélectionnez le post de SoulSurvivor, intitulé "Plague of Pigeons in the City". Vous aurez ainsi à disposition l'emplacement de chaque pigeon, le tout réparti sur deux cartes de Liberty City, pour plus de clarté, étant donné leur nombre.

Malgré les points indiquant les emplacements de ces rats volants sur la carte, il ne sera pas aussi simple de tous les dégommer dans la pratique, car certains peuvent être vicieusement planqués. Ainsi, le premier conseil que nous pouvons vous donner sera de tendre l'oreille, une fois à proximité de l'oiseau, afin d'entendre son roucoulement et de mieux le situer. Mais pensez à bien regarder sur les poteaux, les rebords, en hauteur, dans les caisses, sous les ponts, sur les rambardes, etc... Ils peuvent être absolument partout ! Sachez qu'ils seront tous entourés d'une aura rouge (comme c'est le cas pour les armes par exemple), pouvant parfois attirer votre attention durant votre recherche. Sachez enfin que nombreux seront les pigeons situés sur les toits d'immeubles ou les sommets d'autres édifices, et qu'il doit y avoir forcément un moyen d'y accéder si vous ne pouvez pas les atteindre ni les voir au fusil à lunette. Bon courage !

## SAUTS UNIQUES (2,5%)

Dans Liberty City sont également réalisables 50 cascades, ou "sauts uniques". Il s'agit de prendre suffisamment d'élan pour ensuite rouler le long d'un tremplin, ou bien une pente quelconque qui y ressemble, puis de retomber sur une zone située à une distance donnée. Autant vous dire que vous dégoter une voiture puissante au préalable sera de rigueur (essayez de trouver une Sultan RS ou bien une Infernus). Certains sauts nécessiteront quant à eux une moto ou même un bateau ! En vous rendant dans un cybercafé, vous pourrez trouver sur le site "www.whattheydonotwantyoutoknow.com" la carte vous indiquant tous les points au niveau desquels vous pourrez effectuer ces sauts. Ouvrez le post de Trooth, intitulé "Jump to a new level of spirituality ".

Observez bien partout, en prêtant attention à chaque élément du décor incliné, car il pourrait fort bien s'agir d'un des 50 tremplins. En effet, même avec l'aide de la carte indiquant les emplacements des sauts, il n'est pas toujours évident de repérer le lieu de cascade, étant donné la richesse du monde de Liberty City. Vous aurez ainsi 18 sauts à effectuer sur Alderney, 15 sauts sur Algonquin (dont deux sauts en bateau à l'est), et 17 sauts uniques sur Bohan/Dukes/Broker. En réussissant les 50 sauts uniques, vous progressez alors de 2,5% supplémentaires vers la consécration suprême des 100% !

## ARRÊT IMMÉDIAT

Lorsque vous êtes en voiture, mettez en marche l'appareil photo et prenez un cliché pour faire piler le véhicule dès que vous souhaitez vous arrêter.

# Grand Theft Auto IV : The Ballad of Gay Tony

© Take 2 Interactive / Rockstar 2009

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODES

En cours de partie, sortez le portable de Luis et saisissez l'un des codes suivants. Un message confirmera la validité du code.

### Gameplay

| | |
|---|---|
| 482-555-0100 | Santé et armes |
| 362-555-0100 | Santé et résistance |
| 486-555-0150 | Lot d'armes 1 |
| 486-555-0100 | Lot d'armes 2 |
| 267-555-0100 | Diminuer le niveau de recherche |
| 267-555-0150 | Augmenter le niveau de recherche |
| 468-555-0100 | Changer les conditions météo |

### Véhicules

| | |
|---|---|
| 359-555-0100 | Annihilator |
| 938-555-0100 | Jetmax |
| 625-555-0100 | NRG-900 |
| 625-555-0150 | Sanchez |
| 227-555-0100 | FIB Buffalo |
| 227-555-0175 | Comet |
| 227-555-0147 | Turismo |
| 227-555-0142 | Cognoscenti |
| 227-555-0168 | Super GT |

### Divers (codes d'apparition d'objets)

| | |
|---|---|
| 938-555-0150 | Bateau |
| 625-555-0200 | Akuma (moto) |
| 625-555-3273 | Vader (moto) |
| 272-555-8265 | APC |
| 359-555-2899 | Buzzard (hélicoptère) |
| 227-555-9666 | Balle GT |
| 359-555-7272 | Parachute |
| 276-555-2666 | Super Punch |
| 486-555-2526 | Sniper explosif |

## RÉCOMPENSES DES MISSIONS SECONDAIRES

| | |
|---|---|
| **.44** | Mener 10 guerres de drogue |
| **MG avancé** | Mener 20 guerres de drogue |
| **Fusil explosif** | Mener 30 guerres de drogue |
| **Bombes artisanales** | Mener 40 guerres de drogue |
| **SMG d'or** | Mener 50 guerres de drogue |
| **Parachute** | Réussir les 20 base jumps |

## NOOSE APC

Eliminer 50 mouettes pour débloquer le NOOSE APC au site de construction.

## BONUS DE FIN DE PARTIE

Terminez le jeu pour trouver la voiture jaune près de l'appartement de Yusef.
Terminez le jeu pour trouver le buzzard doré à l'héliport après le tunnel.
Terminez le jeu à 100% pour supprimer la limite de munitions.

## SOLUTION COMPLÈTE

### MISSIONS PRINCIPALES

#### Mission 1 : I LUV LC

Après la scène cinématique du début du jeu, montez dans la voiture, suivez la ligne rose du GPS et rejoignez le club Hercules. Ensuite, revenez en arrière et conduisez jusqu'au club Maisonnette 9. Dans ce club, vous pouvez épater les filles sur la piste de danse, vous pouvez boire des shots au bar et vous pouvez également monter au salon VIP et participer à un jeu où il faut boire. Une fois que vous aurez exploré tout le club et effectué tout ces divertissements, montez les escaliers du club et sortez.
Après la courte scène, montez dans la voiture, ramenez vos deux camarades à leur appartement puis rentrez chez vous à votre tour. Dans votre appartement, vous pouvez regarder la télé, utiliser le lit pour sauvegarder votre jeu et la penderie pour changer vos vêtements. Après quelque temps, vous recevez un message de Tony. Appuyez sur la touche directionnelle pour lire le message et rejoignez le club Maisonnette 9.

#### Mission 2 : Practice Swing

Après la scène cinématique, vous devez effectuer un swing au golf et frapper l'otage avec la balle. Pour cela, déplacez le réticule blanc sur la voiturette dans le champ, appuyez sur la touche pour augmenter la puissance de frappe et appuyez encore une fois lorsque le curseur blanc s'aligne avec le noir (appuyez sur la touche légèrement avant que le curseur ne s'aligne avec le deuxième). Réussissez les trois tirs pour que l'otage crache le morceau et balance ceux qui l'ont engagé.
Par la suite, descendez les escaliers qui sont en face de vous et rejoignez le parcours de golf. Prenez couverture

derrière la voiturette, visez les ennemis et descendez-les un par un (8). Ensuite, montez dans le véhicule et suivez Rocco qui s'échappe de cet endroit. Suivez-le jusqu'au parking, plus loin, et complétez ainsi cette mission.

## Mission 3 : Chinese Takout

Conduisez la voiture et emmenez Tony jusqu'à l'endroit marqué par le GPS. Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez sortir de cet immeuble. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent en haut, à gauche, et apprenez ainsi comment viser, tirer et changer d'arme.
D'abord, visez l'ennemi près de la porte de gauche et descendez-le. Avancez dans cette direction, poursuivez à gauche et éliminez un autre ennemi. Suivez le chemin, descendez deux autres hommes, au fond du couloir, et avancez. Abattez trois autres ennemis en tournant à droite, avancez encore une fois à droite et tuez un homme près des escaliers. Descendez ces escaliers, abattez deux hommes en bas des marches et prenez couverture derrière le mur gauche. Faites attention à la grenade qui va exploser, n'avancez pas pour ne pas mourir et abattez les trois hommes de loin. Ensuite, abattez d'autres ennemis jusqu'à ce que vous atteigniez les autres escaliers. Récupérez des grenades en haut des marches, descendez-les et prenez une armure en bas.
Reprenez le carnage, suivez le corridor et tuez cinq autres ennemis. Avancez, abattez en deux autres, près des marches, et descendez. Neutralisez un homme en bas des marches, prenez couverture derrière le mur et lancez des grenades pour éliminer ceux qui sont plus loin. Abattez les quatre ennemis, avancez, tuez les survivants et trouvez la sortie au fond du couloir.
Enfin, attendez que Tony sorte de l'immeuble, montez dans la voiture et ramenez-le à son appartement. A présent, vous avez deux icônes sur votre carte : celle d'Amir et celle de votre maman. Repérez celle de Mama et rejoignez son domicile.

## Mission 4 : Momma's Boy

Après la scène cinématique, suivez simplement Lopez jusqu'à la ruelle et entrez dans l'immeuble où se passent les combats dans les cages.
Les combats sont assez faciles. Lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et apprenez les touches correspondantes aux coups de poing, coups de pied, contres et esquives. Verrouillez votre adversaire, effectuez un combo de trois coups successifs et répétez rapidement l'attaque. S'il essaye de vous agresser, bloquez son attaque ou esquivez-la et rependez les coups de poing. Votre objectif est de gagner le premier et le second combat puis subir des dégâts et perdre le dernier combat. Vous pouvez revenir à cet endroit à tout moment et recommencer.

## Mission 5 : Corner Kids

Rejoignez le marqueur qui se trouve à quelques rues de l'endroit où vous aviez combattu dans des cages et regardez la scène cinématique.
Après la scène, montez dans le véhicule et conduisez jusqu'aux quais. Dès que vous arrivez, une scène se déclenche et vous êtes entouré de plusieurs policiers. Tuez d'abord le policer posté sur le toit, descendez ceux qui sont derrière les deux voitures de police puis ceux à droite. Avancez à droite, prenez couverture derrière le tas de boites et abattez les flics qui sont derrière les piliers. Dépassez ces derniers, poursuivez à gauche et attendez que l'un de vos amis détruise le mur.
Prenez couverture derrière la carrosserie de la voiture, dégommez les flics qui sont sur le toit et dans la rue de droite puis avancez tout droit. Abattez d'autres flics et approchez-vous de la voiture. Après la courte scène, vous disposez d'un RPG, visez l'hélicoptère et détruisez-le. Enfin, montez dans l'une des voitures et ramenez vos amis chez eux.

## Mission 6 : Clocking off

Continuez toujours à effectuer les missions de Maman, repérez la nouvelle icône et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture, traversez le pont et tournez aussitôt à droite pour descendre au quai (20). Ensuite, suivez Henri qui descend au bord de l'eau afin de prendre la marchandise. C'est là que vous serez attaqué par des bandits qui tentent de s'emparer de votre marchandise.
Sortez une arme puissante, visez les ennemis en haut des escaliers et éliminez-les. Abattez trois autres à gauche, remontez les marches et descendez cinq autres voleurs à gauche. Regardez à droite, repérez la voiture qui arrive et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Remontez les autres marches, repérez les points rouges sur le GPS et abattez-les un

par un.
Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans la voiture et quittez le quai. Prenez la sortie qui est à gauche du pont et ramenez le véhicule dans le garage pour achever cette mission et toutes les missions de Maman.

## Mission 7 : Blog This

Maintenant, repérez l'icône de Tony et atteignez-la. Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et ramenez-la chez Gracie. Ensuite, faites demi-tour et rejoignez le cybercafé du coin. Entrez, utilisez un ordinateur et cliquez sur l'icône Web. Descendez la page grâce au joystick droite, déplacez la souris grâce au joystick gauche et cliquez sur le lien " The Celebinator ". Descendez la page suivante, cliquez sur " Lâchez vos Coms " puis cliquez sur " Envoyer ". Enfin, déconnectez-vous et quittez le cybercafé pour achever cette mission.

## Mission 8 : Femme

A présent, entrez dans le club Maisonnette 9 et approchez-vous de la fille en robe rouge au bar. Après la discussion, prenez un véhicule et rejoignez l'emplacement marqué sur le GPS. Regardez à gauche et à droite et tentez de trouver Chris. A chaque fois l'emplacement change et vous devez conduire jusqu'à la Jonction des stars pour le retrouver enfin. Maintenant, prenez un véhicule, repérez l'icône de Tony sur la carte et rejoignez-le.

## Mission 9 : Bang Bang

Après la scène cinématique, montez dans la voiture et conduisez jusqu'à la grue qui se trouve à proximité. Sortez du véhicule, visez le pied de la grue et lancez trois bombes collantes. Eloignez-vous du champ de construction et explosez les bombes pour détruire la grue .
Ensuite, reprenez votre véhicule et conduisez jusqu'au tunnel du train. Vous pouvez détruire le train de deux manières. Soit, vous descendez avec la voiture sur les rails, lancez des grenades à partir de la fenêtre puis attendre qu'il s'éloigne de vous et l'exploser. Soit, vous le poursuivez jusqu'à ce qu'il s'arrête à la gare qui ne se trouve pas loin, vous descendez de la voiture puis vous entrez dans la gare et le détruisez avec les bombes.
A présent, détournez un véhicule rapide et conduisez jusqu'à l'aéroport avant la fin du temps imparti. Allez sur la piste de décollage, repérez le jet privé qui est votre cible et placez trois grenades avant qu'il ne décolle. Déclenchez les bombes, détruisez l'avion et remontez rapidement dans le véhicule. Entrez dans le menu du GPS, repérez le Pay n'spray et conduisez jusqu'à cet endroit pour semer les flics. Cet endroit vous permettra de changer la couleur de votre voiture et de baisser l'indice de recherche. Maintenant, sortez du garage, repérez Mori sur le GPS et atteignez-le.

## Mission 10 : Kibbutz Number one

Après la discussion avec Mori, conduisez la voiture jusqu'au quai et payez le droit de péage pour ne pas alerter les flics. Ensuite, descendez de la voiture et allez sur le quai. Après la courte discussion, prenez couverture derrière les palettes de pierre et éliminez les concurrents de Mori. Abattez les trois ennemis en face, éliminez celui qui utilise un lance-roquettes depuis la construction (en haut, à gauche) et tuez un autre ennemi en bas de ce dernier. Avancez tout droit, abattez les deux hommes restants et allez jusqu'à l'embarcadère.
A présent, naviguez sur le bateau et pourchassez ceux des ennemis qui vous précèdent. Faites attention aux tirs, approchez-vous de leurs bateaux par la droite et lancez-leur une bombe. Eloignez-vous légèrement et explosez la bombe ainsi que la bateau ennemi. Refaites la même opération avec les deux autres bateaux, faites attention à la police qui peut s'en mêler et détruisez les trois bateaux avant d'atteindre le quai, de l'autre côté de la ville. Une fois que ceci est fait, ramenez Mori au quai indiqué sur le GPS et achevez ainsi cette mission.
Avant de poursuivre les missions, repérez l'icône d'un Homme sur le GPS, rejoignez-le et conduisez-le jusqu'au Spa. Ensuite, repérez également l'icône d'une femme et atteignez-la. Après la scène, conduisez-la rapidement jusqu'à l'hôpital et achevez ainsi ces mini-missions. Ensuite, rejoignez le club Maisonnette 9 et continuez la mission de Tony.

## Mission 11 : Boulevard Baby

Après la scène cinématique très tordue, montez dans le voiture de Tony et conduisez jusqu'au Club Bahamas Mamas. Entrez dans le club, descendez les marches par la droite et avancez jusqu'à la piste de dance. Parlez avec la fille qui est sur la piste et dansez. Lisez à nouveau l'aide pour savoir comment danser et gardez les poses jusqu'à ce que la

jauge bleue se remplisse.
Après la scène qui s'avère très hot, tuez Vic le propriétaire et sortez du bureau. Tuez un de ces hommes en sortant, allez près de la piste de danse et prenez couverture derrière les fauteuils. Abattez trois autres hommes aux alentours de la piste, avancez et tuez un homme dans le bar. Approchez de la sortie, abattez un homme au milieu des escaliers, tuez un autre en haut des marches et un troisième près de la sortie. Quittez le bar, éloignez-vous de la zone avant que la police n'arrive et achevez ainsi cette mission. Ensuite, repérez à nouveau l'icône de Tony et rejoignez-le à son appartement.

## Mission 12 : Frosting the Cake

D'abord, montez dans le voiture, conduisez jusqu'au quai et rendez-vous à l'emplacement de l'échange. Après la scène cinématique, vous devez sortir par le toit ouvrant de la voiture et lancer des bombes sur les motards qui arrivent pour voler la marchandise. Visez d'abord les véhicules et les motos qui barrent la route et détruisez-les. Détruisez ensuite ceux qui vous poursuivent par derrière puis ceux qui arrivent sur votre gauche (41).
Repérez d'autres points rouges sur le GPS et éliminez-les.
Une fois que vous êtes loin du quai, visez le barrage de police et explosez les voitures. Repérez ensuite le blindé qui arrive par derrière et lancez plusieurs grenades pour l'arrêter. Ensuite, visez l'hélicoptère qui approche à droite, lancez des grenades dans l'air et explosez-les pour endommager et détruire l'hélico.
Enfin, vous prenez le volant de la voiture et vous devez semer les flics. Repérez le plus proche garage Pay n'Spray et entrez-y sans que les flics ne vous chopent. Une fois que la mission est achevée, repérez l'icône de Yusuf sur votre GPS et rejoignez-la.

## Mission 13 : Sexy time

Après la scène cinématique, prenez un véhicule et conduisez jusqu'au quai, au sud-ouest. Montez sur un bateau et naviguez jusqu'au yacht qui se trouve en haute mer. Faites gaffe au bateau de patrouille, attendez qu'il s'éloigne et montez sur le yacht par derrière. Ensuite, montez les deux escaliers à droite et détournez l'hélicoptère.
Pilotez l'hélico vers l'héliport en haut d'un immeuble puis changez de cap à mi-chemin. Faites machine arrière, visez le yacht et lancez des missiles pour le détruire. Utilisez le joystick pour viser le yacht et lancez plusieurs missiles pour avoir plus de chance de toucher l'embarcation.
Une fois que le yacht est détruit, des trafiquants d'arme tentent de s'enfuir sur des petits bateaux. Vous devez les pourchasser et les tuer. Pour cela, effectuez un vol stationnaire derrière les bateaux et utilisez la tourelle de l'hélico pour les détruire. Quelques coups de feu suffisent pour détruire le bateau mais faites attention à ne pas couler dans l'eau.
Une fois que les trafiquants sont morts, volez en hauteur et emmenez l'hélicoptère jusqu'à l'héliport, au-dessus d'un immeuble. Lorsque la mission est finie, retournez à nouveau vers Yussuf et commencez une nouvelle mission.

## Mission 14 : High Dive

Après la scène, conduisez la superbe voiture jusqu'au gratte-ciel. Ensuite, entrez à l'intérieur et prenez l'ascenseur.
Après la scène, visez le soldat ennemi qui est en face et tuez-le. Tirez ensuite sur l'hélicoptère qui s'approche et détruisez-le. Avancez tout droit puis tournez à gauche, éliminez l'ennemi au fond et montez les escaliers. Abattez un autre, en haut des marches, détruisez un hélico et grimpez à l'échelle sur la gauche. Tuez un ennemi à gauche, détruisez un autre hélico, suivez ce chemin et tuez un autre homme. Avancez au fond, récupérez une armure et tuez deux autres gardes.
Après la courte scène, grimpez aux échelles et montez rapidement. Lorsque vous arrivez sur une plateforme, visez l'hélico qui approche (par la gauche), détruisez-le puis montez jusqu'au sommet du gratte-ciel.
Après la scène, sautez du haut du gratte-ciel et déployez le parachute. Dirigez-le vers la terre ferme et appuyez sur les deux gâchettes pour amortir la chute lors de l'atterrissage. Lorsque vous atterrissez sain et sauf, la mission s'achève. A présent, vous pouvez effectuer des sauts en parachute en allant vers les icônes marquées sur votre GPS.

## Mission 15 : Blog This 2

Après quelques instants, vous recevez un appel de Tony qui vous indique l'emplacement de Celebinator. Prenez un véhicule et rejoignez l'hélicoptère. Pilotez cet engin et passez à travers les trois points de contrôle roses dans le ciel jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche.

Ensuite, frappez Celebinator et poussez-le dans le vide. Tout de suite après, sautez dans les airs à votre tour et utilisez le joystick gauche pour lui foncer dessus et le rattraper. Dès que vous le saisissez, déployez votre parachute et atterrissez sur la terre ferme. Maintenant, rejoignez l'icône de Tony à Maisonnette 9 et commencez la mission suivante.

## Mission 16 : Not So Fast

Après la scène cinématique, montez dans la voiture garée et conduisez jusqu'à l'héliport. Prenez l'hélicoptère et volez jusqu'à l'hôtel Libertionan. Atterrissez sur le toit du Libertionan, descendez de l'hélico et descendez le long des échafaudages.
Après la scène cinématique, grimpez à l'échelle jusqu'au toit et remontez dans l'hélicoptère. Volez dans les airs et préparez-vous à détruire trois hélicoptères ennemis. Faites attention également à leurs missiles. Approchez-vous doucement de ces hélicos et lancez plusieurs missiles pour les atteindre. Une fois que ces engins sont détruits, retournez à l'héliport et achevez ainsi cette mission. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

## Mission 17 : Ladies ' night

Après la traditionnelle scène cinématique, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'à l'héliport. Descendez, montez dans l'hélicoptère et survolez jusqu'à l'emplacement indiqué pour repérer la voiture rouge.
Prenez cette voiture en filature, ne la perdez pas de vue et suivez-la le long des routes. Faites attention aux gratte-ciels qui peuvent endommager l'hélicoptère et suivez la voiture qui entre par la suite dans le tunnel. Repérez la sortie du tunnel sur le GPS et attendez que la voiture sorte. Poursuivez-la à nouveau jusqu'au parking, attendez quelques instants puis repérez-la lorsqu'elle sort et se gare à quelques rues de là. Enfin, ramenez l'hélicoptère vers l'héliport et atterrissez pour finir la mission. Rejoignez l'icône de Yussuf et commencez la mission suivante.

## Mission 18 : Caught with your pants down

Après la scène cinématique, prenez la voiture de Yussuf et conduisez jusqu'à la Star Junction. Ensuite, descendez et montez à bord de l'hélicoptère. Volez en direction du point rouge sur le GPS et repérez l'hélicoptère qui transporte le char NOOSE. Par la suite, prenez le fusil-sniper, effectuez un zoom sur le char. Visez les crochets jaunes qui retiennent le véhicule et tirez pour les détruire. Une fois que les quatre crochets sont détruits, sautez de l'hélico et déployez votre parachute pour atterrir sur le pont.
Prenez le char blindé et semez les flics. Vous ne pouvez pas utiliser le Pay'n Spray pour vous échapper, le seul moyen est donc de tirer sur les voitures de police. Détruisez les véhicules pour diminuer le rayon du radar et le nombre de poursuivants. Une fois que toutes les voitures sont neutralisées, conduisez le tank jusqu'au garage et terminez cette mission. Maintenant, repérez Mori et rejoignez-le pour commencer la mission suivante.

## Mission 19 : This ain't Chekers

Dans cette mission, vous allez effectuer une course dans les airs, la mer et sur terre. D'abord, sautez de l'hélicoptère, descendez en chute libre tout droit vers le quai et déployez le parachute au dernier moment.
Montez rapidement à bord du bateau rouge, foncez et passez à travers les points de contrôle rose de couleur. Ne lâchez pas les gaz, passez tous les points et rejoignez par la suite la terre ferme.
Dans cette dernière phase, montez rapidement dans votre voiture et suivez le circuit marqué sur le GPS. Roulez rapidement à travers les points de passage et foncez jusqu'à la ligne d'arrivée pour arriver en première place. Vous pouvez également utiliser le Nitro pour augmenter l'accélération du véhicule. Une fois que vous terminez la course en première place, dirigez-vous vers Bulgarin et commencez sa mission.

## Mission 20 : Going deep

Conduisez la voiture jusqu'au parking souterrain, descendez du véhicule et placez la bombe près du capot. Ensuite, cachez-vous derrière la voiture rouge, plus loin, et attendez l'arrivée des policiers. Lorsqu'un civil tente d'ouvrir la porte du véhicule, faites exploser la bombe et prenez votre arme. Tuez les ennemis près du grand camion, repérez d'autres au fond puis descendez un autre convoi. Lancez également des bombes pour tuer un maximum d'hommes en même temps.
Nettoyez le parking et avancez vers la sortie.

Repérez un autre camion qui s'arrête près de la sortie, prenez une arme puissante et descendez les deux hommes qui sont à l'intérieur. Trouvez la sortie de droite, tuez deux autres ennemis et détournez une voiture. Enfin, semez les flics et ramenez Bulgarin chez lui. Maintenant, retournez quelques instants plus tard chez Bulgarin et commencez une nouvelle mission.

## Mission 21 : Droppin in

D'abord, attendez que le Bulgare monte dans la voiture et conduisez jusqu'à l'héliport marqué sur le GPS. Descendez du véhicule, enfilez votre parachute et pilotez l'hélicoptère. Prenez de l'altitude, passez à travers les points de passage en rose et montez très haut dans le ciel. Par la suite, sautez de l'hélicoptère et déployez votre parachute. Foncez vers l'immeuble près de Star Junction, repérez le toit de cet immeuble abritant un héliport et descendez.
Après une courte scène, descendez les escaliers et récupérez une armure à gauche. Revenez à droite, entrez par la porte jaune et descendez trois hommes d'Ashivili. Avancez jusqu'au fond, repérez d'autres hommes sur le toit de l'ascenseur et tuez-les.
Descendez, tuez deux autres hommes dans le couloir et prenez la porte jaune à gauche. Dégommez deux autres ennemis et poursuivez par la porte à gauche. Descendez les escaliers, éliminez un garde sur les marches et entrez par la porte. Abattez rapidement les trois qui se trouvent à gauche, avancez et entrez dans la salle de réunion. Tuez les deux gardes et tuez Ashivili qui se trouve près de la fenêtre.
Par la suite, sautez à travers la fenêtre, déployez votre parachute et atterrissez sur le camion mobile. Si vous atterrissez loin du camion, courez simplement dans sa direction et montez. Si vous êtes attaqué par les hommes d'Ashivili, tuez-les puis remontez dans le camion pour achever cette mission. Après quelques instants, vous recevez un appel de Yussuf. Allez le voir et commencez sa nouvelle mission.

## Mission 22 : For the man who has everything

Au début, conduisez la superbe voiture de Yussuf jusqu'au pont. Ensuite, approchez-vous du bord, attendez que le train s'approche et sautez pour atteindre le toit du dernier wagon.
Avancez sur le toit jusqu'au premier wagon et détruisez les hélicoptères qui vous attaquent en chemin. Repérez-les sur votre GPS, visez avec votre arme explosive et abattez-les. Ensuite, d'autres types d'hélicos arrivent et tentent de vous attaquer. Mettez-vous à plat ventre pour les esquiver puis reprenez les attaques. Détruisez les huit hélicoptères et atteignez le wagon de tête pour que l'hélicoptère grue arrive et embarque ce dernier. Par la suite, rejoignez Bulgarin qui ne se trouve pas loin de votre position.

## Mission 23 : In the Crosshairs

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au bâtiment. D'abord, récupérez le fusil de sniper au pied du bâtiment, à gauche, puis entrez.
Après la scène, repérez rapidement les quatre snipers sur les toits voisins et descendez-les. Repérez d'abord le premier tireur en haut de la citerne d'eau, en face, effectuez un zoom et tuez-le. Visez ensuite dans le coin du toit de l'immeuble de gauche et tuez le second sniper. Puis, avancez à droite, repérez une citerne d'eau et visez à droite de cette citerne. Débusquez le troisième ennemi et descendez-le. Enfin, regardez encore à droite, repérez une autre citerne et visez à droite de cette dernière pour descendre le dernier tireur.
Après la scène suivante, avancez vers l'ouest du toit et repérez les ennemis de loin. Sautez sur le toit suivant en passant par-dessus la clôture, avancez à droite et récupérez l'arme par terre. Visez d'abord l'hélicoptère et descendez l'ennemi qui est derrière la tourelle. Ensuite, descendez ceux qui se trouvent sur le toit suivant, atteignez-le et ramassez une armure.
Dégommez les quatre autres hommes postés sur le prochain toit ainsi que deux autres sur le suivant et avancez. Tuez un ennemi sur le toit de gauche, deux autres sur le toit à l'extrême gauche et un dernier en bas, en face. Descendez près de la citerne, abattez les cinq ennemis qui sont dans la rue et descendez par la passerelle. Enfin, montez dans une voiture et quittez cet endroit. Une fois que la mission est achevée, rejoignez Mori et commencez sa nouvelle mission.

## Mission 24 : No 3

Montez dans la voiture et conduisez jusqu'au parking de voitures de luxe. Appuyez d'abord sur le bouton de l'élévateur et descendez la première voiture. Attendez que Bruce monte dans cette voiture, descendez-en une autre et montez

dedans à votre tour. Placez-vous d'abord derrière les deux autres voitures puis suivez-les le long des rues. Après quelques instants, vous êtes repérés par la police et vous devez les fuir. Suivez toujours Mori, n'accélérez pas trop pour ne pas perdre le contrôle de l'engin et suivez le chemin du quai jusqu'à la rampe. Accélérez sur cette rampe, montez sur deux autres rampes et atteignez enfin la cible. A présent, rejoignez Tony et commencez la mission suivante.

## Mission 25 : Ladies Half Price

Après la scène, montez dans la voiture de Tony et conduisez jusqu'au quai Pier 45. Montez dans le bateau et naviguez jusqu'au point de rencontre avec les ennemis. Après la scène, remontez dans le bateau, mettez les gaz à fond et secouez le bateau pour que l'ennemi lâche prise. Ramenez le bateau à son endroit initial sur le quai et achevez ainsi cette mission.

## Mission 26 : Party's over

Avant de commencer cette mission, repérez l'icône de Yussuf DD et rejoignez-la. Montez dans la superbe voiture de Yussuf, récupérez l'arme redoutable et sortez. Appelez Armando si nécessaire et achetez des armes lourdes comme les lance-grenades, les balles explosives et des grenades. Dirigez-vous vers l'icône de Rocco qui ne se trouve pas loin de votre position et commencez sa mission.
Prenez une voiture et dirigez-vous vers le club maisonnette 9. Entrez dans le club et dirigez-vous vers les escaliers. Après la scène cinématique, préparez-vous à une grande fusillade contre les hommes de Bulgarin. Plusieurs vagues d'hommes arrivent et vous tirent dessus. D'abord, prenez couverture derrière le pilier et descendez la première vague qui arrive. Faites attention aux deux hommes qui peuvent monter les escaliers et vous attaquer par derrière. Occupez-vous d'abord de ceux-là puis des autres qui sont en bas.
Ensuite, une autre vague, plus importante, arrive. Ne restez pas près du balcon, attendez l'arrivée des deux hommes près de vous et éliminez-les. Ensuite, approchez-vous doucement du balcon et abattez les hommes restants un par un. Lorsque la troisième vague arrive, éloignez-vous à nouveau du balcon et refaites la même opération. Il existe une trousse de soins dans le coin opposé aux marches.
Une fois que le club est sécurisé, descendez les marches et ramassez toutes les munitions et les armes délaissées. Ensuite, sortez du club et prenez rapidement couverture derrière la voiture jaune, en face de la sortie. Descendez les ennemis qui arrivent en voiture, explosez les véhicules si nécessaire et sécurisez la rue pour compléter cette mission. Cette mission est l'avant dernière. A présent, vous pouvez effectuer les missions secondaires que l'on traitera plus tard puis rejoignez l'icône de Tony dès que vous êtes prêt.

## Mission 27 : Departure Time

Après la scène cinématique, conduisez la voiture de Tony et rejoignez Crocket Avenue. Descendez du véhicule, entrez dans la ruelle et entrez dans le manège. D'abord, sortez votre arme et tuez les deux hommes près du van, en face. Avancez tout droit et tournez à gauche après le van. Eliminez deux ennemis près du van rouge, tirez sur l'héroïne qui se trouve sur les deux canards jaunes et prenez couverture derrière la cabine de commande. Eliminez un homme sur la passerelle de gauche, deux autres près du van rouge et avancez.
Visez les citernes de gaz et explosez-les pour éliminer les ennemis qui sont à proximité. Avancez, prenez couverture derrière la carrosserie et abattez ceux qui sont à droite et à gauche. Avancez, prenez couverture derrière la cabine et abattez les hommes qui arrivent. Poursuivez jusqu'au bout, détruisez le canard et récupérez la trousse de soins. Rebroussez chemin, abattez trois hommes et récupérez une armure près de la dernière cabine, à gauche de la sortie. Maintenant, prenez à gauche du manège et abattez deux hommes à l'entrée. Couvrez-vous derrière la voiture de jeu, tuez un homme au fond à droite et suivez cette direction. Tuez deux autres ennemis, cachez-vous derrière les objets et abattez-en quatre autres dans cette zone. Avancez, prenez couverture derrière le mur de droite et tuez les deux gardes qui vous attendent sur la droite. Détruisez l'héroïne restante et regardez la courte scène avec Timur.
Après cette courte scène, revenez en arrière et poursuivez Timur qui tente de s'enfuir. Ce dernier s'arrêtera dans le coin, à gauche de l'entrée. Tuez-le, tuez les autres ennemis qui l'accompagnent et montez sur la moto qui est garée dans la rue.
Conduisez la moto vers l'aéroport et répondez à l'appel de Yussuf en chemin. Ce dernier vous viendra en aide et détruira les véhicules qui tentent de vous attaquer. Par conséquent, n'accélérez pas trop, restez derrière l'hélicoptère et laissez Yussuf dégager la route. Conduisez jusqu'à l'aéroport, accélérez sur la piste de décollage et rattrapez l'avion de Bulgarin.

A l'intérieur de l'avion, tuez les hommes de Bulgarin, visez-le lorsqu'il sort du cockpit et tirez pour qu'une scène se déclenche. Après la scène, sautez dans les airs, déployez votre parachute puis atterrissez saint et sauf. Enfin, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur le GPS pour compléter cette mission et le jeu.

## MISSIONS SECONDAIRES

### Guerre de drogues :

Il existe 25 guerres de drogue divisées en trois catégories.

### Guerre de drogues : la défense

Dans ce genre de guerres, conduisez d'abord un véhicule jusqu'au point d'échange et descendez tous les trafiquants avant que les flics ne débarquent. Récupérez la marchandise et fuyez la zone. Si vous êtes repéré par les policiers, semez-les puis rejoignez le point de livraison.

### Guerre de drogues : le détournement

Conduisez le véhicule jusqu'au quai, tuez les dealers de drogues et récupérez le véhicule qui contient la drogue. Ce véhicule peut être une voiture, un bateau ou un hélicoptère. Enfin, ramenez ce véhicule jusqu'au point de livraison et semez les flics si vous êtes poursuivi.

### Guerre de drogues : le butin

Conduisez simplement vers l'endroit marqué sur le GPS, tuez les dealers et volez la marchandise.

### LC Cage Fighter

Rendez-vous à Northwood pour effectuer des combats dans les cages contre de l'argent.

### Base Jump

Rendez-vous aux points de Base Jump représentés par des icônes de parachute sur la carte. L'objectif est simple, vous devez sauter de l'hélicoptère, déployer le parachute, passer à travers les cercles roses et atterrir sur la cible. Effectuez ces Base Jump pour gagner de l'argent.

### Armando

A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez appeler Armando et organiser une sortie. Vous pouvez effectuer quatre activités durant une sortie. Voici les activités que vous pouvez effectuer.

### Armando : Billard

Pour jouer au billard, utilisez les joysticks pour diriger la queue et donner la vitesse du tir et gagner ainsi à ce jeu.

### Armando : Fléchettes

Visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment compte des points spéciaux. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés, si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

### Armando : Air Hockey

Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey et marquez sept points pour gagner la partie.

### Armando : Hamburger/Restaurant

Rendez-vous au point sur la carte, entrez dans le restaurant et mangez un hamburger ou un diner.

### Armando : Golf

Effectuez les mêmes techniques lors de la mission du jeu et réalisez d'excellents drives.

### Armando : Club de Striptease

La vie d'un gangster est remplie de danger. Pour cela, il faut savoir profiter au maximum des bons moments de la vie. Rendez-vous au club des stripteaseuses et discutez avec l'une d'elles.

# Grand Theft Auto IV : The Lost and Damned

© Take 2 Interactive / Rockstar 2009

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le téléphone portable du jeu et ne fonctionnent qu'après avoir passé la deuxième mission du jeu. Une fois entrés, ils seront enregistrés dans la section Triche du portable et vous pourrez ensuite les activer n'importe quand durant la partie. Il est déconseillé de sauvegarder après avoir utilisé ces codes. De même, il est fortement recommandé de désactiver la fonction de sauvegarde automatique. **Par ailleurs, certains succès seront automatiquement verrouillés.**

### Energie

`482-555-0100` Restaurer vie, armure et armes
`362-555-0100` Restaurer vie et armure

**Note 1 :** Le premier code (santé) bloque le succès/trophée Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police).

**Note 2 :** Le second code (santé et armes) bloque les succès/trophées suivants :
En catimini (Réussir à faire baisser un indice de recherche de 4 étoiles)
Armée d'un seul homme (Survivre pendant 5 minutes avec un indice de recherche de 6 étoiles)
Justicier de la rue (Capturer 20 criminels grâce à l'ordinateur de la police)
Poing final (Contrer 10 fois en 4 minutes dans des combats au corps à corps)

### Arsenal

`486-555-0100` Armes (lot 1)
Batte de baseball, pistolet 9mm, fusil à pompe, MP5, M4, fusil de sniper, RPG, grenades.

`486-555-0150` Armes (lot 2)
Couteau, cocktails molotovs, pistolet 9mm, fusil à pompe, Uzi, AK47, fusil de sniper, RPG.

### Indice de recherche de la police

`267-555-0100` Retire les étoiles de recherche
`267-555-0150` Ajoute 1 étoile de recherche

### Triche diverse

`4685550100` Change la météo

### Véhicules

`227-555-0100` Fait apparaître un FIB Buffalo
`227-555-0142` Fait apparaître un Cognoscenti
`227-555-0147` Fait apparaître une Turismo
`227-555-0168` Fait apparaître une SuperGT
`227-555-0175` Fait apparaître une Comet
`359-555-0100` Fait apparaître un Annihilator

| | |
|---|---|
| 625-555-0100 | Fait apparaître une NRG-900 |
| 625-555-0150 | Fait apparaître une Sanchez |
| 938-555-0100 | Fait apparaître un Jetmax |

## SUCCÈS

### Easy Rider (100)

Terminez l'histoire

### Full Chat (70)

Vos équipiers roulent comme des pros!

### Get Good Wood (50)

Pendant les courses, frappez 69 motards avec une batte.

### The Lost Boy (25)

Que tout le monde salue le leader des Lost !

### One Percenter (5)

Billy remonte sur sa moto.

## CODES DE TRICHE

| | |
|---|---|
| 245-555-0100 | Innovation |
| 245-555-0125 | Double T custom |
| 245-555-0150 | Hexer |
| 245-555-0199 | Hakuchou custom |
| 826-555-0100 | Slamvan |
| 826-555-0150 | Burrito van |

## MUNITIONS ILLIMITÉES

Terminer le jeu à 100% pour bénéficier des munitions illimitées.

## VÉHICULES

### Bati 800

Réussir toutes les missions d'Angus.

### Hokachu

Terminer 12 courses en mode solo.

### Innovation

Eliminer 50 mouettes.

## BONUS DES GUERRES DE GANGS

### Fusil à pompe

Terminer 10 guerres de gangs.

### Pistolet automatique

Terminer 20 guerres de gangs.

### Carabine

Terminer 30 guerres de gangs.

### Fusil d'assaut

Terminer 40 guerres de gangs.

### Lance-grenades

Terminer 50 guerres de gangs.

## ARSENAL DE JIM

Remplissez les conditions indiquées ci-dessous, puis appelez Jim pour recevoir les armes correspondantes dans le clubhouse.

### Pistolet automatique

Terminer la mission "Bad Cop Drop".

### Bombes artisanales

Terminer la mission "Hit The Pipe".

## SOLUTION COMPLÈTE

### MISSIONS PRINCIPALES

#### Mission 1 : Clean and Serene

Après la scène cinématique du début, vous incarnez Johnny et vous êtes un motard dans le gang des Lost and Damned. D'abord, conduisez la moto, suivez le chemin indiqué par le GPS et rejoignez le Quartier Général de votre Gang.
Après la scène cinématique, vous reprenez la moto et suivez le chemin jusqu'à la carrosserie. Après une autre scène, remontez sur votre moto et conduisez jusqu'au Squat des Angels of Death.
Dès que vous arrivez à proximité de l'entrepôt, vous serez mal accueilli par les membres du gang rival et vous devez les éliminer. Pour cela, sortez votre arme, utilisez la gâchette pour viser automatiquement et canardez-les. Une fois que la zone est sécurisée, revenez sur votre moto et suivez le groupe jusqu'au quartier général des Lost and Damned.

#### Mission 2 : Angels in America

Après la scène cinématique, remontez sur votre moto et poursuivez les motards des Angels Death. Utilisez la gâchette (en haut, à gauche) pour tirer sur ces motards tout en conduisant. Suivez les points rouges sur votre GPS et dégommez-les. Une fois qu'ils sont tous morts, quittez le territoire ennemi, suivez à nouveau la ligne jaune sur le GPS et retrouvez Billy.

#### Mission 3 : Liberty City Choppers

Maintenant, entrez dans le menu pause, repérez l'emplacement de Jim et placez le curseur pour connaitre le chemin. Conduisez votre moto et rejoignez-le pour commencer la mission. En effet, votre mission consiste à voler les motos du gang des Angels Death.
Tout d'abord, suivez la ligne bleue sur votre GPS et conduisez jusqu'au camion. Ensuite, prenez ce camion et conduisez jusqu'au restaurant où se trouvent les Angels Deaths. Stationnez le camion à l'endroit qui est marqué au parking et descendez. Vous devez transporter quatre motos à l'arrière du camion. D'abord, rapprochez les motos à proximité du camion puis remontez-les car une bataille armée va se déclencher et les motos risquent d'être détruites. Une fois que la dernière moto est dans le camion, sortez votre arme et abattez les membres du gang Angels Death qui arrivent. Prenez couverture derrière les voitures et abattez-les un-par-un. Une fois que la zone est sécurisée, remontez dans le camion et conduisez-le jusqu'à l'endroit sécurisé marqué sur le GPS. Ignorez les motards qui vous tirent dessus et concentrez-vous sur la conduite du camion jusqu'à la cible.
Lorsque vous arrivez à destination, une scène se déclenche.

#### Mission 4 : Bad cop drop

Repérez encore une fois Jim sur le GPS et rejoignez-le. Ensuite, prenez la moto et roulez jusqu'aux policiers. Après la scène durant laquelle Jim cogne un policier, prenez la moto et fuyez les flics et attirez-les jusqu'à l'embuscade. Ensuite, arrêtez-vous et prenez couverture derrière l'un des obstacles. Visez les agents qui arrivent et descendez-les. Utilisez les barils explosifs pour éliminer également les renforts qui rappliquent et sécurisez l'endroit. Enfin, reprenez votre moto et quittez rapidement la zone.

#### Mission 5 : It's War

A présent, entrez de nouveau dans le menu du GPS et repérez Billy. Suivez-le jusqu'à l'entrepôt des Angels of Death et

tuez tous les membres du gang ennemi se trouvant dans cette zone. Abattez d'abord les membres qui sont en face, achevez celui qui se trouve en haut, sur le toit, puis descendez ceux postés à gauche.
Ensuite, remontez sur votre moto et suivez Billy à nouveau jusqu'au second entrepôt. D'abord éliminez deux ennemis en face, deux autres sur la passerelle, en haut, et plusieurs autres à gauche. Avancez vers la gauche puis à droite, éliminez quatre autres membres du gang ennemi et nettoyez ainsi la zone. Enfin, retournez rapidement vers votre moto pour achever cette mission.

## Mission 6 : Action/Réaction

Comme chaque début de mission, rejoignez Billy près de son appartement et regardez la scène cinématique. Ensuite, prenez votre moto et suivez Billy jusqu'au point de rencontre, près d'un restaurant.
Après une seconde scène cinématique, prenez le lance-grenade et tirez sur la fenêtre en haut à gauche. Une fois que l'immeuble est en feu, les hommes des Angels of Death sortiront du club. Visez les groupements d'ennemis sur la droite et lancez des grenades.
Couvrez-vous derrière la barricade, éliminez ceux qui se cachent derrière le véhicule puis achevez d'autres ennemis qui sortent du Club. Lorsque vous êtes à court de grenades, prenez votre pistolet et continuez le carnage.
Une fois que les ennemis dans le parking sont achevés, suivez Billy et entrez dans le club.
Abattez d'abord deux hommes au bar et un autre derrière le comptoir. Poursuivez vers la porte, abattez un autre ennemi près de la porte et un autre en haut des marches. Enfin, descendez les marches à droite et éliminez les trois derniers Angels of Death.
Sortez rapidement du club, retrouvez votre moto dans le coin près des débris et quittez la zone rapidement.

## Mission 7 : Buyer's Market

Dès que vous complétez la mission précédente, vous recevez un message de Billy qui vous donne l'emplacement d'un acheteur pour sa drogue. Marquez l'emplacement dans la carte GPS et rejoignez-le. Après la scène avec Liz Torres, remontez sur votre moto, suivez la ligne et rejoignez Billy dans une ruelle.
Maintenant que vous disposez de l'Héroïne, remontez sur la moto et rejoignez le point jaune sur la carte. Entrez dans le bâtiment, montez les  escaliers et attendez l'arrivée de Niko et Playboy. Après la scène cinématique, vous êtes encerclé par les policiers et vous devez sortir de cet immeuble. D'abord, prenez votre pistolet, visez la tête et tuez les flics qui sont en face. Tuez celui à droite et avancez vers la droite. Récupérez une armure dans une entrée à droite, sortez dans le couloir et descendez les marches.
Éliminez les policiers que vous apercevez, récupérez une arme près de la porte rouge et sortez par derrière. Abattez un agent en sortant, poursuivez à travers la clôture de gauche et récupérez un véhicule. Fuyez la zone, prenez un véhicule rapide et semez vos poursuivants.

## Mission 8 : Politics

Entrez dans le menu du GPS, repérez Stubbs et rejoignez-le dans son hôtel. Après la scène cinématique, récupérez le RPG qu'il vous donne et suivez la ligne jaune du GPS jusqu'au portail de l'aéroport. N'entrez pas dans l'aéroport, restez derrière l'un des piliers du pont, attendez que le convoi arrive et tirez rapidement deux roquettes sur les véhicules qui transportent la cible. Une fois que la cible est achevée, remontez sur votre moto et fuyez les policiers.

## Mission 9 : Coming Down

Lorsque vous aurez complété la mission précédente, vous recevrez un appel de Ashley qui se trouve être en danger. Repérez la ligne jaune sur le GPS et rejoignez la cible.
Entrez dans l'immeuble, prenez les escaliers et sortez votre arme. Eliminez le premier ennemi en sortant par la gauche, avancez et éliminez en deux autres. Ouvrez la porte sur le côté gauche, entrez et abattez les Cakes qui se trouvent dans le corridor. Avancez au fond du couloir pour sauver Ashley, regardez la courte scène et sortez. Achevez un autre homme, descendez les escaliers et quittez l'immeuble. Prenez votre moto et ramenez Ashley jusqu'à son appartement.

## Mission 11 : Off Route

A présent, revenez à l'hôtel où se trouve Stubbs et commencez cette mission. Reprenez votre moto, suivez la ligne

jaune et rejoignez le bus pénitencier. Prenez votre arme, abattez les policiers et approchez-vous de la porte du bus pénitencier. Après la courte scène dans laquelle vous prenez le volant du bus, conduisez-le et quittez le pénitencier. Fuyez les voitures de police qui sont à vos trousses et semez-les. Une fois que vous êtes loin du radar, repérez la ligne jaune dans le GPS et regagnez la raffinerie d'huile pour ramener les prisonniers. Une fois que cette mission est complétée, repérez l'icône de Billy sur le GPS et rejoignez-le.

## Mission 12 : This Shit's cursed

Suivez Billy et essayez de vous placer sur le sigle qui apparait sur la route. Après quelques discussions en cours de route, une course se déclenche et vous devez atteindre le point de rencontre en premier.
Après la scène cinématique, vous êtes pris dans une embuscade et vous devez trouver un moyen de vous en sortir. Pour ce faire, dégommez d'abord les chinois sur le toit puis ceux à droite.
Abattez ceux qui sont en haut, sur la passerelle, puis montez sur la rampe à droite. Avancez, abattez deux chinois qui arrivent et suivez le chemin jusqu'à l'entrée de gauche. Abattez cinq autres hommes sur place, récupérez une trousse de soins en haut de la rampe et suivez le chemin de droite. Descendez le long d'une autre rampe, abattez les ennemis que vos apercevez et descendez à l'échelle. Achevez les hommes restants, descendez et allez à l'entrée du bâtiment pour qu'une scène se déclenche. Enfin, faites le tour du bâtiment, rejoignez votre moto et suivez le GPS jusqu'au territoire des Lost.

## Mission 13 : Hit the pipe

Repérez le marqueur de Jim dans le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique et le briefing, montez sur votre moto et rejoignez les points rouges qui se trouvent sur votre GPS. Ces points représentent les vans que vous devez exploser grâce aux bombes artisanales dont vous disposez. Pour ce faire, approchez-vous du van, doublez-le par la droite et lancez une bombe pour qu'elle explose près du véhicule. Détruisez ainsi les trois vans des Angels of Death et achevez ainsi cette mission.

## Mission 14 : End of Chapter

Rejoignez Jim dans sa cachette, prenez votre moto et suivez la ligne jaune jusqu'au point de rencontre avec Brian.
Après la scène cinématique, prenez votre arme et descendez les motards qui tournent en rond sur leurs motos. Ensuite, avancez tout en ramassant les munitions et abattez ceux qui se trouvent près du van. Ramassez d'autres munitions, attendez l'arrivée d'un autre véhicule par la droite et abattez les membres qui sont à l'intérieur. Par la suite, abattez deux autres gardes sur une moto et attendez l'arrivée d'un autre van qui se gare dans la cour voisine. Tuez plusieurs autres ennemis, utilisez les citernes explosives pour abattre plusieurs hommes à la fois et sécurisez ainsi la zone.
Une fois que la zone est nettoyée, une autre scène se déclenche et vous devez poursuivre les motards qui se sont enfuis. Montez sur la moto qui est à proximité et pourchassez-les avant de les perdre de vue. Visez-les tout en conduisant la moto et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'ils tombent un par un. Enfin, rejoignez Jim pour qu'une scène se déclenche et achevez ainsi la mission.

## Mission 15 : Bad Standing

Regagnez l'emplacement où se trouve Jim, prenez votre moto et atteignez la planque de Brian. Prenez votre téléphone, entrez dans le Répertoire et appelez Clay ou Terry, pour obtenir des renforts.
Laissez les deux hommes que vous aviez appelé se mettre à l'arrière de la maison, visez la fenêtre de devant et lancez des explosifs. La maison prend feu et Brian tente de fuir par la droite de l'entrée. Sortez votre arme, abattez d'abord les ennemis qui arrivent à pieds puis repérez Brian sur sa moto et abattez-le avant qu'il ne s'échappe. Si vous ne disposez pas d'explosifs, vous devez entrer par la porte arrière et remonter les escaliers tout en éliminant tous les ennemis. Dès que Brian est abattu, éloignez-vous de la maison et reprenez votre moto pour achever cette mission.

## Mission 16 : Heavy Toll

A présent, entrez dans la Carte du GPS, repérez la lettre E d'Elizabeth et rejoignez-la.
Après la scène cinématique, conduisez la voiture jusqu'au péage routier représenté sur votre GPS. Après la courte

scène, attendez que le van arrive devant la barrière et tirez sur les hommes qui sont à l'intérieur. Abattez un max d'ennemis et entrez dans le van. Attendez que Malc monte également et quittez les lieux.
Conduisez rapidement et fuyez les voitures de police qui arrivent pour vous capturer. Une fois que vous aurez semé les flics, suivez la ligne jaune et atteignez l'entrepôt pour finir cette mission.

## Mission 17 : Marta full of Grace

Rejoignez à nouveau Elizabeth et recevez votre nouvelle mission. En effet, elle veut que vous rameniez son amie Marta de l'aéroport. Prenez votre moto et rejoignez l'Aéroport de Liberty City. Après la scène cinématique, vous êtes entouré de policiers et vous devez vous en sortir. Pour ce faire, sortez votre arme et dégommez-les un par un. Si vous possédez un lance-roquettes, tirez sur l'hélicoptère qui arrive. Sinon, ignorez-le, abattez rapidement les agents de l'ordre représentés par des points rouges puis détournez un véhicule et quittez les lieux. Enfin, fuyez les flics qui vous poursuivent et rejoignez une planque " Pay n'spray " pour repeindre votre voiture et échapper à la poursuite. Une fois que les policiers sont semés, ramenez Marta chez Elizabeth et finissez ainsi cette mission.

## Mission 18 : Shifting Weight

Après la mission précédente, attendez quelques instants et rejoignez encore une fois Elizabeth.  Remontez sur votre moto et rejoignez le point de rencontre avec un Dealer.
Après la scène cinématique, vous êtes à l'arrière d'une moto et vous devez tirer sur les voitures de police qui vous poursuivent. Ouvrez le feu jusqu'à ce que les véhicules explosent ou heurtent un poteau. Visez les barils explosifs sur la route pour détruire plusieurs véhicules à la fois et visez également la station d'essence pour créer une grande explosion. Canardez l'arrière des grands camions de police pour abattre la brigade spéciale.
Par la suite, vous êtes encerclé dans une rue et vous n'avez aucun moyen de vous enfuir. Visez les vitres de l'immeuble qui est en face pour que vous puissiez vous échapper. Lorsque la moto s'arrête, visez l'hélicoptère et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'elle explose.
Ensuite, jetez des bombes artisanales sur le chemin pour exploser les voitures de police restantes et finissez ainsi cette mission. A présent, repérez Ray Boccino sur le GPS et rejoignez-le. Pour commencer la prochaine mission.

## Mission 19 : Diamonds in the rough

Après la scène cinématique, appelez Terry pour avoir des renforts et rejoignez les autres membres des Lost and Damned. Ensuite, prenez la tête du convoi et guidez-le jusqu'point d'échange sur le quai.
Après la scène cinématique, poursuivez les deux voitures et éliminez les hommes qui sont à l'intérieur. Utilisez les armes ou les explosifs, poursuivez-les et détruisez-les. Ensuite, récupérez les diamants et répondez à l'appel de Ray. Vous devez séparer les diamants et les placer dans deux sacs poubelle. Pour cela, conduisez jusqu'au premier point vert et placez les diamants. Ensuite, dirigez-vous vers le second point de livraison et détruisez le véhicule qui vous poursuit en cours de route avant de placer la deuxième partie.

## Mission 20 : Roman's Holiday

Cette mission est la plus facile du jeu. D'abord, rejoignez Ashley qui a un problème. Après la courte scène, prenez un véhicule et rejoignez Malc dans une rue marquée sur le GPS. Conduisez le nouveau véhicule et suivez la ligne jusqu'au point jaune. Attendez que Roman sorte et embarquez-le dans la voiture. Prenez le volant à nouveau et suivez la ligne jusqu'à l'entrepôt. A mi-chemin, vous vous arrêtez devant un péage et Roman essaye de s'enfuir. Sortez du véhicule, rattrapez-le et menacez-le pour qu'il revienne. Vous pouvez le menacer avec une arme ou simplement en lui assénant quelques coups de poing. Lorsqu'il revient dans la voiture, conduisez jusqu'à l'entrepôt et achevez ainsi cette mission.

## Mission 21 : Collector's Item

Après quelque temps, vous recevez un appel de Ray. Repérez son emplacement sur le GPS et rejoignez-le. Entrez dans le Libération, montez les marches et avancez jusqu'au fond. Prenez la sortie descendez les marches et allez jusqu'au point de rencontre avec Ray. Après la scène, vous êtes toujours contraint de tuer les traitres qui vous barrent la route.
Tuez d'abord les trois ennemis dans le couloir, avancez, éliminez en d'autres et prenez à droite. Récupérez une trousse

de soins sur le mur, abattez les hommes qui sont à gauche, récupérez les munitions ainsi que les grenades et descendez les marches. Prenez l'armure près du bureau de surveillance et sortez par la porte de derrière. Eliminez un soldat derrière le mur, sortez par la porte de devant et prenez couverture derrière le véhicule noir, en face. Prenez les grenades, lancez-les sur les véhicules qui sont à droite, ceux plus loin à gauche et ceux qui sont au fond de la rue.
Une fois que les hommes de Ray sont morts, certains d'entre eux essayeront de s'enfuir. Conduisez la voiture qui est à proximité, pourchassez-les et abattez-les. Ceci n'est pas facile surtout que la police est à vos trousses. Une fois que les derniers hommes sont morts, fuyez les policiers pour compléter cette mission.
Après la mission, vous recevez un appel de Jim et vous devez lui ramener l'argent. Conduisez un véhicule jusqu'au point de rencontre qui se trouve dans une ruelle et donnez-lui la somme.

### Mission 22 : Was it Worth ?

Repérez Ray sur le GPS et rejoignez-le. Après la scène cinématique, prenez un véhicule et tentez de rejoindre Ashley. A mi-chemin, vous serez poursuivi et attaqué par les hommes de Ray. Par conséquent, appelez Terry ou Clay et rejoignez-les au point qu'ils indiquent sur la carte.
Dès que vous arrivez à ce point, montez les escaliers et rejoignez vos deux camarades. Sortez votre arme, prenez couverture sur le toit et descendez tous les mafieux qui arrivent. Visez la citerne de gaz près des véhicules et provoquez une grosse explosion. Ensuite, visez les hommes restants et tuez-les un par un. Une fois que la zone est sécurisée, sautez sur votre moto et rejoignez Ashley.

### Mission 23 : Get Lost

Après quelques moments, vous recevez un appel de Stubbs. Repérez-le sur le GPS et rejoignez-le. Après la courte scène, reprenez la moto et allez au pénitencier.
Vous appelez Terry et il arrive avec tout un arsenal. Ramassez toutes les armes et toutes les munitions possibles. Récupérez une armure et dirigez-vous vers la porte du pénitencier. Utilisez le lance-grenades pour la détruire, éliminez les gardes à l'entrée et avancez à gauche. Abattez d'autres hommes, prenez couverture derrière l'un des murs de droite et récupérez une trousse de soins sur ce mur. Abattez le sniper sur le toit, éliminez les autres gardes et avancez. Prenez à droite, abattez une troisième vague d'ennemis et progressez droit devant vous puis prenez à gauche jusqu'au point jaune.
Après une autre courte scène, visez les gardes dans la cour et abattez-les. Visez d'abord ceux qui sont sur la passerelle en haut ensuite dégommez tous ceux qui se trouvent au sol. Sortez la grosse artillerie, lancez des grenades et des roquettes et abattez-les tous. Une fois que la cour est sécurisée, avancez à droite jusqu'au dernier point rouge et tuez Billy. Enfin, revenez dans la cour, prenez la moto et suivez vos camarades hors du pénitencier. Ensuite, ramenez les motards jusqu'à la planque des Lost and Damned pour achever la dernière mission du jeu.

## MISSIONS SECONDAIRES

Dans GTA Lost and Damned, il existe des missions secondaires que vous devez effectuer afin de gagner plus d'argent. Cet argent vous sera utile pour acheter de nouvelles armes et munitions. Il existe aussi des mini-jeux auxquels vous pouvez jouer pour vous divertir. Voici les différentes missions secondaires ainsi que les mini-jeux :

### Angus : Vol de Moto

Dans ces missions, votre objectif est de voler des motos. Pour ce faire, entrez dans le répertoire de votre téléphone et appelez Angus. Choisissez l'onglet " boulot " et appelez-le. Après l'appel, ce dernier vous indiquera l'emplacement de la moto sur votre GPS. Entrez dans la carte GPS, marquez l'endroit et atteignez-le. Utilisez une arme pour éliminer le propriétaire de l'engin, récupérez-le rapidement et fuyez les policiers qui sont à vos trousses. A chaque fois que vous ramenez une moto au quartier général des Lost and Damned, vous gagnez de l'argent. Il existe dix motos à voler dans le jeu.

### Stubbs

Entrez dans le répertoire du téléphone, tapez Stubbs puis choisissez " boulot ". Ce dernier vous proposera cinq missions différentes contre une bonne somme d'argent. Dans les missions de Stubbs, votre objectif est d'éliminer les

hommes qu'il désigne pour de l'argent.

### Stubbs - Mission 1 : Communication breakdown

Appelez Stubbs qui vous indique l'emplacement d'un journaliste qu'il faut liquider. D'abord, détournez un véhicule rapide et rejoignez l'emplacement dans le temps imparti. Après la scène cinématique, sortez rapidement une arme et tirez sur le journaliste avant qu'il ne s'échappe. Si ce dernier fuit en voiture, reprenez votre véhicule et pourchassez-le. Assurez-vous qu'il soit bien mort, fuyez les flics en cas de poursuite et achevez ainsi cette mission.

### Stubbs - Mission 2 : Phone Ho'

Rejoignez l'emplacement représenté par le point jaune sur la carte et sortez du véhicule. Par la suite, entrez dans la ruelle, montez sur les caisses ou les containers et grimpez sur le toit. Attendez que la voiture rouge arrive, prenez votre téléphone et sélectionnez " Appareil Photo ". Dirigez la caméra vers la voiture rouge, attendez que la prostituée approche du véhicule et prenez une photo lorsqu'elle est à proximité de la fenêtre. Envoyez la photo à Stubbs et vous recevrez ensuite un appel de ce dernier.

### Stubbs - Mission 3 : First Impressions

Prenez un véhicule, repérez l'emplacement jaune sur la carte et atteignez-le. Une fois arrivé à destination, sortez votre arme et éliminez la cible qui sort de l'hôtel. Abattez aussi ceux qui vous tirent dessus puis prenez le véhicule et fuyez les policiers.

### Stubbs - Mission 4 : When the Blue Chips Are Down

Allez près de l'appartement indiqué en bleu et remarquez la voiture de police. Tirez sur le flic, entrez dans l'allée et enlevez les menottes de la dame qui est près de la voiture. Entrez dans le véhicule, sortez de l'allée et suivez la ligne jaune jusqu'à l'héliport. Enfin, protégez la dame le temps qu'elle monte dans l'hélicoptère et achevez ainsi cette mission.

### Stubbs - Mission 5 : Knowing me, knowing you

Dans cette mission, votre objectif est de voler une voiture, cette fois. Pour cela, prenez n'importe quel véhicule et rendez-vous au point indiqué. Repérez la superbe Lamborghini rouge, volez-la et rejoignez le garage dans le temps imparti.  Après la scène durant laquelle le mécanicien installe une puce, vous devez conduire et ramener la voiture avant le temps imparti.  Aussi, vous devez faire attention en conduisant afin de ne pas abimer le véhicule. Vous devez également garer la voiture au même endroit précédent pour ne pas attirer les soupçons.

### Missions de courses

Les missions de courses s'affichent sur la carte grâce à une icône en forme de casque rouge. Rejoignez ces icones pour commencer la course. Passez à travers les points de contrôle (82) qui vous indiquent aussi la direction à suivre et gagnez ces courses pour achever ainsi ces missions.

### Baston

Les guerres de gang sont affichées sur la carte sous forme d'une icône en forme d'explosion (83). Rejoignez cette icône sur la carte pour commencer la guerre et vous devez éliminer les membres du gang adverse (84). Ce gang peut être en mouvement comme il peut être immobile, au même endroit. Marquez toujours l'endroit, suivez le marqueur et bastonnez les ennemis par tous les moyens (85).

## MINI-JEUX

Mis à part les missions secondaires, vous pouvez vous divertir et jouer à différents jeux avec vos frères.

### Billard

Pour jouer au billard, rendez-vous au second étage du quartier général ou appelez Terry ou Clay. Commencez une partie de billard, utilisez les joysticks pour diriger le bâton (86) et choisissez la vitesse du tir et gagnez ainsi ce jeu.

## Fléchettes

Appelez Clay ou Terry, et sélectionnez " Fléchettes " pour aller jouer aux fléchettes. Pour ceux qui ne savent pas comment jouer ; visez les segments de la tablette et lancez les fléchettes. Chaque segment vous fait gagner des points. Si vous visez la zone étroite à la périphérie du cercle, les points seront doublés. Si vous visez la zone étroite au milieu du cercle, les points seront triplés. Toutefois, pour gagner à ce jeu, vous devez finir avec un doublé.

## Air Hockey

Appelez Clay ou Terry et choisissez d'aller jouer au Air Hockey. Passez d'abord prendre vos deux camarades et rendez-vous à la salle de jeux qui est marquée sur votre carte. Utilisez les joysticks pour jouer au Air Hockey (89) et marquez sept point pour gagner la partie.

# GripShift

© Sidhe Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Drapeau de course (5)

Arrive en premier dans 10 courses uniques en joueur solo.

### Bonus-étoile (5)

Ramasse toutes les étoiles et les Bonus GS en un seul tour.

### Décathlon (10)

Gagne tous les objectifs dans 10 différents niveaux Défis.

### LAGACHETTE (10)

Remporte 200 destructions en jouant au Combat de la mort.

### Galileo (15)

Ramasse toutes les étoiles dans 50 niveaux (mode défi ou course).

### Bling (20)

Finis 50 niveaux (Mode défi ou course) en Temps Or ou mieux

### Tonneau (20)

Fais un tonneau complet et retombe sain et sauf sur la piste.

### Rafale (20)

Quitte la piste et vole pendant 10 secondes, puis retombe sain et sauf sur la piste.

### Indy 50 (20)

Gagne 50 courses Multijoueurs.

### RayonMortel (25)

Dans un combat de la mort, utilise RayonMortel sur un joueur qui utilise un bouclier ardent.

### GS Roi (25)

Trouve et ramasse le bonus GS dans chaque niveau Défi du jeu.

## Maître du Temple (25)

Termine le Niveau Défi du Temple Maudit sans mourir ou recommencer une seule fois.

# Guilty Gear 2 Overture

© 505 Games / Arc System Works 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES CACHÉS

### Ex Sol (nouveau costume)

Téléchargez ce costume sur le Xbox Live pour 150 points.

### Ky Kiske

Terminer le mode Campagne dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Raven

Téléchargez-le sur le Xbox Live pour 400 points.

# Guitar Hero 5

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

### Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

### AutoKick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

### Mode Focus

Jaune, Vert, Rouge, Vert, Jaune, Bleu, Vert (2)

### Mode HUD libre

Vert, Rouge, Vert (2), Jaune, Vert (3)

### Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

### Personnages invisibles

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

### Slide permanent

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Bleu, Jaune, Bleu

### Tous les HOPO

Vert (2), Bleu, Vert (3), Jaune, Vert

### Tous les personnages

Bleu (2), Vert (2), Rouge, Vert, Rouge, Jaune

### Contest Winner 1

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

### Couleur flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

### Couleur gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

### Hyper-vitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

### Couleur étoile

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

### Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

## INVITÉS SPÉCIAUX

### Carlos Santana

Réussir le morceau "No One To Depend On (live)" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

### Johnny Cash

Réussir le morceau "Ring of Fire" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

### Kurt Cobain

Réussir le morceau "Smells Like Teen Spirit" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

### Matt Bellamy

Réussir le morceau "Plug in Baby" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

### Shirley Manson

Réussir le morceau "I'm Only Happy When It Rains" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

## SUCCÈS

### Quête du quatuor (20)

Dispute 10 parties à 4 joueurs en mode RockFest (n'importe quel type).

### La grande tournée (30)

Débloque toutes les scènes du monde... et plus encore !

### Disque d'Or (20)

Termine 50 défis en décrochant au moins l'Or.

### Disque de Platine (30)

Termine 50 défis en décrochant au moins le Platine.

### Disque de Diamant (50)

Termine 50 défis en décrochant le Diamant.

### Poumons d'acier (20)

Réussis une série de 25 phrases au chant.

### Échantillonneur (30)

Joue au moins une chanson en Partie rapide, Carrière et chaque type de Compétition.

### Producteur (10)

Crée une chanson dans le Studio de Musique.

### Les 4 Rocktastiques (10)

Forme un groupe avec 4 rockeurs créés et joue une chanson avec eux.

### Quadruple Menace (30)

Termine un défi avec chaque instrument en décrochant au moins l'or.

### Rocktopus (20)

Dispute une partie en ligne opposant 2 groupes classiques de 4 joueurs.

### Ménage à huit (20)

Fais une partie en ligne avec 8 joueurs jouant tous du même instrument.

### Extraverti (10)

Termine 25 Duels pro en ligne (victoire ou échec).

### Quartet 'A Capella' (10)

Joue une chanson avec 4 chanteurs.

### Ligne rythmique (10)

Joue une chanson avec 4 batteurs.

### Quatuor à cordes (10)

Joue une chanson avec 4 guitaristes.

### Vos 4 basses nous appartiennent (10)

Joue une chanson avec 4 bassistes.

### Explore le Studio ! (10)

Tu as lu 5 infobulles du GHMix.

### A bout de souffle (20)

Crée et joue jusqu'au bout une liste de chansons d'au moins 1 heure.

### Le défi du super groupe (20)

Décroche l'or sur au moins 5 défis de groupe.

### Favori du public (5)

Remplis complètement ton Rockomètre.

### C'est quoi un 33 tours ? (20)

Termine 14 chansons en Partie rapide.

### Nouvelle star (10)

Gagne 25 étoiles en mode Carrière.

### Graine de star (20)

Gagne 101 étoiles en mode Carrière.

### Étoile filante (30)

Gagne 303 étoiles en mode Carrière.

### Grand commandant (10)

Gagne au moins 5 étoiles sur une chanson en Carrière ou Partie rapide.

### Super Star (50)

Gagne 505 étoiles en mode Carrière.

### T'en veux encore ? (10)

Joue 5 rappels en concert.

### Bonne synchro (10)

Termine 20 séquences de groupe.

### La suite ultime (30)

Réussis une suite de 1001 notes.

### Pleine puissance (20)

Joue dans un groupe classique et fais grimper le multiplicateur collectif jusqu'à sa valeur maximum.

### Quoi de neuf ? (5)

Termine une leçon de l'initiation sur une nouvelle fonctionnalité.

### Pas le droit à l'erreur ! (20)

Joue une chanson en entier sans rater le moindre note (Partie rapide ou Carrière).

### Plus haut et plus loin (10)

Termine une chanson avec un multiplicateur moyen supérieur à 4x.

### Marque gros ! (5)

En solo, marque 500 000 points en une seule chanson.

### Marque très gros ! (10)

En groupe ou en solo, marque 1 000 000 points en une seule chanson.

### Explose le score ! (30)

En groupe, marque 3 000 000 points en une seule chanson.

### L'union fait la force (10)

Dans un groupe classique de 4 joueurs, tous les joueurs activent leur Star Power en même temps.

### Compilation (20)

Termine 100 chansons en Partie rapide.

### Juke-Box (30)

Termine 300 chansons en Partie rapide.

### Chanteuse (10)

5 étoiles sur 'Ex-Girlfriend', 'Send A Little Love Token' et 'Only Happy When It Rains' au chant.

### Amas d'étoiles (100)

Gagne 808 étoiles en mode Carrière.

### Invité spécial (10)

Termine une chanson avec ton avatar Xbox 360.

### Représentant (5)

Décroche le diamant sur un défi de sponsor.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Guitar Hero : Aerosmith

© Activision / Neversoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Jailbait (5)

Joue une chanson au Nipmuc.

### Combination (5)

Obtiens un multiplicateur x8 en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

### Cheesecake (10)

Réussis une série de 100 notes en mode Carrière ou en Partie rapide (local seulement).

### Get Your Wings (10)

Termine le didacticiel.

### No More, No More (10)

Joue tous les rappels

### Aerosmith (15)

Déverrouille Aerosmith comme groupe jouable.

### Big Ones (15)

Réussis une série de 300 notes en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

### When I Needed You (15)

Active 3 fois le Star Power pendant une chanson en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

### Crazy (20)

Réussis une série de 500 notes en mode Carrière ou en Partie rapide (local seulement).

### Kings and Queens (20)

Achète tous les personnages jouables de The Vault.

### Make It (20)

Termine le mode Carrière au niveau Facile.

### Big Ten Inch Record (20)

Achète toutes les chansons bonus.

### Toys in the Attic (20)

Achète toutes les guitares de The Vault (basse, première guitare, guitare rythmique).

### Ain't That a B***h (20)

Obtiens une étoile d'or sur une chanson (local).

### My Fist Your Face (20)

Gagne un Duel pro avec classement en ligne.

### Don't Get Mad, Get Even (20)

Gagne un Duel en ligne.

### Walkin' the Dog (20)

Gagne un Duel pro avec classement en ligne avec plus de 10 000 points.

### Soul Saver (20)

Gagne un Choc de guitares avec classement en ligne avec une attaque Charge Mortelle.

### Gems (25)

Réussis toutes les séquences Star Power d'une chanson (local ou sur Xbox LIVE).

### Sick as a Dog (25)

Obtiens 5 étoiles sur une chanson au niveau Moyen ou plus difficile (local ou sur Xbox LIVE).

### Cryin' (25)

Réussis une série de 600 notes en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

### Movin' Out (30)

Termine le mode Carrière au niveau Moyen.

### Score de légende (30)

Obtiens "325 000" ou plus sur "Train Kept a Rollin".

### Get it up (30)

Obtiens 2 000 000 en mode Carrière.

### Eat the Rich (30)

Gagne 50 000 $ en mode Carrière.

### I Don't Want to Miss a Thing (30)

Obtiens une étoile d'or sur une chanson au niveau Moyen ou plus difficile (local).

### What it Takes (35)

Joue 20 parties avec classement en ligne dans n'importe quel type de jeu.

### Deuces Are Wild (40)

Finis les titres de la liste comme première guitare (local ou sur Xbox LIVE - utilisateur principal)

### Let the Music Do the Talking (40)

Obtiens une étoile d'or sur une chanson en mode Coop (local ou sur Xbox LIVE).

### Love Me Two Times (40)

Finis les titres de la liste à la basse/guitare rythmique (local/Xbox LIVE - utilisateur principal).

### Rock in a Hard Place (50)

Termine le mode Carrière au niveau Difficile.

### Same Old Song and Dance (50)

Joue toutes les chansons de la sélection et de The Vault (local seulement).

### Dream On (75)

Termine le mode Carrière au niveau Expert.

## Succès secrets

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## CHEATS

Entrez les codes suivants dans l'écran "Cheats" présent dans le menu "Options", en appuyant sur les frettes et en jouant les notes avec le médiator. Notez que les lettres V, R, J, B et O correspondent respectivement aux frettes verte, rouge, jaune, bleue et orange.

### Débloquer toutes les chansons.

R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+B

### Mode Air Guitar.

R+J, V+R, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+B, J+O

### Mode Super Speed.

J+O, J+O, J+O, J+O, J+O, R+J, R+J, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+O, J+O

### Pas d'échec.

V+R, B, V+R, V+J, B, V+J, R+J, O, R+J, V+J, J, V+J, V+R

### Mode performance (pas d'affichage des notes).

V+R, V+R, R+O, R+B, V+R, V+R, R+O, R+B

### Mode précision.

R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B, R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B

## PERSONNAGES CACHÉS

Après avoir débloqué ces personnages, vous devez les acheter en mode Carrière.

### DMC

Battez DMC sur le morceau "King of Rock".

### Joe Perry

Battez-le dans un duel de guitare en mode Carrière.

## CHANSONS À DÉBLOQUER

Une fois débloqués, ces morceaux sont accessibles dans la section "The Vault" qui apparaît lorsque vous appuyez sur la fret bleue depuis la liste des morceaux principaux.

### Aerosmith : "Kings and Queens"

Terminez le mode Carrière.

### Joe Perry : "Joe Perry Guitar Battle"

Battez Joe Perry dans un duel de guitare en mode Carrière.

## GUITARES

### Doubleneck

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Expert.

### Get a Grip

Terminez le mode Carrière en Difficile.

### Nine Lives (Daredevil)

Terminez le mode Carrière en Facile.

### Permanent Vacation

Terminez le mode Carrière en Moyen.

### Rock In A Hard Place (Zeitgeist)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Moyen.

### Toys In The Attic (Rocking Horse)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Facile.

### Walk This Way

Terminez le mode Carrière en Expert.

# Guitar Hero : Metallica

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.

J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

| | |
|---|---|
| BRRVRVRJ | Couleur Gem |
| JJBRBVRR | Mode Performance |
| JRVRVRRB | Black Highway |
| JVRBBBBR | Auto Kick (basse auto) |
| RRBJVVVJ | Instruments "Air" |
| RRJRBRRB | Couleur Etoile |
| RRRBBVVJ | Drum permanent |
| RVVJBVJV | Fireball vocal |
| VBRJJRVV | Hyper Vitesse |
| VRJBBJRV | Costumes Metallica |
| VRJBRJBV | Ligne 6 débloquée (studio) |
| VRJJJBBV | Invisibilité |
| VRVBRRJB | Couleur Flamme |
| VVRRJRJB | Notes connectées |

## PERSONNAGES ET COSTUMES BONUS

### Personnages

#### James Hetfield

Remporter 100 étoiles dans la carrière de chanteur.

#### James Hetfield (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de chanteur.

#### James Hetfield (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de chanteur.

### King Diamond

Réussir le morceau "Evil" dans n'importe quelle carrière.

### Kirk Hammett

Remporter 100 étoiles dans la carrière de guitariste.

### Kirk Hammett (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de guitariste.

### Kirk Hammett (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de guitariste.

### Lars Ulrich

Remporter 100 étoiles dans la carrière de batteur.

### Lars Ulrich (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de batteur.

### Lars Ulrich (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de batteur.

### Lemmy

Réussir le morceau "Ace of Spades" dans n'importe quelle carrière.

### Robert Trujillo

Remporter 100 étoiles dans la carrière de bassiste.

### Robert Trujillo (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de bassiste.

### Robert Trujillo (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de bassiste.

### Marcus Fretshreder

Remporter 55 étoiles dans la carrière de guitariste.

### Matty Cannz

Remporter 55 étoiles dans la carrière de batteur.

### Riki Lee

Remporter 55 étoiles dans la carrière de chanteur.

### Shirley Crowley

Remporter 55 étoiles dans la carrière de bassiste.

### Zack Harmon

Remporter 100 étoiles en tant que groupe.

### Zack Harmon (Classic)

Remporter 150 étoiles en tant que groupe.

### Zack Harmon (Zombie)

Remporter 200 étoiles en tant que groupe.

## Instruments

### Klown Bass

Remporter 45 étoiles en tant que bassiste.

### Mean Green Bass

Remporter 25 étoiles en tant que bassiste.

## Chansons (Wii et PS2 uniquement)

### "Broken, Beat & Scarred"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

### "Cyanide"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

### "My Apocalypse"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

# Guitar Hero : Van Halen

© Activision 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Bulletin de notes (5)

Termine un niveau de l'initiation.

### Elle est vivante ! (5)

Débloque la guitare Frankenstrat d'Eddie.

### Aïe ! (5)

Crée un tatouage personnalisé.

### Intruder (10)

Termine l'introduction de la carrière.

### Van Halen (10)

Termine une carrière en mode Novice (en groupe ou en solo).

### Tout le monde en veut ! (10)

Termine une chanson avec le groupe complet (4 joueurs).

### Ils ont tenté le diable (10)

Tous les membres du groupe ont joué 50 notes à la suite en même temps (4 joueurs).

### Appelez un médecin ! (10)

Réussis 100% des notes d'une chanson en groupe (4 joueurs).

### Power punk atomique (10)

Tous les membres du groupe déclenchent le Star Power en même temps (4 joueurs).

### Haut perché (10)

Tous les membres du groupe gagnent un multiplicateur x8 en même temps (4 joueurs).

### EVH (10)

Débloque tous les instruments de Van Halen.

### The Broken Combs (15)

Termine un concert à West Hollywood.

### Dallas ? Dallas comment ? (15)

Termine un concert à Dallas.

### Un pays très très lointain (15)

Termine un concert à Londres et aux Pays-Bas.

### The Space Brothers (15)

Termine un concert à Los Angeles et à Rome.

### Van Halen II (15)

Termine une carrière en mode Facile (en groupe ou en solo).

### Jump (15)

Termine toutes les chansons de Van Halen (en groupe ou en solo).

### A nous les grandes villes ! (20)

Termine un concert à Berlin et à New York.

### Unchained (20)

Débloque tous les personnages de Van Halen.

### Women and Children First (25)

Termine une carrière en mode Moyen (en groupe ou en solo).

### Fair Warning (35)

Termine une carrière en mode Difficile (en groupe ou en solo).

### Fin de la tournée (35)

Termine la majorité des concerts (en groupe ou en solo).

### Diver Down (45)

Termine une carrière en mode Expert (en groupe ou en solo).

### 1984 (55)

Termine une carrière en mode Expert+ (batterie en solo).

### Le bûcher (60)

Guitare 5 étoiles sur "Little Guitars", "Cathedral", "Spanish Fly" et "Eruption" (mode Expert).

### 316 (65)

5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen en mode Carrière à la basse (mode Expert).

### Diamant brut (70)

5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen en mode Carrière au chant (mode Expert).

### Pro de la double grosse caisse (75)

5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen en mode Carrière à la batterie (mode Expert).

### Dieu de la gratte (100)

5 étoiles sur toutes les chansons de Van Halen en mode Carrière à la guitare (mode Expert).

### 5150 (100)

Termine toutes les chansons de Van Halen avec chaque instrument (guitare, chant, batterie, basse).

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Guitar Hero : World Tour

© Activision Blizzard / Neversoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEATS

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

### Aaron Steele

Bleu, Rouge, Jaune (5), Vert

### Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

### Always Slide

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

### AT&T BallPark

Jaune, Vert, Rouge (2), Vert, Bleu, Rouge, Jaune

### Auto Kick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

### Extra Line 6 Tones

Vert, Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu, Vert

### Couleur Flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

### Couleur Gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

### Hypervitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

### Rockeur Invisible

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

### Jonny Viper

Bleu, Rouge, Bleu (2), Jaune (3), Vert

### Nick

Vert, Rouge, Bleu, Vert, Rouge, Bleu (2), Vert

### Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

### Rina

Bleu, Rouge, Vert (2), Jaune (3), Vert

### Couleur Star

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

### Débloque toutes les chansons

Bleu (2), Rouge, Vert (2), Bleu (2), Jaune

### Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

## PERSONNAGES CACHÉS

Une fois ces personnages débloqués, vous devez les acheter via le menu de sélection des personnages.

### Billy Corgan

Jouer le morceau "Today" en mode Carrière (Band).

### Hayley Williams

Jouer le morceau "Misery Business" en mode Carrière (Vocal).

### Ozzy Osbourne

Jouer le morceau "Ozzfest gig" en mode Carrière (Vocal).

### Rockubot

Terminer le mode Carrière (Drum).

### Skeleton

Terminer le mode Carrière (Vocal).

### Sting

Jouer le morceau "Demolition Man" en mode Carrière (Basse).

### Ted Nugent

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

### Travis Barker

Jouer le morceau "Dammit" en mode Carrière (Drum).

### Zakk Wylde

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

## SUCCÈS

### Les ficelles du métier (5)

Termine un didacticiel

### Artiste Solo d'un jour (5)

Termine une chanson (Solo)

### Stix (5)

Joue à la batterie (Groupe ou Solo)

### Tyrolienne (5)

Joue au chant (Groupe ou Solo)

### Guitare et médiator (5)

Joue à la guitare (Groupe ou Solo)

### Nourrir la Bête (5)

Envoie une chanson sur GHTunes

### Téléchargement compulsif (5)

Télécharge des chansons depuis GHTunes

### Une Paire bat une Paire (5)

Termine un Duel pro 2 contre 2 sur Xbox LIVE (victoire ou défaite)

### La loi du plus fort (5)

Termine un Choc sur Xbox LIVE (victoire ou défaite)

### La mienne est plus grosse (5)

Termine une partie Groupe contre Groupe sur Xbox LIVE (victoire ou défaite)

### Premier d'une longue série (10)

Termine un concert (Groupe ou Solo)

### Touche-à-Tout (10)

Joue au moins une fois de chaque instrument (Chant, Première guitare, Basse et Batterie)

### Et si on restait ensemble ? (10)

Termine une chanson en groupe (groupe de 4 joueurs)

### 50 Notes groupées (15)

Tous les membres ont joué 50 notes à la suite en même temps (groupe de 4 joueurs)

### Sans forcer (25)

Termine une carrière au niveau Facile (Groupe ou Solo)

### Artiste solo (25)

Termine une carrière solo (n'importe quelle difficulté)

### Groupe en Mission (25)

Termine la majorité des concerts (Groupe ou Solo)

### Bling, Bling (30)

Gagne $1 000 000 au total

### En tête des hit-parades (30)

Termine une carrière de groupe (n'importe quelle difficulté)

### Ménestrel (30)

Termine une carrière au niveau Moyen (Groupe ou Solo)

### Rockstars en or massif (30)

Faire 100 % sur une chanson en groupe (groupe de 4 joueurs)

### Rockstars de Platine (50)

Faire 100 % sur une chanson en groupe, en modes Difficile ou Expert uniquement (groupe de 4 joueurs)

### Hardcore (60)

Termine une carrière au niveau Difficile (Groupe ou Solo)

### Membre du Panthéon (100)

Termine une carrière au niveau Expert (Groupe ou Solo)

### Homme-Orchestre (150)

Termine les carrières de tous les intruments - n'importe quelle difficulté (Groupe ou Solo)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

**Succès secret (10)**

**Succès secret (15)**

**Succès secret (15)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (30)**

**Succès secret (30)**

**Succès secret (30)**

**Succès secret (35)**

**Succès secret (35)**

## DÉBLOQUER "PULL ME UNDER"

Terminer la carrière complète pour chaque instrument dans tous les niveaux de difficulté pour débloquer la chanson des crédits.

# Guitar Hero Greatest Hits

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.
J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

### Couleur étoile

V, R, V, J, V, B, J, R

### Couleur Gem

R, R, R, B, B, B, J, V

### Drum permanent

V, V, R, R, B, B, J, J

### Fireball vocal

V, B, R, R, J, J, B, B

### Hyper Vitesse

R, V, B, J, V, J, R, R

### Instruments "Air"

J, R, B, V, J, R, R, R

### Ligne 6 débloquée (studio)

V, R, J, B, R, J, B, V

### Rocker invisible

B, R, R, R, R, J, B, V

### Slide permanent

B, J, R, V, B, V, V, J

## SUCCÈS

### Le plus grand des voyages (10)

Termine une chanson dans chaque lieu.

### Essaie de me battre (20)

Remporte une partie Duel pro en ligne de 25 000 points ou plus.

### Casseur de Mâchoire (20)

Remporte une partie Duel en ligne de 25 000 points ou plus.

### Tu devrais avoir peur (10)

Gagne une partie Duel en ligne.

### Un pour tous (20)

Termine une chanson dans un groupe (4 joueurs).

### Guide du rockeur légendaire (5)

Termine l'initiation Carrière.

### La plus grande équipe (20)

Termine une chanson avec tous les membres du groupe en difficulté Expert (groupe de 4 joueurs).

### Doigts en or (5)

Joue la partie guitare.

### Play With Me (20)

Joue 20 parties en ligne.

### Roi du swing (30)

Termine une carrière en tant que bassiste.

### Thunder Kissing (10)

Déclenchez le Star Power simultanément (groupe de 4 joueurs).

### J'en veux plus (5)

Télécharge une chanson sur GHTunes(SM).

### I Wanna Rock (5)

Termine une chanson dans une difficulté en mode Partie rapide ou Carrière.

### Légendes du rock (30)

Termine une carrière en groupe (de 2 à 4 joueurs).

### Diva prometteuse (5)

Joue en tant que chanteur.

### Cowboys From Hell (25)

Termine une chanson à 100% en tant que groupe (4 joueurs).

### Leader de groupe (10)

Marque le score individuel le plus élevé dans un groupe de 4 joueurs.

### Inflexible (30)

Termine une carrière en tant que batteur.

### Pro de la six cordes (30)

Termine une carrière en tant que guitariste.

### Bark At The Moon (30)

Termine une carrière en tant que chanteur.

### Présence invisible (5)

Joue en tant que bassiste.

### L'homme-orchestre (35)

Termine les quatre carrières dans n'importe quelle difficulté.

### Machine de guerre (25)

Termine une chanson en Expert + (batterie seulement).

### Maître artisan (5)

Crée un nouvel instrument personnalisé.

### Artiste en devenir (5)

Crée un nouveau logo de groupe personnalisé.

### Chef-d'oeuvre (5)

Crée une nouvelle rock star personnalisée.

### Mooned (5)

Joue la partie batterie.

### Il y a de l'espoir ! (10)

Relève-toi d'une performance minable.

### Clash des Titans (15)

Remporte une partie Groupe contre Groupe (8 joueurs).

### Sang d'encre (5)

Crée un nouveau tatouage personnalisé.

### Gloire à ceux qui osent (10)

Joue une chanson dans la salle de l'Atlantide.

### Face à face (10)

Gagne une partie Duel pro en ligne.

### Killing In The Name (45)

Remporte 50 parties en ligne.

### Vétéran du rock (20)

Joue 150 chansons tout au long de ta carrière.

### Rock star de génie (100)

Termine la carrière Expert en solo avec tous les instruments.

### D'enfer ! (10)

Termine la chanson 'Smoke on the Water' au chant.

### Zone de la mort (10)

Rate une chanson alors que le Star Power est disponible en mode solo.

### Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Guitar Hero II

© Activision / RedOctane 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Faites l'une des manipulations suivantes rapidemment sur l'écran principal à l'aide de la guitare :

**Mode performance (aucune aide à l'écran)**
Bleu, Bleu, Jaune, Bleu, Bleu, Orange, Bleu, Bleu.

**Hyper vitesse (le jeu est plus rapide)**
Bleu, Orange, Jaune, Orange, Bleu, Orange, Jaune, Jaune.

**Mode "air guitar" (la guitare est invisible)**
Jaune, Bleu, Jaune, Orange, Jaune, Bleu.

**Tout débloquer**
Bleu, Jaune, Orange, Rouge, Jaune, Orange, Bleu, Jaune, Bleu, Jaune, Bleu, Jaune, Bleu, Jaune, Bleu, Jaune.

**Foule modifiée première version**
Jaune, Orange, Bleu, Orange, Bleu, Orange, Jaune

**Foule modifiée seconde version**
Jaune, Jaune, Bleu, Orange, Jaune, Jaune, Bleu, Orange

**Tête de cheval**
Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange, Orange, Bleu, Orange.

**Tête en feu**
Jaune, Jaune, Orange, Jaune, Orange, Orange, Jaune, Orange

## LES GUITARES CACHÉES

Voici comment accéder aux guitares bonus :

**Guitare poisson**
Finissez le jeu en mode facile.

**Guitare cercueil**
Finissez le jeu en mode normal.

**Guitare Snaketapus**
Finissez le jeu en mode difficile.

**Guitare hache**

Finissez le jeu en mode expert.

**Guitare USA**
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons en mode facile.

**Guitare Viking**
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons en mode normal.

**Guitare globe occulaire**
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons en mode difficile.

**Guitare The Log**
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons en mode expert.

## LES BASSES EN COOP

Il est possible de débloquer des basses pour le mode coopératif, voici comment :

**Gibson SG**
Terminez 10 morceaux en mode coop.

**Gibson Grabbar**
Terminez 20 morceaux en mode coop.

**Gibson Thunderbird**
Terminez 30 morceaux en mode coop.

**Gibson Les Paul avec skin Cherry Sunburst Classic**
Terminez 40 morceaux en mode coop.

**Honer Bass**
Terminez tous les morceaux du mode coop.

**Lava Pearl Musicman Stingray**
Obtenez 5 étoiles sur 10 morceaux du mode coop.

**Cream SG**
Obtenez 5 étoiles sur 20 chansons du mode coop.

**Natural Mapple Gibson Grabber**
Obtenez 4 étoiles sur toutes les chansons du mode coop.

**Natural Sunburst Gibson Thunderbird**
Obtenez 5 étoiles sur toutes les chansons du mode coop.

# Guitar Hero III : Legends of Rock

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée. Lorsque deux touches sont entre parenthèses, ça signifie qu'elles doivent être actionnées en même temps en plus du mediator.

J = Jaune
B = Bleu
O = Orange
R = Rouge
V = Vert

### Hyper Vitesse

O, B, O, J, O, B, O, J
Appuyez sur le bouton vert lorsque le code est en surbrillance pour passer d'un niveau de difficulté à un autre.

### Mode Performance

(RJ), (RB), (RO), (RB), (RJ), (VB), (RJ), (RB)

### Mode Précision

(VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO), (VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO)

### Tous les morceaux

(JO), (RB), (RO), (VB), (RJ), (JO), (RJ), (RB), (VJ), (VJ), (JB), (JB), (JO), (JO), (JB), J, R, (RJ), R, J, O

### Air Guitar

(BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (VJ), (VJ), (RJ), (RJ)

## PISTE BONUS : "THROUGH THE FIRE AND FLAMES"

Pour débloquer ce morceau, battez Lou dans le dernier duel. La nouvelle musique apparaîtra dans la liste des pistes bonus.

## SLASH, LOU ET TOM MORELLO

### Lou

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $15,000.

### Slash

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

### Tom Morello

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

## ASTUCE POUR LES DÉFIS

Pour remporter facilement les défis qui vous opposent à des adversaires, il suffit de conserver tous les bonus obtenus durant le morceau pour les envoyer tous à la suite au dernier moment.

# Gun

© Activision / Neversoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VAINCRE REED

Vaincre Reed qui vous nargue du haut de son cheval n'est pas une mince affaire. Il ne lui faut en effet pas plus de quelques secondes pour abattre votre cheval, et le moindre temps mort lui permet de regagner de la vie. Toutefois, il existe une méthode toute bête pour le vaincre. Commencez par le faire venir près de l'embarcation en l'éperonnant à l'aide de votre cheval, puis, dès que Reed aura abattu votre monture, collez-vous contre la sienne et frappez-le au couteau sans interruption. Vous devriez avoir largement assez de flasques pour regagner de la vie lorsque vous jauge arrive dans le rouge, et Reed ne bougera même pas pour vous échapper.

## VAINCRE DUTCHIE

Dutchie vous vise avec une mitrailleuse gatling depuis le train. Avant de vous en prendre à lui, mettez-vous à couvert derrière les rochers et descendez de cheval. De là, vous pourrez viser un à un les cavaliers avec le fusil. Ensuite, concentrez-vous sur les hommes positionnés sur le train en utilisant le tir éclair ou la visée du fusil. Lorsqu'il ne restera plus que Dutchie, prenez un cheval et foncez vers lui en lui tirant dessus à l'aide du tir éclair. De cette façon, vous aurez le temps de le cribler de balles pendant qu'il détruit votre cheval. Cherchez ensuite un autre cheval et répétez l'opération (tir éclair sans interruption + flasques) pour en venir à bout.

## ARMES SPÉCIALES

Terminez toutes les missions du jeu pour débloquer le fusil explosif (Cannon Nock Gun) et le cheval blindé (Reverend Reed's Horse).

# Gunstar Heroes

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Jeu terminé (25)

Terminez le jeu.

### Golden Silver (25)

Battez le super ennemi Golden Silver.

### Green (25)

Battez Green.

### Black Fly (25)

Battez Black Fly.

### Armé et dangereux (15)

Commencez le jeu avec chacune des armes.

### Smash Daisaku (15)

Sauvez Yellow en battant Smash Daisaku.

### Black Beat Stepper (15)

Terminez le Dice Palace et battez Black Beat Stepper.

### Orange (15)

Battez Orange sur le bateau volant.

### Attaque de crabe (10)

Battez Crab Force dans la mine souterraine.

### Pinky Roader (10)

Battez Pinky Roader dans les ruines anciennes.

### Bravoo Man (10)

Battez Bravoo Man dans les ruines anciennes.

## Papaya Dance (10)

Battez Papaya Dance dans les ruines anciennes.

# Gyromancer

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### L'Adepte (20)

Exécuter une Chaine Gyro.

### L'Illuminé (40)

Pourchasser la Tempérance.

### Le Clairvoyant (10)

Arriver à une vérité sur le Sentier Obscur.

### L'Érudit (10)

Passer le test des Pierres.

### Possède 3 prix (10)

Acquérir 3 prix.

### Possède 7 prix (10)

Acquérir 7 prix.

### Possède 15 prix (10)

Acquérir 15 prix.

### Possède 30 prix (20)

Acquérir 30 prix.

### Possède 50 prix (20)

Acquérir 50 prix.

### Possède 75 prix (20)

Acquérir 75 prix.

### Possède 100 prix (20)

Acquérir 100 prix.

## Possède 120 prix (10)

Acquérir 120 prix.

# Half-Life 2

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

### + 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

### Invincibilité

LB, Haut, RB, Haut, LB, LB, Haut, RB, RB et Haut.

### Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

### Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

# Half-Life 2 : Episode One

© Electronic Arts / Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

### + 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

### Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

### Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

# Half-Life 2 : Episode Two

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

### + 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

### Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

### Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

# Halo 3

© Microsoft / Bungie 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## KATANA

Validez 1000 points de succès, validez 49 succès différents et trouvez tous les crânes pour débloquer le katana.

## SUCCÈS

### Atterrissage (20)

Terminez la première mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Irréductible (20)

Terminez la deuxième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### La route (20)

Terminez la troisième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Assaut (30)

Terminez la quatrième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Nettoyage (30)

Terminez la cinquième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Refuge (30)

Terminez la sixième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Le dernier bastion (40)

Terminez la septième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### La clé (40)

Terminez la huitième mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Retour (50)

Terminez la dernière mission de la campagne en niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Campagne terminée (125)

Normal - Terminez la campagne au niveau Normal.

### Campagne terminée (125)

Héroïque - Terminez la campagne au niveau Héroïque (donne aussi le succès Normal).

### Campagne terminée (125)

Légendaire - Terminez la campagne au niveau Légendaire (donne aussi le succès Normal et Héroïque).

### Fer (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Oeil noir (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Mauvaise étoile (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Attrape (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Brouillard (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Famine (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Orage (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Tilt (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Mythique (10)

Trouvez ce crâne en campagne au niveau Normal, Héroïque ou Légendaire.

### Diplômé (10)

Gagnez 5 EXP ou terminez 10 parties en ligne pour accomplir l'entraînement de base (en ligne).

### Spartan de l'UNSC (15)

Accédez au rang de sergent pour devenir un véritable Spartan (en ligne).

### Officier Spartan (25)

Accédez aux rangs des officiers spartans (en ligne).

### D'une pierre deux coups (5)

Double frag d'un seul tir de laser spartan en sélection chacun pour soi avec classement (en ligne).

## CHEAT CODES

Ces codes ne fonctionnent que durant une partie en local ou replay. Vous devez appuyer et maintenir les boutons indiqués durant 3 secondes pour activer ou désactiver l'effet des codes.

Note : LS = stick gauche, RS = stick droit

### Masquer son arme

LB + RB + LS + A + Bas

### Montrer coordonnées (mode Caméra)

LB + RB + LS + A + Haut

### Pan-Cam (si code des coordonnées actif)

Maintenir LS + RS et appuyer sur Gauche

## SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

### Défi Vidmaster : Annuel (0)

Terminer Halo en coop LIVE Lég. 4 joueurs avec Fer et les autres joueurs en ghosts.

### Coups doubles (25)

Réaliser 2 doubles frags en partie sociale ou avec classement sur une carte Légendaire.

### Hélas, pauvre Yorick ! (25)

Réaliser 3 frags en cbt rapproché, avec le crâne, en partie sociale ou classée, carte Légendaire.

### Pas vu, pas pris (50)

Réaliser 3 assassinats en partie sociale ou avec classement sur une carte Légendaire.

### Défends donc ça ! (50)

Réaliser un frag avec drapeau en cbt rapproché en partie sociale ou classée, carte Légendaire.

### Drapeaux bas (25)

Réaliser 2 frags de porteurs de drapeau en partie sociale ou classée sur une carte Légendaire.

### Péril routier (25)

Réaliser 5 frags avec la mitrailleuse d'un warthog en partie sociale ou classée, carte Légendaire.

### Regarde avant de traverser... (50)

Obtenir La fête aux boyaux en partie sociale ou avec classement sur une carte Légendaire.

### Hammer Time (25)

Réaliser 5 frags au marteau antigrav en partie sociale ou avec classement sur Assemblée.

### Feu ! (25)

Obtenir Déluge de grenaille en partie sociale ou avec classement sur Citadelle.

### Lames mortelles (25)

Obtenir Maître d'armes en partie sociale ou avec classement sur Hérétique.

### Patrouille fantôme (25)

Réaliser 3 frags à bord d'un ghost en partie sociale ou avec classement sur Littoral.

### Post Mortem (25)

Obtenir 2 médailles Frag d'outre-tombe en partie sociale ou avec classement sur En orbite.

### Tout en souplesse (25)

Obtenir une médaille Sur le fil en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

### Oooh, dommage ! (25)

Obtenir une médaille Abats, joie en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

### Quelle tuerie (25)

Réaliser Quelle tuerie en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

### Bon respawn ! (25)

Obtenir Extermination en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

### Sauvez ce film ! (25)

Obtenir une médaille Perfection en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

### Emincé de cervelle (25)

Infecter 2 humains en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

### Anti-zombies (25)

Tuer 2 zombies en partie sociale ou avec classement sur une carte Mythique.

### Arrête ton char (25)

Tuer un joueur en mode Monitor sur une carte Mythique.

### Crâne de l'Assemblée (25)

Trouver le crâne caché sur Assemblée.

### Crâne de la Citadelle (25)

Trouver le crâne caché sur Citadelle.

### Crâne Hérétique (25)

Trouver le crâne caché sur Hérétique.

### Crâne du Littoral (25)

Trouver le crâne caché sur Littoral.

### Crâne en orbite (25)

Trouver le crâne caché sur En orbite.

### Crâne de Sandbox (25)

Trouver le crâne caché sur Sandbox.

### Défi Vidmaster : Crâneur (25)

Trouver tous les crânes cachés sur les cartes Mythique.

### Défi Vidmaster : Interrupteur (0)

Obtenir le grade de Lieutenant dans une sélection avec le nouveau système de progression d'EXP.

### Défi Vidmaster : 7 sur 7 (0)

Rejoindre une sélection sociale ou avec classement avec 7 points d'EXP le 7e jour d'un mois donné.

## EQUIPEMENT RECON

### Armure Recon

Obtenir tous les succès Vidmaster dans Halo 3 et Halo 3 : ODST.

### Casque Recon

Obtenir tous les succès Vidmaster dans Halo 3 et Halo 3 : ODST.

### Epaules Recon

Obtenir tous les succès Vidmaster dans Halo 3 et Halo 3 : ODST.

# Halo 3 : ODST

© Microsoft / Bungie 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MAPS DU MODE FIREFIGHT

### Map : Alpha Site

Terminer la mission ONI Alpha Site dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Map : Chasm Ten

Terminer la mission Date Hive dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Map : Last Exit

Terminer la mission Coastal Highway dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Map : Lost Platoon

Terminer la mission Uplift Reserve dans n'importe quel niveau de difficulté.

## PERSONNAGES DU MODE FIREFIGHT

### Buck

Terminer la mission "Tayari Plaza" en Normal ou supérieur.

### Dare

Terminer la campagne en difficulté Légendaire.

### Dutch

Terminer la mission "Uplift Reserve" en Normal ou supérieur.

### Mickey

Terminer la mission "Kizingo Boulevard" en Normal ou supérieur.

### Romeo

Terminer la mission "NMPD HQ" en Normal ou supérieur.

## SOLUTION COMPLÈTE

# Le bleu - Centre ville occupé 6h après le largage

### Contactez le Surintendant de la ville

Après la cinématique et le largage raté, vous atterrissez dans la ville de Nouvelle Mombasa. Suivez les indications et appuyez sur les quatre boulons explosifs de couleur verte pour ouvrir la nacelle. Après la chute, attendez quelques secondes pour récupérer votre endurance et pour que votre vue (l'écran) s'éclaircisse et avancez. Allez à droite vers la console située contre le mur de droite. Avancez ensuite à droite et activez le système de reconnaissance visuelle et de renseignement (le VNA) pour repérer vos premier ennemis Covenants. Eliminez-les avec votre mitraillette en visant en premier lieu la Brute ensuite les petites créatures et avancez.

Récupérez le fusil ennemi et continuez votre chemin. Repérez les entités hostiles situées au centre du rond point et éliminez-les. Ne gaspillez pas vos munitions et utilisez les armes extraterrestres. Allez vers la position des ennemis et tournez à gauche pour repérer un autre groupe. Eliminez-les en commençant toujours par la Brute. Lancez une grenade sur les petites bêtes quand elles sont proches. Lorsque la zone est nettoyée, avancez vers le Surintendant (en surbrillance) situé à gauche.

### Recherchez un coéquipier ASCO dans la Place Tayari

Téléchargez la carte de la ville et repérez le premier de vos coéquipiers qui se trouve dans la place Tayari. Depuis votre position, tournez-vous vers le sud en suivant votre boussole et avancez jusqu'à l'impasse éclairée par les lumières rouges. Allez vers la porte située à droite et ouvrez-la. Avancez jusqu'à la porte suivante et sortez. Mettez-vous à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le jardin. Entrez ensuite par la porte d'en face. Avancez, passez une nouvelle porte et prenez l'arme de l'ennemi mort. Avant de passer dans le couloir situé à gauche, avancez et allez à droite pour récupérer un fusil d'assaut. Revenez au couloir et avancez.

Montez les marches et entrez par la première porte située à droite pour récupérer le fusil à pompe qui se trouve au fond. Revenez au couloir et avancez. Montez d'autres marches et avancez vers la dernière salle à droite pour trouver deux ennemis. Eliminez-les rapidement de loin ou au corps à corps avant qu'ils ne tirent avec leurs fusils-sniper. Prenez ensuite si vous le voulez une de leurs armes puis continuez à monter jusqu'à la salle et examinez le casque encastré dans l'écran situé à gauche.

# Buck - Place Tayari Juste après le largage

### Trouvez le site de crash de Dare

Mettez-vous à couvert derrière les sacs de sable et sortez votre pistolet. Zoomez et tirez sur les Grunts. Descendez ensuite  et sortez votre fusil d'assaut puis éliminez les deux Brutes. Avancez jusqu'à rencontrer deux soldats alliés. Suivez-les pour rencontrer une autre poche de résistance ennemie. Restez à couvert et commencez par les Grunts. Une fois les petites bêtes éliminées, attaquez les Brutes. Ramassez les différentes armes ennemies lorsque vous serez à court de munitions. Avancez dans la grande rue et repoussez d'autres ennemis. Ne restez pas derrière les voitures, elles explosent suite aux tirs et peuvent vous blesser. Montez ensuite à l'escalier de gauche et prenez le kit de soin situé près du cadavre. Continuez d'avancer jusqu'à rencontrer une tourelle. Planquez-vous et tirez sur le tireur.

Avancez ensuite jusqu'à atteindre un camion. Utilisez-le comme abri pour attaquer les ennemis qui protègent la grande porte. Repérez les snipers et essayez de les toucher en premier avant de passer aux petites bêtes. Avancez derrière les voitures déjà détruites pour avoir une meilleure vue. Avancez ensuite vers l'élévateur et montez en haut de la tour pour éliminer le dernier sniper. Descendez ensuite, ramassez un fusil sniper et des munitions et franchissez par la grande porte.

Prenez votre fusil sniper et avancez à gauche. Restez en haut du pont et commencez à canarder vos ennemis avec cette dernière arme. Eliminez les snipers qui se trouvent sur le pont situé à gauche. Nettoyez la cour en commençant par les Brutes et descendez. Planquez-vous derrière les piliers et éliminez les ennemis qui arrivent par la gauche et ceux qui sortent par la porte située en haut à droite. Éliminez ensuite le tireur qui contrôle la tourelle. Deux colosses ennemis appelés Chasseurs arrivent par la grande porte qui se trouve à droite.

Ils sont robustes et leurs armes sont très puissantes. Tournez autour d'eux et attaquez-les par derrière tout en leur lançant des grenades. Vous pouvez aussi les ignorer et franchir la grande porte par laquelle ils sont apparus.

### Ouvrez la nacelle crachée

Avancez à droite t repérez la nacelle qui se trouve en bas. Eliminez les ennemis qui l'entourent et descendez. Approchez-vous d'elle et ouvrez-la.

## Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

### Cherchez un coéquipier ASCO dans la Réserve de l'élévateur

De retour au bleu, tournez-vous et rebroussez chemin. Descendez les marches et éliminez les deux ennemis qui se trouvent dans le couloir. Une fois en bas dans la salle, allez à gauche et sortez par la porte. Allez à gauche vers le site de crash et repérez le grand numéro 5 écrit sur le mur. Allez ensuite vers les bornes des Surintendants qui se trouvent à gauche du numéro. Repérez celui qui est en surbrillance et activez-le pour récupérer le **journal audio**. Ces terminaux sont repérables grâce au son qu'ils émettent. La zone où se trouve un terminal est indiquée par le clignotement des lumières de la rue et des alarmes des voitures. Repérez alors ces indices pour trouver les journaux. Si une zone n'est pas encore accessible ou que vous avez raté un journal, vous pouvez relancer le jeu en choisissant le niveau " les rues de Mombasa " pour terminer votre récolte.

Remontez ensuite et allez à droite. Ouvrez la grande porte et avancez dans la rue. Montez l'escalier et allez au terminal qui se trouve à droite. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Repérez ensuite l'ennemi volant et commencez par l'éliminer. Sa mort déclenchera une explosion en chaine qui fera la peau à quelques ennemis. Tuez ensuite les deux Brutes qui arrivent. Montez sur le pont et repérez les ennemis qui apparaissent du côté sud. Utilisez un fusil-sniper et tirez sur les têtes des Brutes qui arrivent et méfiez-vous de ceux qui sont invisibles. Si vous êtes débordé, entrez par la porte située à gauche, attendez que les ennemis arrivent vers vous et éliminez-les.

Prenez ensuite la direction Sud Ouest sur votre boussole. Avancez jusqu'au fond, derrière les palmiers qui sont à droite, et activez le terminal pour récupérer un **journal audio**. Allez ensuite à droite vers le Nord Ouest où un vaisseau débarque les renforts ennemis. Restez à couvert et éliminez les Brutes avec votre fusil-sniper. Visez toujours la tête pour une mort rapide et sans gaspillage de munitions. Avancez vers le rond point et regardez au Sud. Avancez vers le terminal en surbrillance et prenez un autre **journal audio**. Allez ensuite à gauche et avancez en ramassant les munitions et les grenades en chemin. Continuez d'avancer vers le sud jusqu'à atteindre une autre zone avec des palmiers, cette dernière est bien gardée.

Restez derrière les camions, sortez votre fusil à lunettes et commencez par éliminer les Brutes. Passez aux autres ennemis et repliez-vous s'ils foncent tous dans votre direction. Avancez ensuite à droite et éliminez le sniper qui se trouve à cet endroit. Examinez ensuite la borne de recrutement de l'UNSC pour récupérer un **journal audio**.

Regardez ensuite vers l'entrée de la route souterraine marquée par le chiffre 8. Avancez, descendez, allez à gauche et examinez le terminal pour télécharger un **journal audio**.

Sortez, revenez en arrière et repoussez les renforts qui rappliquent. Avancez ensuite à gauche et éliminez un autre sniper. Avancez vers la grande porte, soignez-vous avec la borne qui se trouve dans le mur de droite et entrez. Eliminez l'ennemi qui se trouve sur le toit à gauche et avancez vers le drone de combat en surbrillance.

Avant de continuer vers votre objectif, allez au Sud Est où se trouve le large bouclier bleu ennemi. Allez à gauche de ce

bouclier et repérez la porte. Entrez, avancez et tournez à droite. Tournez ensuite à gauche et allez vers le terminal, activez-le et téléchargez le **journal audio**.

## Dutch - Réserve naturelle d'Uplift 30min après le largage

### Etablissez le contact avec des alliés

Avancez et allez à droite dans le canyon. A la sortie, vous rencontrez un groupe de soldats alliés. Suivez-les à gauche, planquez-vous derrière la caisse et aidez-les à éliminer les ennemis. Zoomez avec votre arme et éliminez les Brutes et les Grunts. Allez ensuite à droite vers le véhicule Warthog et prenez le volant ou la tourelle, à vous de choisir. Utiliser la tourelle est plus amusant que la conduite et même si la conduite de vos amis est catastrophique prenez la tourelle.

Tirez sur les conducteurs des véhicules ennemis pour les tuer rapidement. Ne perdez pas votre temps à essayer de détruire leurs véhicules avant de les tuer. Détruisez ensuite les véhicules pour que d'autres ennemis ne les utilisent pas. Quand vous repérez le véhicule Apparition, concentrez vos tirs dessus et si vous êtes le conducteur allez derrière ce véhicule ou le blindage et moins résistant.

Eliminez ensuite un autre Apparition en plus des Choppers qui arrivent. Nettoyez la zone avant d'avancer à gauche dans le chemin.

### Trouvez la deuxième section

Entrez dans le parc et forcez le premier barrage ennemi. Quand vous avancez dans le chemin situé à droite, surveillez le coté gauche pour repérer les adversaires qui se trouvent en haut de la colline. Eliminez les Grunts ensuite tirez sur le sniper et le Fantôme situés en haut de la tourelle. Si vous êtes le conducteur, tournez autour de vos ennemis pour permettre à votre tireur de les éliminer tous. Eliminez ensuite le conducteur du Ghost avant de passer aux deux engins volants ennemis.

Avancez encore vers la zone gardée par des tourelles. Explosez-les et, si votre véhicule est détruit ou que le conducteur est mort, allez à gauche pour prendre un Chopper Ghost ennemi. Essayez quand même de garder votre véhicule et conduisez-le vous-même si tous vos amis sont morts. Eliminez les ennemis situés derrière les barrages en les écrasant sur votre route et avancez. Longez le canyon jusqu'à atteindre la deuxième section. Attendez que le vaisseau ennemi s'en aille et avancez vers le sommet de la colline. Restez en place et éliminez les Chopper ennemis.

Descendez ensuite et allez à gauche du bâtiment. Si vous disposez encore d'un véhicule, embarquez deux soldats avec vous et prenez le contrôle de la tourelle, sinon prenez le véhicule stationné. Commencez par exploser les Chopper ennemis jusqu'à l'arrivée de l'Apparition. Concentrez vos tirs dessus jusqu'à son explosion. Nettoyez ensuite les environs et éliminez les Fantômes, les Brutes et les Grunts qui vous gêneront. Explosez les tourelles qui se trouvent en haut de la colline, derrière le bâtiment. Un autre Apparition arrive, commencez par éliminer les tireurs ensuite explosez l'engin. Nettoyez encore une fois le secteur avant de vous diriger vers le pont en passant derrière les tourelles détruites.

### Trouvez le colonel de l'autre coté du pont

Avancez ensuite dans le tunnel et traversez le pont. Après une série d'attaques ennemies, vous êtes informé que le colonel est mort.

### Conduisez le véhicule hors du parc

Votre nouvel objectif est de quitter le parc vivant. Avancez pour rencontrer un point de contrôle ennemi. Commencez par faire taire les deux tourelles qui se trouvent en hauteur derrière la position ennemie. Eliminez ensuite l'entité qui se trouve en haut de la tour et nettoyez enfin la route.

Avancez dans le chemin qui se trouve derrière les tourelles. Le prochain secteur est aussi bien gardé. Focalisez-vous en premier sur la tourelle qui se trouve à gauche. Explosez ensuite les Chopper et neutralisez les différents ennemis

avant de passer à l'Apparition. Si vous êtes le conducteur, passez derrière l'engin pour faciliter la tache à votre tireur, sinon tirez sur les occupants de l'appareil avant de l'exploser. Nettoyez ensuite le secteur avant de continuer votre chemin en éliminant les survivants.

Tirez sur l'Apparition qui se trouve dans le secteur suivant et explosez-le avant de passer aux autres ennemis. Tirez sur les Fantômes en premier ensuite occupez-vous du reste. Suivez ensuite le chemin qui mène vers la ville et si vous êtes le conducteur, continuez à rouler dans la route interrompue.

## Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

### Cherchez un coéquipier ASCO dans le boulevard Kizingo

De retour au bleu, tournez-vous et avancez sur la route 9 située à droite. Avancez vers la grande porte et montez à droite, dans le balcon. Avancez à droite et entrez par la porte pour trouver un terminal. Activez-le pour récupérer un **journal audio**. Passez ensuite la grande porte et avancez toujours à droite. Entrez dans l'allée qui se trouve à droite pour récupérer un fusil à pompe et reprenez votre chemin. Avancez jusqu'au secteur 8 et mettez-vous à couvert derrière la barrière. Tuez ensuite les trois occupants des tourelles. Eliminez aussi les autres ennemis sans quitter votre position. Repérez le sniper qui se trouve loin à gauche sur la passerelle. Surveillez vos arrières pour ne pas être surpris par les ennemis qui arrivent depuis les autres zones.

Avancez vers le centre de la place et activez le terminal pour récupérer un **journal audio**. Avancez ensuite au sud vers le cul de sac. Regardez à gauche et repérez la porte, sous la pancarte. Entrez, tuez le sniper situé en haut, en face de vous, et avancez vers le terminal pour l'activer et récupérer un **journal audio**. Sortez et revenez à la place de tout à l'heure. Allez vers la grande porte située à l'Est et entrez.

Avancez discrètement et éliminez la Brute avec des tirs dans la tête. Eliminez ensuite le sniper qui se trouve en haut de la passerelle à gauche. Neutralisez ensuite les petites bêtes et descendez dans la route. Regardez à gauche pour trouver un terminal. Activez-le pour récupérer un autre **journal audio**. Avancez ensuite à droite et montez les marches puis allez vers les caisses. Placez une petites caisse près de la grande situé à droite et montez dessus. Sautez sur le container et enfin vers le toit du bâtiment. Allez vers le terminal et examinez-le pour prendre le **journal audio**.

Descendez et avant de passer par la grande porte, allez vers le nord. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la route sombre et étroite et allez vers les portes qui se trouvent en haut des marches. Activez le terminal qui se trouve à droite et téléchargez le **journal audio**. Depuis votre position, allez au nord jusqu'à la grande porte. Montez l'escalier pour atteindre le pont et allez à gauche pour trouver un terminal. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Revenez ensuite à la première porte et passez.

Avancez et longez le mur droit jusqu'aux escaliers. Montez et éliminez le sniper et les deux Fantômes qui foncent sur vous. Traversez ensuite le pont qui est à gauche. Tournez-vous et éliminez le sniper qui se trouve sur le plus haut toit. Descendez, longez le mur gauche et évitez de vous approcher de la place centrale. Avancez d'un abri à l'autre en ignorant les ennemis et sortez par la grande porte.

Allez à gauche et repérez le terminal. Activez-le pour télécharger le **journal audio**. Si vous avez assez de grenades, approchez-vous du centre de la place et lancez vos grenades sur les Brutes qui y sont postées. Eliminez le reste des ennemis et allez vers le nord. Allez vers la grande porte du secteur 4 et regardez à sa droite pour trouver un terminal. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Franchissez cette porte et avancez en longeant le mur droit jusqu'à atteindre un terminal. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Avancez encore en suivant le nord, repérez la deuxième porte bloquée du secteur 4 et avancez à gauche. Allez vers les piliers qui se trouvent en face de la place et vers le terminal situé à droite pour l'activer et télécharger le **journal audio**.

Revenez à la place et repérez votre objectif qui se trouve sur le balcon du bâtiment qui possède deux pancartes. Allez à droite de ce bâtiment et entrez par la porte. Montez jusqu'au balcon, ramassez les grenades et les munitions ensuite examinez la tourelle.

# Mickey - Boulevard Kizingo 90 min après le largage

## Sauvez les marins et le scorpion

Vous rejoignez un groupe de soldat pendant qu'ils se replient avec un char. Tournez-vous directement et mettez-vous à couvert derrière la carcasse. Eliminez les deux ennemis qui suivent l'Apparition ensuite foncez vers l'engin ennemi. Abordez-le et placez une grenade pour le détruire et tuer ses occupants.

Allez ensuite vers le char scorpion allié en ignorant les ennemis. Avancez encore pour trouver un autre char. Prenez les commandes et, sans bouger, bombardez les ennemis qui arrivent vers vous. Interceptez le vaisseau qui ramène les renforts et tirez-lui dessus. Avancez ensuite à droite, détruisez le Chopper ensuite l'Apparition ennemi. Attendez que les soldats embarquent dans le char et avancez.

## Conduisez le blindé jusqu'au point de ralliement

Avancez et éliminez les ennemis qui se trouvent sur la route de droite. Avancez, tournez à gauche et éliminez le Chopper qui rapplique. Eliminez aussi le sniper qui se trouve dans le balcon, en haut à gauche. Avancez en explosant un autre Chopper. Tournez ensuite vers le haut du bâtiment situé à droite et éliminez les ennemis. Prenez ensuite à gauche et neutralisez le sniper qui se trouve sur la passerelle.

Avancez et descendez le vaisseau ennemi qui débarque les renforts. Explosez ensuite le Chopper et neutralisez la tourelle qui se trouve sur le toit du bâtiment situé à gauche. Visez ensuite les ennemis qui se trouvent sur le toit du bâtiment situé loin derrière. Avancez un peu pour repérer les deux tourelles situées à droite et explosez-les. Tournez à droite et suivez le chemin vers le secteur suivant.

Avancez lentement pour repérer deux tourelles. Explosez-les tout en restant loin à l'abri. Avancez encore et éliminez l'ennemi qui se trouve au centre de la place. Descendez ensuite le sniper qui se trouve sur la passerelle située à droite puis abattez un autre vaisseau de ravitaillement. Tout en restant sur place, explosez le chopper qui arrive et la tourelle située à droite. Avancez ensuite jusqu'à la grande porte fermée. Attendez qu'elle s'ouvre et entrez.

## Secourez Dutch

Avancez vers la zone qui grouille d'ennemis et commencez le bombardement. Explosez les deux engins volants ennemis. N'avancez pas trop en avant pour ne pas faire face à l'Apparence ennemi. Commencez par nettoyer cette zone en éliminant en premier les Chopper. Avancez encore un peu et éliminez les ennemis cachés à gauche. Explosez le vaisseau de ravitaillement ennemi et avancez pour affronter le char ennemi. Allez enfin vers la position de Dutch.

Avant de descendre du char, avancez et garez l'appareil à gauche, devant les barrières. Allez voir Dutch pour que la grande porte s'ouvre et que plusieurs ennemis foncent sur vous. Revenez vite au char et tirez sur les ennemis en faisant attention à ne pas toucher votre ami. Entrez ensuite par cette porte et attaquez les ennemis par derrière. Restez toujours près de Dutch pour l'aider en cas de besoin.

## Aidez Dutch à défendre le point de ralliement

Avancez ensuite dans la place et allez vers les soldats alliés pour prendre des munitions et des armes. Prenez le fusil sniper. Vous assisterez alors à plusieurs débarquements de Covenants effectués par les vaisseaux ennemis. Commencez par éliminer ceux qui foncent sur vous. Quand le char Apparence arrive, montez dans les balcons situés à gauche et visez, avec le fusil sniper, le tireur posté derrière la mitrailleuse du char. Repoussez les ennemis qui arrivent par la gauche et surtout la Brute qui utilise un lance-roquettes. Prenez son arme et nettoyez la route en bas. Sautez ensuite en bas et avancez d'un abri à l'autre jusqu'au char ennemi. Abordez-le et placez une grenade pour le détruire.

Maintenant que vous êtes à l'abri des bombardements du char et des tirs de sa puissante mitrailleuse, revenez vers Dutch et éliminez les dernières poches de résistance en ramassant les armes ennemies en chemin.

## Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

### Cherchez un coéquipier ASCO dans le site Alpha de l'ONI

Tournez-vous et entrez par la porte pour descendre dans la rue. Provoquez les deux Brutes volantes pour qu'elles viennent vers vous. Restez près de la porte pour vous refugier à l'intérieur si nécessaire. Tirez en visant les têtes des deux ennemis lorsque ceux-ci s'approchent de la porte. Avancez ensuite et descendez dans la rue. Repérez le premier sniper qui se trouve à gauche. Avancez dans sa direction en vous abritant derrière les piliers. Eliminez-le et prenez son arme. Regardez alors au centre de la place circulaire située au Sud pour voir un autre sniper. Explosez sa tête avec votre arme, à distance.

Regardez ensuite du coté de la voiture de police où se trouvait le premier sniper. Avancez vers la porte et entrez. Avancez dans le couloir et regardez vers le téléphone situé à droite. Téléchargez le **journal audio** et sortez. Allez vers le Sud et utilisez votre sniper contre les ennemis qui patrouillent. Montez ensuite vers la grande porte et entrez.

Longez le mur gauche et montez les escaliers pour trouver un autre terminal à droite. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Traversez ensuite le pont qui se trouve à gauche et avancez rapidement avant l'arrivée des ennemis. Allez devant la grande porte fermée et entrez par la petite porte qui se trouve à sa droite. Descendez l'escalier et allez vers le terminal qui se trouve à droite de l'ascenseur. Activez-le et récupérez le **journal audio**. Remontez ensuite et sortez par la porte située à gauche.

Ouvrez la grande porte située à gauche et entrez. Mettez-vous directement à couvert et éliminez les ennemis qui se trouvent dans ce tunnel. Avancez dans la route à gauche et inspectez le détonateur télécommandé qui se trouve par terre.

## Dutch - Site Alpha de l'ONI 2h après le largage

### Armez toutes les charges sur le pont

Avancez vers le pilier droit du pont pour armer la première charge.

Allez ensuite vers le pilier gauche en ignorant les ennemis qui sont derrière vous. Armez ensuite la dernière qui se trouve sur le pilier droit.

### Activez le détonateur dans le mirador

Allez derrière les barrières ensuite allez à gauche vers la tour. Montez et activez les charges pour les exploser et détruire le pont.

### Repliez-vous, défendez la cour intérieure

Avancez en suivant vos amis et sortez dans la cour ou les Covenants vous tournent le dos. Prenez votre canon laser Spartan et visez les deux chasseurs qui massacrent vos amis. Avancez ensuite dans la cour et abattez les Brutes et les Grunts. Allez ensuite vers Mickey et le groupe de soldats. Les renforts arrivent avec deux chars Apparitions. Allez vers la tourelle, prenez son contrôle ensuite arrachez-la de son socle pour la porter.

Il s'agit de l'arme la plus efficace de cette zone contre les hordes d'ennemis qui débarquent. Ne restez pas sur place pour ne pas subir les bombardements des chars. Si vous disposez encore des munitions du canon laser, utilisez-le contre les Apparitions sinon utilisez la mitrailleuse. Il ya plusieurs tourelles dans le coin, utilisez-les quand vous êtes à court de munitions. Explosez les deux chars ensuite repliez-vous en écrasant tous les ennemis en chemin avec votre mitrailleuse.

Revenez près de vos amis et attendez le prochain arrivage de renforts ennemis. Attendez qu'ils arrivent vers vous et

repoussez-les sans trop vous exposer.

### Retirez-vous, défendez l'intérieur du bâtiment de l'ONI

Quand vos amis ne peuvent plus retenir les ennemis, ils donneront l'ordre de se replier dans le bâtiment. Suivez-les et allez au centre du bâtiment. Prenez le contrôle de la tourelle et soyez attentif aux indications de vos camarades. Ils vous indiquent l'endroit par lequel arrivent les ennemis. N'arrachez pas la tourelle de son socle. Tant qu'elle est en place vous aurez des munitions illimitées. Commencez par éliminer les petites bêtes avant qu'elles ne s'approchent de vous. Surveillez les deux portes situées à droite et à gauche pour neutraliser les entités hostiles dès qu'elles pénètrent dans la zone.

Les ennemis arrivent par vagues et la plus dangereuse est celle des Brutes. Eliminez-les avant qu'ils ne vous lancent dessus leurs grenades. Si c'est le cas, arrachez la tourelle et portez-la loin des explosions. Restez derrière les sacs de sable et éliminez les ennemis qui arrivent. Vous pouvez les repérer sur votre radar pour les débusquer. Nettoyez la zone en allez vers les ennemis qui se cachent avant l'arrivée des renforts (ennemis).

Lorsque le bâtiment est nettoyé, les renforts arrivent par l'extérieur. Tournez-vous et utilisez le reste des munitions sur les premiers ennemis. Repérez une Brute utilisant un lance-grenades et éliminez-le avec les vôtres (grenades). Prenez son arme et utilisez-la contre les autre Brutes. Attirez les ennemis devant une première porte ensuite repliez-vous et allez vers la deuxième porte pour les attaquer par derrière. Regroupez-les pour que vos grenades en touche plusieurs à la fois.

### Prenez l'ascenseur jusqu'au toit pour évacuer

Une fois la zone nettoyée, allez vers Mickey ensuite vers l'ascenseur et montez. Activez-le et tenez-vous prêt. Explosez les drones volants qui arrivent par le bas. Une fois sur le toit, restez à couvert et videz vos chargeurs sur les ennemis qui débarquent sur le toit.

Utilisez aussi les grenades et surveillez vos arrières pour ne pas être attaqué depuis la porte de droite. Votre vaisseau ne s'approchera du toit que lorsque vous aurez nettoyé ce dernier. Allez quand même sous le vaisseau et attirez les ennemis vers vous. Vous aurez l'assistance de la tourelle de l'appareil. Une fois la zone nettoyée, montez à bord du vaisseau.

## Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

### Cherchez un coéquipier ASCO dans le QG de la police

Tournez-vous et allez à gauche vers la grande porte. Sortez, avancez dans le tunnel et passez une autre grande porte vers la place pour voir les renforts ennemis débarquer du vaisseau. Planquez-vous derrière le barrage et attendez que les deux Brutes avancent vers vous.

Repérez ensuite le sniper situé à gauche. Eliminez-le et prenez son arme. Mettez-vous à couvert et regardez à droite où se trouvent les deux snipers restants. Eliminez en premier celui qui se trouve sur le toit ensuite passez au deuxième, qui se trouve en bas, sur le balcon. Avancez vers le nord jusqu'à la grande porte et entrez.

Tournez à gauche et avancez. Avant d'atteindre la grande porte, tournez à droite. Avancez et tournez à droite à nouveau pour trouver deux Brutes. Lancez une grenade entre les deux sinon tirez en visant la tête. Avancez, tournez à gauche et éliminez le sniper. Continuez à gauche et tournez encore à gauche vers le terminal en surbrillance. Activez-le et prenez le **journal audio**.

Avancez ensuite à droite de la grande porte et en longeant le mur droit. Allez vers la porte qui se trouve à gauche du terminal et entrez. Eliminez les deux snipers qui se trouvent dans la cour et avancez vers le terminal situé au fond. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Sortez et quittez la zone par la grande porte située au nord. Longez le mur droit jusqu'à la porte de l'allée. Entrez et allez au terminal qui est de l'autre coté des palmiers. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Sortez et descendez dans la rue puis regardez à gauche pour voir un terminal en surbrillance loin derrière. Avancez vers le Nord Ouest jusqu'au terminal, activez-le et téléchargez le **journal audio**. Avancez à droite vers le Nord Est jusqu'à une nouvelle place. Commencez par éliminer le sniper qui se trouve sur le toit du bâtiment d'en face. Eliminez ensuite les ennemis qui foncent sur vous. Occupez-vous enfin des tourelles en tirant sur les tireurs. Avancez ensuite à droite vers les tourelles et allez vers le terminal qui se trouve près de la tourelle de gauche. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Avancez ensuite à gauche et suivez la route menant à droite. Ignorez l'objectif et continuez dans la route du Nord Ouest. Eliminez les ennemis qui patrouillent et allez vers le terminal qui se trouve à gauche. Activez-le et téléchargez le **journal audio**. Revenez enfin vers votre objectif et avancez jusqu'aux fils électriques. Examinez ensuite le fusil sniper accroché au fil.

## Romeo - QG de la police 3h après le largage

### Trouvez le Pélican de Mickey et Dutch

Avancez en suivant Buck jusqu'à rencontrer vos premiers ennemis. Sortez votre fusil sniper, restez près de la porte et tirez deux balles dans la tête de la Brute. Visez ensuite le tireur de la tourelle et éliminez-le. Utilisez ensuite votre magnum contre les petites bêtes. Repoussez ensuite les renforts ennemis et commencez par éliminer les Brutes. Avancez vers la tourelle et prenez les commandes. Tournez à gauche et éliminez l'ennemi qui est derrière la tourelle qui se trouve sur le toit d'en face. Nettoyez ce même toit avant de quitter la tourelle.

Entrez ensuite par la porte située à gauche et prenez la trousse de soin qui se trouve à gauche. Passez la porte suivante et allez à droite pour prendre le contrôle de la tourelle. Commencez à dégommer les ennemis et quand les snipers entrent en jeu, arrachez la tourelle de son socle et mettez-vous à l'abri. Eliminez ces ennemis un par un et allez vers leur position. Nettoyez la zone et passez par la porte située à droite.

Avancez, ramassez les munitions sur les cadavres et sortez par la porte d'en face. Posez la mitrailleuse et sortez votre fusil sniper pour éliminer les tireurs d'élite ennemis.

Ils se trouvent dans les balcons qui sont au Nord Est (à gauche et sur la passerelle située à droite). Referez-vous à votre radar si vous ne trouvez pas leurs positions. Tirez ensuite sur le manieur de la tourelle. Assurez-vous que tous les snipers sont morts avant de sortir à découvert. Reprenez ensuite la mitrailleuse et accueillez les Brutes. Restez dans une position en hauteur pour avoir une meilleure vue sur les ennemis. Assurez-vous qu'aucun ennemi ne prenne le contrôle de la tourelle et abattez-les avant qu'ils ne la rejoignent. S'ils prennent le contrôle de cette arme, utilisez votre fusil à lunettes et tirez en visant la tête pour les éliminer. Passez ensuite par la porte située à gauche.

Ne sortez dans aucune des deux cours mais restez plutôt entre les deux. Eliminez les ennemis qui arrivent vers vous et ceux qui se trouvent dans la dénivellation située en face de vous. Avancez ensuite à droite, passez derrière la caisse et entrez dans le couloir. Avancez et montez jusqu'à la porte pour attaquer les entités hostiles par derrière. Eliminez le sniper qui se trouve en haut à droite. Nettoyez-la zone qui est devant vous ensuite tirez sur le manieur de la tourelle. Courez ensuite vers cette tourelle et prenez-la. Exterminez maintenant les extraterrestres qui se trouvent dans la zone pour permettre à votre ami de vous rejoindre.

Entrez par la porte située à droite, allez vers les escaliers et éliminez les deux ennemis qui se trouvent en bas. Descendez et sortez par la porte d'en face. Repérez l'ennemi qui utilise le canon et éliminez-le avant qu'il ne vous explose. Abattez ensuite le sniper situé à gauche. Regardez à gauche où se trouve la grue et sautez sur le pont. Suivez Dutch pour rejoindre vos amis.

### Défendez le site du crash du Pélican

Sautez vers le site du crash, allez à gauche et montez vers vos amis. Prenez place derrière l'une des tourelles et commencez à arroser les ennemis qui arrivent. Quand vous subissez des tirs, n'arrachez pas la tourelle mais quittez-la pour vous mettre à l'abri ensuite revenez-y. De cette façon, les munitions seront toujours illimitées et vous aurez besoin de beaucoup de balles pour repousser les Banshee ennemis ainsi que les vaisseaux de transport.

Allez vers le coté gauche et repoussez les Banshee qui arrivent en masse. Passez ensuite à droite et éliminez, toujours avec votre tourelle, les Brutes qui débarquent. Repoussez tous les ennemis hors la plateforme et protégez vos amis.

## Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

### Cherchez un coéquipier ASCO dans la station Kikowani

Un vaisseau ennemi dépose deux Brutes et deux snipers. Planquez-vous et laissez les Brutes venir à vous pour les éliminer. Repérez ensuite les snipers sur votre radar et éliminez le plus proche dentre eux. Ramassez son arme et tirez sur le second. Suivez ensuite le chemin vers la Station Kikowani pour rencontrer d'autres ennemis qui patrouillent. Eliminez-les et restez collé au mur gauche jusqu'à atteindre la grande porte. Passez-la et avancez vers le centre de la place où se trouve un terminal. Activez-le et téléchargez le **journal audio**.

Allez ensuite à gauche et avancez dans le chemin. Eliminez les deux ennemis qui se trouvent à gauche et le sniper situé sur le toit du bâtiment qui se trouve à droite. Avancez vers la place et repérez les ennemis grâce à votre radar. Commencez par éliminer les snipers qui entourent la zone ensuite neutralisez les ennemis situés au centre de la place. Repérez ensuite l'entrée illuminée en rouge derrière le bus qui est au Sud et allez vers elle. Montez les marches et avancez dans le balcon pour trouver un terminal. Téléchargez ensuite le **journal audio**.

Avancez ensuite à gauche en suivant votre objectif jusqu'à atteindre la station. Allez vers la bombe de Biomousse et inspectez-la.

## Buck - station Kikowani 5h après le largage

### Prenez possession du vaisseau transport Phantom

Suivez Mickey et éliminez les petites bêtes en chemin. Prenez le lance-grenades et avancez. Planquez-vous derrière les caisses et tirez sur la Brute qui contrôle la tourelle.

Tirez sur les containers explosifs bleus pour toucher le plus d'ennemis possible. Restez en haut de la passerelle et prenez le fusil ennemi qui se trouve à droite. Snipez vos assaillants pendant qu'ils attaquent votre amis. Utilisez vos grenades contre les Brutes et nettoyez le chemin pour Mickey. Quand il prend le contrôle du vaisseau, allez à gauche et prenez un Banshee.

### Escortez le Phantom dans un Banshee

Allez vers le transporteur et commencez à tirer sur les ennemis situés en bas. Repérez ensuite les tourelles et explosez-les. Le transporteur vous indiquera toujours où tirer. Restez près de lui pour repérer les ennemis situés dans les balcons. Restez mobile pour éviter les tirs jusqu'à ce que la porte du tunnel s'ouvre et que deux Banshee en jaillissent. Tirez sur eux et concentrez-vous sur un engin à la fois. Tournez autour de votre objectif pour le toucher en évitant de subir des dégâts.

Entrez ensuite par le tunnel et éliminez les ennemis situé sur la tour. Tournez à droite et explosez le char Apparition ennemi. Eliminez les soldats qui l'entourent et avancez pour rencontrer un vaisseau de transport ennemi. Restez loin de ses tirs et explosez le char déposé par ce dernier.

### Ouvrir toutes les portes sur votre passage

Vous devez ensuite atterrir devant la porte indiquée par vos amis et actionner l'interrupteur. Remontez directement dans votre vaisseau pour éliminer les ennemis qui se trouvent de l'autre coté de la porte. Si votre Banshee est endommagé, trouvez un autre vaisseau et prenez-le. Suivez vos amis et explosez tous les canons mobiles ennemis. N'oubliez pas d'exterminer tous les extraterrestres pour permettre au vaisseau de vos amis d'avancer.

Atterrissez ensuite devant la porte suivante et actionnez l'interrupteur. La porte est bloquée et vous ne pouvez pas passer avec le vaisseau. Entrez alors par la petite porte et avancez à droite. Courez vers la tourelle et arrachez-la de son socle. Tournez-vous et commencez à éliminer les ennemis en reculant vers un abri. Commencez par éliminer les Brutes.

Tirez sur les caisses bleues pour les exploser quand les ennemis sont à proximité. Ne gaspillez pas les munitions de la tourelle sur les ennemis les plus faciles. Utilisez-les contre les Brutes et avancez pour mieux viser. Utilisez vos grenades mais laissez-en quelques unes pour la suite des événements. Ramassez la trousse de soin et les grenades qui se trouvent dans le poste de contrôle situé à droite. Si vous réussissez à atteindre le coté gauche où se trouve le canon à combustible, vous pourrez exploser les Brutes et leur chef facilement sinon contentez-vous de ramasser les armes ennemies. Quand ce dernier arrive, tirez-lui dessus en reculant pour ne pas subir ses attaques. Quand il s'approche trop de vous lancez-lui des grenades pour qu'il ne vous attaque pas au corps à corps.

Une fois la zone nettoyée, avancez vers la salle de contrôle située à gauche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte pour vos amis. Revenez à votre Banshee et avancez jusqu'au Scarab.

### Evadez-vous ou détruisez le Scarab

Commencez par éliminer les ennemis qui se trouvent autour du Scarab. Tournez ensuite autour de ce dernier en restant loin de ses tirs. Visez l'une de ses pattes et concentrez vos tirs dessus. Quand le monstre devient incapable de tourner, allez derrière lui et visez le point lumineux jusqu'à le détruire.

Cette explosion révèle le point faible du Scarab. Tirez sur la zone lumineuse jusqu'à l'immobilisation totale du colosse. Visez alors la tête du Scarab pour l'exploser et en finir avec cet ennemi. Allez ensuite vers la porte devant laquelle vos amis se sont arrêtés. Atterrissez et actionnez l'interrupteur pour l'ouvrir.

### Echappez-vous par le dernier tunnel

Remontez dans votre Banshee et avancez dans le dernier tunnel. Restez loin et tirez sur l'un des nids de pieuvres pour engendrer une explosion en chaîne et nettoyer la route.

## Le bleu - les rues de Mombasa 6h après le largage

### Localisez l'entrée des sous-sols pour chercher le capitaine Dare

Commencez par éliminer les ennemis qui arrivent par la droite. Avancez ensuite en suivant l'objectif sur votre carte. Eliminez les deux Chasseurs avec vos grenades et avancez à gauche.

Eliminez les deux Brutes et avancez dans la place gardée par plusieurs ennemis. Eliminez ceux qui bloquent votre chemin et entrez par la porte située à droite pour atteindre les sous-sols.

### Trouvez Dare dans le sous-niveau 9

Avancez dans la première salle et passez par la porte d'en face. Avancez dans le couloir plein de cadavres humains et aliènes et ramassez les armes et les munitions. Eliminez les petites bêtes qui se trouvent dans le couloir. Passez ensuite par l'une des portes situées à gauche et avancez. Eliminez les ennemis et avancez en utilisant les consoles et appareil comme abri pendant que vous neutralisez les extraterrestres.

Entrez ensuite dans la première salle octogonale et éliminez ses deux occupants. Passez ensuite par la porte située à

gauche et avancez dans le couloir jusqu'à atteindre les ennemis suivants. Mettez-vous à l'abri et attaquez-les pendant qu'ils commenceront à battre en retraite. Suivez-les et éliminez-les tous. Avancez ensuite pour rencontrer un policier rescapé. Quand la zone est nettoyée, utilisez le terminal pour ouvrir les serveurs. Des vermines arrivent par l'ouverture au sol. Eliminez-les ensuite sautez par le trou.

Avancez et passez la porte pour retrouver d'autres vermines. Eliminez-les et avancez vers les prochains ennemis. Ramassez un fusil à pompe et laissez votre ami passer en premier pour qu'il attire l'attention des Brutes. Attaquez-les ensuite par derrière et visez la tête avec votre fusil à pompe. Avancez, traversez la porte et exterminez d'autres vermines. Avancez dans le couloir situé à droite en éliminant les ennemis en chemin. Avancez encore et utilisez vos grenades contre les groupes de Brutes qui vous attaquent. Continuez d'avancer en suivant votre ami et n'oubliez pas de ramasser les armes des ennemis. Eliminez les derniers survivants de ce niveau et avancez vers le terminal.

Ouvrez les serveurs et sautez en bas. Votre ami vous suivra si vous avez récolté les 29 journaux audio. Sinon des vermines vous attaquent et achèvent votre ami avant qu'il ne puisse sauter. Eliminez ces insectes et avancez vers le cadavre pour prendre le fusil à pompe et les grenades. Entrez ensuite par la porte et mettez-vous directement à couvert. Un groupe de Brutes se trouve au fond de la zone. Concentrez-vous sur un monstre à la fois et utilisez vos grenades si nécessaire. Avancez et méfiez-vous de la Brute équipée avec une tourelle. Visez sa tête tout en restant derrière un abri. Quand la zone est nettoyée avancez vers la zone gelée et quand le policier vous demande d'attendre, suivez-le et entrez dans la salle située à gauche. Repérez le téléphone située à gauche au fond et utilisez-le pour télécharger le dernier **journal audio**.

Le policier devient hostile et vous devez le tuer avant qu'il ne vous abatte. Sortez ensuite et allez au coin droit pour trouver un lance-flamme. Prenez-le et poursuivez votre chemin.

Passez la double porte et avancez dans le couloir. Passez d'autres portes pour atteindre la salle pleine d'ennemis. Utilisez votre lance-flamme et carbonisez les extraterrestres en  un rien de temps. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre. Avancez jusqu'à Dare.

### Battez-vous au coeur du centre de données

Suivez Dare jusqu'aux ennemis et mettez-vous à l'abri. Avancez et carbonisez-les avec votre lance-flamme. Laissez toujours Dare passer en premier pour qu'elle occupe les ennemis et attaquez-les par derrière. Suivez-la ensuite jusqu'au trou et sautez en bas.

Ramassez le lance-grenades et avancez à gauche. Explosez vos ennemis et suivez Dare jusqu'à la grande salle. Il y a plusieurs armes dans cette zone, faites votre choix et suivez votre amie. Prenez surtout un fusil sniper pour plus tard. Montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Avancez sur les passerelles et quand les vermines attaquent, mettez-vous à couvert et tirez en restant à distance pendant que Dare avance vers elles et les attire. Faites la même opération avec tous les groupes d'insectes qui passent à l'attaque.

### Secourez le Surintendant

Entrez par la porte indiquée par Dare et suivez-la. Sautez par le trou et franchissez une autre porte. Si vous avez récupéré un fusil à lunettes c'est le moment de l'utiliser. Visez la tête des Brutes et surtout celle de leur chef pour l'éliminer sans crainte. Descendez ensuite, avancez vers la porte et prenez en chemin l'arme du chef des Brutes. Entrez ensuite par la porte et avancez.

## Le bleu - Centre de données

### Escortez l'ingénieur

Après la cinématique, passez devant et allez vers Buck. Utilisez ensuite votre marteau contre les Brutes qui attaquent avant d'éliminer le reste des ennemis. Utilisez vos grenades pour éloigner ceux qui tirent sur l'ingénieur. Avancez par la porte et sautez dans le trou. Abattez les vermines qui sont collées au plafond avant qu'elles ne se réveillent. Avancez

ensuite et attendez que l'ingénieur vous ouvre la porte pour entrer. Eliminez d'autres vermines et suivez vos amis. Montez dans l'ascenseur pour quitter la zone.

## Le bleu - Autoroute cotière

### Trouvez l'ascenseur pour l'autoroute

Avancez dans les rues de la ville et tirez avec votre fusil sniper sur les tireurs situés en haut de la tour.

Eliminez ensuite les autres ennemis avant de vous attaquer aux Brutes. Lancez vos grenades sur ces monstres jusqu'à les exterminer. Ramassez ensuite les armes et les munitions laissées par ces bêtes. Vous pouvez aussi monter dans la tour et prendre les commandes de la tourelle pour éliminer les Brutes. Arrachez ensuite une tourelle et emportez-la avec vous.

### Escortez le véhicule de Dare

Prenez le volant et roulez devant le véhicule de Dare pour repousser les ennemis. Occupez-vous de conduire et évitez les obstacles en chemin. Si des ennemis se trouvent sur votre route, écrasez-les. Explosez ensuite les véhicules et les Banshees ennemis.

Quand vous retrouverez la voiture alliée stationnée à gauche d'une porte, allez l'emprunter. Elle est équipée d'un canon efficace contre les Chopper. Avancez et évitez de rester en face des ennemis pour qu'ils ne vous tirent pas dessus. Tournez autour des Chopper pour que votre ami puisse viser le conducteur.

Avancez encore et passez les portes jusqu'à trouver un char Scorpion. Avancez en explosant tout sur votre chemin. Repérez les tours et les Chopper de loin pour les exploser avant qu'ils ne s'approchent de Dare. Ignorez ensuite le Scarab et franchissez la porte. Prenez ensuite la sortie centrale et passez dans le tunnel. Quittez votre char et avancez dans la ville dévastée.

### Défendez l'ingénieur jusqu'à l'arrivée d'un Phantom allié.

Avancez vers l'entrée du bâtiment et tuez les deux gardes. Entrez et ramassez les armes et les munitions. Restez près des portes pour bénéficier du bouclier de l'ingénieur. Quand les premiers ennemis débarquent, commencez à les éliminer de loin et attendez qu'ils avancent vers vous en groupe pour lancer vos grenades sur les Brutes. Faites attentions ensuite à la vague de snipers et utilisez les piliers pour vous approcher de vos ennemis en restant à l'abri.

Entre deux attaques, montez les marches situées à l'extérieur du bâtiment pour trouver des fusils sniper et des tourelles. Prenez un fusil à lunettes et tirez avec la tourelle sur les ennemis qui débarquent. Arrachez ensuite la tourelle et descendez près de l'entrée. Restez en place et éliminez les deux Chasseurs avec vos grenades et votre tourelle. Utilisez ensuite votre fusil contre les snipers ennemis et le chef des Brutes. Remontez ensuite vers la zone des tourelles et prenez les commandes de l'une d'elles pour plomber les nouveaux Chasseurs et les Brutes. Quand il n'y a plus d'ennemis dans votre champ de vision, arrachez la tourelle et descendez. Nettoyez la place en restant près de l'entrée jusqu'à l'arrivée de vos potes avec le Phantom. Montez alors l'escalier situé à droite et allez vers le vaisseau. Embarquez avec l'ingénieur et vos amis pour finir la dernière mission et ainsi compléter le jeu.

# Halo Wars

© Microsoft / Ensemble Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Juger l'Arbiter (30)

Terminer la campagne en difficulté Héroïque

### Un détour dans le Grand Voyage (50)

Terminer la campagne en difficulté Légendaire

### Le p'tit chouchou à sa maman (5)

Obtenir une médaille d'or dans n'importe quelle mission

### Couleurs écrasées (10)

Améliorer votre score quelle que soit la mission de la campagne

### Monsieur Ponctuel (15)

Terminer toutes les missions en difficulté Héroïque avant la fin du temps imparti

### Votre propre pire ennemi (20)

Obtenir une médaille d'or avec tous les crânes d'affaiblissement actifs

### Mur de reconnaissance (30)

Obtenir une médaille d'or dans toutes les missions de la campagne

### Broyeur épique (40)

Obtenir un score de campagne historique de plus de 1.000.000

### Dans le cochon, tout est bon (5)

Mission 1 : renverser 50 Grognards avec des warthogs

### Qu'est-ce qu'on s'amuse ! (5)

Mission 2 : détruire tous les réservoirs de méthane

### Largage covenant (5)

Mission 3 : tuer au moins 5 unités covenantes sur le pont

### Le vrai vainqueur (5)

Mission 4 : sauver Adam

### Voleur de voitures (5)

Mission 5 : voler 6 véhicules covenants

### Amateur de rhino (5)

Mission 6 : protéger avec succès tous les rhinos

### Micro-gestion (5)

Mission 7 : ne détruisez aucun noeud d'alimentation

### La grande vadrouille (5)

Mission 8 : utiliser des éléphants pour entraîner 100 unités d'infanterie

### Une bonne petite sieste (5)

Mission 9 : mettre toutes les colonies en mode Hibernation en même temps

### A toujours vouloir tergiverser (5)

Mission 10 : désactiver tous les rayons tracteurs

### Fermez les écoutilles ! (5)

Mission 11 : protéger tous les sas

### Un bricoleur né (5)

Mission 12 : réparer le noyau de puissance en moins de 4 minutes

### Rayonnant de fierté (5)

Mission 13 : détruire 25 unités avec le scarab

### Se contenter de sa base (5)

Mission 14 : ne pas capturer de base supplémentaire

### Les Portes de la perception (5)

Mission 15 : ouvrir les portes dans l'ordre

### Symbiose parfaite (10)

Terminer n'importe quelle mission de la campagne en mode coopératif

### On est trop forts (40)

Terminer la campagne complète en mode coopératif

### A l'attaque (15)

Gagner une partie escarmouche avec chaque commandant

### Balade intergalactique (25)

Gagner une partie sur chaque carte escarmouche

### Bâtisseur d'empire (5)

Gagner une partie dans chaque mode de jeu escarmouche

### Titan (15)

Obtenir 20.000 points dans n'importe quelle partie escarmouche

### L'I.A. s'en donne à coeur joie (10)

Gagner une partie escarmouche héroïque contre l'I.A. en moins de 10 minutes

### Mes amis virtuels m'adorent (10)

Gagner une partie escarmouche 3 contre 3 avec 2 alliés I.A.

### Gagnant final (30)

Utiliser l'un des 6 principaux pouvoirs de commandant pour détruire la dernière unité d'un ennemi

### Deux bêtes valent mieux qu'une (10)

Gagner une partie escarmouche avec deux Scarabs

### Près de ses sous (10)

Obtenir un score élevé gagnant contre l'I.A. avec 10 escouades ou moins en mode Héroïque

### Plus un p'tit nouveau (10)

Gagner une partie escarmouche en matchmaking sur Xbox LIVE

### La solitude des sommets (20)

Gagner et obtenir le meilleur score dans une partie escarmouche en matchmaking sur Xbox LIVE

### Du lait derrière les oreilles (10)

Obtenir le classement Recrue sur Xbox LIVE

### Officier à l'appel (30)

Obtenir le classement Lieutenant sur Xbox LIVE

### Bien, mon général (50)

Obtenir le classement Général sur Xbox LIVE

### Repose en paix (5)

Ramasser votre premier crâne

### Pilleur de tombes (30)

Ramasser tous les crânes

### Académicien Halo (15)

Déverrouiller 20 évènements chronologie

### Historien Halo (40)

Déverrouiller tous les évènements de la chronologie

### Prêt pour la suite (75)

Achevez le jeu à 100 %

### 24 heures de qualité (20)

Jouer à Halo Wars pendant au moins 24 heures au total

### Guerriers des glaces (40)

Acte I terminé quel que soit le niveau de difficulté

### Retrouver le sergent Forge (10)

Mission 1 accomplie quel que soit le niveau de difficulté

### Clé de Pirth (50)

Acte II terminé quel que soit le niveau de difficulté

### La laideur vient de l'extérieur (70)

Acte III terminé quel que soit le niveau de difficulté

### Sans possibilité de retour (70)

Acte IV terminé quel que soit le niveau de difficulté

## IMAGES DE JOUEUR

### Professeur Anders

Terminer la campagne dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Sergent Forge

Charger Halo Wars sur votre profil.

# Happy Tree Friends : False Alarm

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Chance du débutant (5)

Termine le didacticiel.

### Joue avec le feu (5)

Fais brûler 200 personnages jusqu'à ce que mort s'en suive.

### À vos ordres docteur ! (10)

Termine une zone sans blesser le moindre Happy Tree Friend.

### Doux parfum de cuivre (10)

Obtiens un prix en bronze

### La dernière goutte (10)

Termine une zone avec une santé inférieure à 25% pour tous les personnages.

### L'argent fait le bonheur (15)

Obtiens un prix en argent.

### T'es en or ! (20)

Obtiens un prix en or.

### Un jeu d'enfant (20)

Récolte au moins le bronze dans 15 niveaux.

### T'es un crack ! (25)

Atteins un score de carrière d'au moins 18,000,000.

### Emballez, c'est pesé ! (25)

Déverrouille la seconde partie de l'épisode.

### Tu peux le faire ! (25)

Obtiens au moins 500,000 dans chaque niveau.

## Poule aux oeufs d'or (30)

Obtiens un prix en or dans chaque niveau.

# Harry Potter et l'Ordre du Phénix

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Cette nouvelle mouture de la saga Harry Potter vous propose d'explorer Poudlard dans ses moindres recoins et la majeure partie de l'aventure consistera à recruter les membres de l'A.D. (Armée de Dumbledore). Pour ce faire, vous devrez mener à bien les diverses missions qui vous sont proposées et dont la difficulté sera quasi inexistante. Vous vous aiderez de la Carte du Maraudeur afin de retrouver les élèves et les différents lieux de Poudlard, en les selectionnant et en suivant les traces qui vous mèneront à eux. Outre le fait de compléter la trame principale, vous devrez accomplir lors de votre promenade toutes sortes de tâches rallongeant considérablement la durée de vie du jeu. Ainsi, lorsque par exemple vous verrez des objets détruits sur votre passage, il vous faudra les réparer en utilisant le sort prévu à cet effet. Vous pourrez également vous adonner à des parties de bavboules, d'échecs ou encore de batailles explosives lorsque vous rencontrerez des élèves en pleine partie. Des plaques de sorciers, des pièces d'échecs (en général cachées derrière les rideaux), des insignes et autres objets seront à découvrir sur votre parcours, et vous pourrez observer votre pourcentage de progression en vous rendant à tout moment dans le menu d'information sur le jeu. Cette solution vous aidera à mener à bien l'aventure principale, les mini-quêtes, puis également à obtenir le mot de passe de chacun des 12 portraits.

### Les deux détraqueurs

Vous débutez l'aventure en combattant deux détraqueurs et il vous faut simplement effectuer les commandes affichées à l'écran pour les repousser. Vous avez bientôt droit à une cinématique.

### Le Square Grimmaurd

Il s'agit d'un tutorial. C'est ici que vous apprendrez les contrôles et les bases du jeu. Le premier sort que vous apprendrez est Accio. Le second charme sera Repulso. Utilisez ensuite ce pouvoir pour déplacer les affaires vers l'autre côté de la pièce. Après une nouvelle séquence, vous vous retrouvez à la cuisine. Vous y apprendrez le sort Reparo. Après avoir réparé les assiettes, vous pouvez vous déplacer dans la cuisine en réparant tout le reste. Une fois que tout est remis à neuf, une nouvelle séquence va se déclencher. Vous allez enfin apprendre le Wingardium Leviosa auprès de Ron. Déplacez alors les vêtements dans la valise, puis une fois que vous aurez rangé tous ceux qui se trouvent dans cette pièce au même endroit, une cinématique va se déclencher.

### Poudlard

Lorsque vous prenez le contrôle d'Harry, avancez tout droit et parlez à Fred et Georges. Entrez dans le château, tournez à droite et montez l'escalier. Vous rencontrerez tout en haut (7ème étage) le portrait d'une grosse dame qui vous demandera un mot de passe. Pour l'obtenir, il vous suffit de trouver un étudiant de Gryffondor dans les parages et le lui demander. Entrez alors dans la salle Commune de Gryffondor. Hermione va vous demander d'examiner le tableau d'affichage. Utilisez donc Repulso (ou Accio) pour retourner celui-ci, parlez à nouveau à Hermione, puis il vous faudra trouver Neville.

Notez que vous pouvez à tout moment retrouver la trace d'une personne ou d'un endroit en le sélectionnant dans la carte du Maraudeur et en suivant les traces de pas au sol.

Neville se trouve donc sur le pont, et il vous faut effrayer les Serpentards l'entourant avec votre baguette magique.

Parlez-lui et rejoignez la tour pour suivre votre cours sur la Défense Contre les Forces du Mal, en haut des escaliers tournants.

Une fois que vous aurez retrouvé Fred et Georges, viendra votre premier duel contre un Serpentard. Utilisez alors les deux sorts que viennent de vous apprendre Fred et Georges pour en venir à bout facilement.

## Blibliothèque

Suite à quelques séquences, il vous faudra rejoindre la bibliothèque. Ouvrez votre carte, et sélectionnez la bibliothèque pour faire apparaître les traces de pas à suivre. Celle-ci se trouve au deuxième étage et vous pouvez passer à travers un portrait pour la rejoindre. Une fois dans la bibliothèque, le livre que vous recherchez se trouve sur l'étagère du dessus. Pour l'obtenir, il vous faut utiliser Wingadium Leviosa sur la table et la placer au bas de l'étagère. Toutefois, lorsque vous monterez sur celle-ci pour atteindre le livre, celui-ci s'envolera vers une autre étagère. Répétez l'opération pour tenter de l'attraper, puis vous pourrez finalement vous en emparer lorsqu'il se trouvera sur la table centrale. Il ne s'agit pas du bon livre ! Il vous faut donc suivre les empreintes de pas (grâce à votre carte) jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde, pour finalement y apprendre le sort Incendio. Éclairez ensuite toutes les torches de la pièce, puis après diverses séquences vous devrez à nouveau trouver Neville (facilement, toujours grâce à la carte). Celui-ci est au niveau des serres, et vous devrez lui donner un coup de main en utilisant Incendio sur les plantes qui obstruent le passage. En le suivant, vous vous retrouvez dans la Salle sur Demande, puis après lui avoir appris le sort Protego, vous allez devoir maintenant former l'Armée de Dumbledore. L'objectif est de prévenir tous les membres afin de les rassembler à cet endroit.

## Salle sur Demande

Vous êtes pour l'instant 4 membres sur 28. Voici comment trouver les autres (facilement en ouvrant la liste des personnages et en suivant les traces) et réussir à les convoquer :

### - Dean Thomas :

Il est situé dans la Cour de la Métamorphose. Vous devrez alors trouver 5 gargouilles parlantes.

L'une se trouvera dans les escaliers menant au cours sur la Défense Contre les Forces du Mal. Une deuxième sera située dans la Cour de la Métamorphose même, à proximité de l'arbre.

Une troisième, quant à elle, se trouvera en haut des escaliers de la Cour Pavée, après avoir réparé ces derniers et être allé au bout du balcon. Notez que vous pourrez réparer d'autres gargouilles pour découvrir quelques symboles cachés de Poudlard.

La quatrième gargouille est placée sur une des extrémités du Viaduc.
Vous trouverez la dernière gargouille au quatrième étage, en montant les escaliers situés à gauche du portrait. Vous la trouverez derrière la première porte de gauche, au bout du balcon.

Une fois les cinq gargouilles retrouvées, retournez voir Dean et il se rendra à la Salle sur Demande.

### - Hannah Abott :

Elle se trouve tout en bas des escaliers. Elle acceptera de rejoindre la Salle sur Demande à condition que vous trouviez le passage secret vers cette même pièce, afin qu'elle ne se fasse pas repérer par Ombrage. Vous le trouverez en haut des escaliers, situés face à Hannah. Il s'agit d'un tableau qui vous donnera un mot de passe à aller répéter à la jeune fille. Celle-ci ira ensuite rejoindre la Salle sur Demande.

### - Ginny Weasley :

Vous la trouverez dans la Salle Commune de Gryffondor. Elle vous demande de récupérer le venin de Doxy.
Dirigez-vous alors dans le dortoir des garçons pour prendre dans votre valise (au sol, entre deux lits) votre cape

d'invisibilité, puis rendez-vous maintenant dans la classe de la Défense Contre les Forces du Mal. Il y a là deux élèves qui gardent l'entrée de la porte du bureau d'Ombrage. Cassez donc les deux pots pour les distraire et vous glisser ainsi dans le bureau, en haut des escaliers. Restez discret en vous rendant dans la petite pièce du fond à droite, puis Hermione s'emparera de la bouteille de venin. Repartez dans la salle principale de Griffondor après avoir reposé votre cape au dortoir et Ginny se rendra ensuite à la Salle sur Demande. Rejoignez-la à cet endroit pour lui apprendre le sort Reducto.

### - Angelina Johnson :

Celle-ci se trouve dans la salle des trophées, accessible via la Grande Salle, en passant par la porte cachée derrière le siège de Dumbledore. Effectuez sur celui-ci un Wingardium Leviosa pour le déplacer, puis descendez les escaliers que vous trouvez derrière cette porte. Vous devrez alors replacer les trophées dorés sur les socles dorés, puis faire de même avec les trophées argentés, à placer bien sûr sur les socles argentés. Il vous restera ensuite à effectuer un Reparo sur les vitrines, pour qu'Angelina rejoigne finalement la Salle sur Demande.

### - Cho Chang :

Celle-ci sera dans la volière, qui se trouve au nord-ouest de la carte. Vous devrez aider Cho à attraper un hibou. A chaque fois que vous vous approcherez de lui, celui-ci volera de plus en plus haut dans la pièce. Vous devrez parfois longer des rebords (et en réparer un) pour essayer de l'atteindre. Vers la fin de la poursuite, l'oiseau va gagner les hauteurs de la volière, et il vous faudra réparer les piliers puis grimper le long de ceux-ci pour finalement l'attraper après être redescendu du troisième. Après vous avoir remercié, Cho rejoindra les autres recrues.

### - Colin Crivey :

Vous le trouverez dans la Cour pavée. L'objectif est de récupérer son appareil photo. Faites donc léviter un banc et placez-le juste derrière l'endroit où se tient Colin, à gauche de là où il y a un rebord caché par des plantes. Faites donc cramer celles-ci avec Incendio pour poursuivre jusqu'au premier tuyau. Une fois en haut, de celui-ci, il vous faudra longer le rebord de gauche pour atteindre un autre tuyau vous menant au rebord supérieur et réparer la partie de tuyau brisée pour poursuivre dans la direction de l'appareil. Après avoir réparé et longé le rebord situé plus haut, vous atteindrez l'appareil photo. Faites-le léviter jusqu'à Colin, puis redescendez via le long tuyau de gauche. Il faudra le rejoindre à la Salle sur Demande pour lui apprendre à lancer un Petrifictus Totalus.

### - Fred, Georges et Lee Jordan :

Ils se trouvent dans le hangar à bateaux situé au bout du chemin partant de la Cour Pavée. Après leur avoir parlé, montez à l'échelle puis soulevez les couvertures des bateaux avec un Wingardium Leviosa. Faites ensuite léviter les boîtes que vous envoie Georges pour les placer dans les trois parties de chaque barque. Une fois ceci fait, recouvrez-les puis redescendez. Après vous avoir offert une boîte sur laquelle utiliser Incendio, les 3 compères iront rejoindre la Salle sur Demande.

### - Ernie MacMillan :

Il est situé près de la hutte de Hagrid. Il vous demandera de lui trouver 5 molly et une mandragore. Vous récupérerez ainsi un molly à proximité, dans le champ de citrouilles, puis quatre autres en remontant la pente, jusqu'à la place entourée de rochers qui fait face à l'entrée du Pont Couvert. Quant à la mandragore, elle se trouvera dans la Serre de Botanique et vous pourrez la récupérer au bout, sur la table, après avoir utilisé un cache oreilles qui se trouve accroché au mur adjacent. Retournez ensuite voir Ernie pour qu'il rejoigne finalement la Salle sur Demande.

### - Padma et Parvati Patil :

Vous les trouverez au deuxième étage, en passant la porte qui se trouve après le Pont de Pierre. Elles vont vous demander de les retrouver en dehors de la Salle de Divination qui se trouve au septième étage, en haut de l'escalier tournant. Vous n'avez qu'à leur parler et elles rejoindront ensuite les autres recrues.

### - Luna Lovegood :

Elle vous demande d'amener la boule de viande en haut de la montée, dans le demi-cercle de pierres. Utilisez Wingardium Leviosa pour la monter petit à petit en la calant contre les rochers pour éviter qu'elle ne redescende tout en bas (bon courage…). Une fois que vous la placez au sommet, un sombral descendra se nourrir et Luna rejoindra la Salle sur Demande.

### - Michael Corner, Terry boot, Anthony Goldstein :

Trouvez-les puis parlez-leur simplement.

### - Zacharias Smith :

Une fois que vous le rejoignez dans la bibliothèque, il vous faudra l'aider à faire ses devoirs. Il vous demande tout d'abord de trouver le « monstrueux livre des monstres », qui sera posé en face d'une étagère de la deuxième pièce de la bibliothèque. Ramenez-le lui, puis il vous demandera alors de lui apporter une potion située dans l'infirmerie. Rendez-vous y pour vous en emparer et la lui apporter. Avant de rejoindre les autres recrues, il aura une dernière requête : il souhaite avoir la date de la mort de Nick Quasi-Sans-Tête. Celui-ci apparaît alors juste à côté de vous. Parlez une dernière fois à Zacharias pour lui donner cette date et il gagnera la Salle sur Demande. Trouvez-le ensuite dans cette salle pour lui apprendre Rictusempra.

### - Susan Bones :

Une fois que vous l'avez trouvée, débarrassez-vous des deux gêneurs en utilisant vos sorts de combats, puis Susan, une fois libre, rejoindra les autres élèves.

Une fois les 28 membres recrutés, retournez à la Salle sur Demande pour parler à Cho et lui apprendre le Levicorpus.

## Le Rêve d'Harry

Suite à la cinématique, rejoignez McGonagall tout de suite derrière le portrait, puis elle vous demande d'aller parler à Dumbledore. Trouvez-le grâce à votre carte, puis suite à une nouvelle séquence, vous allez suivre un cours d'Occlumencie. Pour chasser Rogue, bougez le stick droit rapidement et plusieurs fois dans la direction opposée à celle de sa baguette, afin de la ramener au centre.

## Noël au Square Grimmaurd

Montez la première série de marches pour trouver Ginny derrière la porte de gauche. Elle a besoin que vous l'aidiez à trouver des objets que Kreattur a cachés dans la pièce. Commencez donc par effectuer un Accio sur le portrait accroché au mur du fond pour trouver un premier objet. Le second objet sera le livre posé sur la petite commode d'à côté. Regardez ensuite le petit meuble qui est situé entre les fenêtres et les chandeliers pour le déplacer et trouver ainsi une boîte à musique. Observez ensuite la petite bibliothèque pleine de livres située encore plus à droite afin de compléter cette tâche que vous a demandée Ginny. Allez maintenant dans la pièce située à côté des marches qui donnent à l'étage encore au-dessus pour parler à Sirius. Il vous dira être à la recherche de Kreattur. Redescendez dans la cuisine pour parler à Arthur Weasley qui vous dira de retourner voir Sirius ! Suite à la séquence, vous revoici à Poudlard.

## Retour à Poudlard

Il vous faut bientôt rejoindre Rogue pour une nouvelle séance d'Occlumancie en suivant les traces, puis suite à celle-ci, Hermione vous demandera de rejoindre la Salle sur Demande. Après avoir appris le sort Spero Patronum aux élèves, vous serez attaqué par des Serpentards accompagnés d'Ombrage, et perdrez obligatoirement le combat. Suite aux séquences où vous voyez Ombrage prendre la place de Dumbledore, vous devez vous rendre à la cabane d'Hagrid. Une fois là-bas, vous serez à nouveau attaqué par des Serpentards. Utilisez Protego et Expelliarmus contre vos ennemis, puis la fin du duel enclenchera une nouvelle cinématique. Vous devez maintenant retrouver les membres de

l'A.D. une fois de plus. Aidez-vous bien sûr de la carte du Maraudeur pour les repérer :

### - Colin Crivey :

Il se trouve à l'entrée de la volière. Vous devrez brûler la plante avec un Incendio, puis grimper le long de la tour tout en haut du poteau vertical. Longez alors le rebord de gauche, puis descendez le long de ce nouveau poteau vertical. Vous atteignez un rebord qui vous permettra d'atteindre la fenêtre de la volière sur la gauche et de rentrer à l'intérieur de celle-ci. Colin va ensuite vous envoyer des boîtes à placer grâce à Wingardium Leviosa dans les emplacements marqués par des croix rouges. Vous aurez deux croix rouges au rez-de-chaussée, deux autres au premier étage, ainsi qu'une dernière située un demi étage plus haut. Une fois les cinq boîtes placées, gagnez les hauteurs de la tour, empruntez la porte, puis réparez le rebord pour sortir par la fenêtre. Il ne vous reste plus qu'à descendre le long des différentes colonnes que vous atteindrez en longeant les rebords, puis vous en avez terminé avec la tâche de Colin.

### - Luna Lovegood (premier marécage) :

Les traces vous amènent à la Cour de la Tour. Après la séquence où Luna vous explique qu'il vous faut vous occuper des marécages de Fred et Georges, repérez l'endroit où est située la petite croix rouge légèrement à gauche de l'arbre, dans le coin de la cour. Avec Wingardium Leviosa, posez donc le banc de gauche sur celle-ci afin d'atteindre le rebord supérieur et de pouvoir vous retrouver sur le toit. Dirigez-vous ensuite sur la gauche en réparant le trou, puis arrivé à la tourelle, effectuez un Reducto contre le mur de celle-ci afin de le détruire et révéler le marécage. Faites-le ensuite léviter jusqu'en bas, pour redescendre et le placer sur la grande croix (si cela n'a pas déjà été fait par vos collègues). Il ne vous reste plus qu'à lancer un Incendio ou un Reducto sur le marécage pour le déployer.

### - Ginny Weasley (deuxième marécage) :

Elle se trouvera dans la Cour de Métamorphose. Vous devrez vous approcher de l'arbre que vous montre la caméra et faire léviter le marécage, tandis que des Serpentards apparaîtront pour vous en empêcher. Suite au combat, placez le marécage sur la grosse croix rouge au centre de la cour puis effectuez un Reducto ou un Incendio sur celui-ci.

### - Le troisième marécage :

Pour le trouver, rendez-vous à la Cour Pavée, où il vous faudra monter les marches du fond pour courir le long du balcon et trouver dans le coin un poteau à réparer. Grimpez donc le long de celui-ci jusqu'à atteindre un premier rebord sur votre gauche. Longez dans cette direction jusqu'à atteindre un nouveau poteau vertical au bout du second rebord. Une fois tout en haut du poteau, vous pourrez marcher à côté des remparts et trouver le marécage un peu plus loin. Utilisez Wingardium Leviosa pour le faire descendre tout en bas, puis rejoignez-le à votre tour, afin de le positionner sur la croix rouge et pour appliquer Incendio ou Reducto dessus.

### - Padma et Parvati Patil :

Elles vous demandent de saboter le haut-parleur d'à côté. Empilez donc les deux bancs l'un sur l'autre afin de pouvoir atteindre celui-ci. Versez la potion dessus, puis regardez ensuite où se trouvent les soeurs Patil sur votre carte afin de les rejoindre et saboter le haut-parleur suivant, et ainsi de suite, toujours en vous aidant des bancs. Il y aura en tout 6 haut-parleurs à détruire.

### - Dean Thomas :

Il va lancer l'idée de détraquer l'horloge. Utilisez donc Wingardium Leviosa sur les 3ème, 4ème et 5ème rouages en partant du bas, puis positionnez-les sur le côté gauche. Montez ensuite les escaliers latéraux pour aller récupérer les trois rouages de rechange et les envoyer à Dean. Redescendez vers lui, puis placez ces engrenages sur les trois axes du côté droit (les deux moyens à gauche et à droite, puis le gros au milieu).

Il vous faut maintenant rejoindre Rogue pour un nouveau cours d'Occlumancie. Suite au cours, trouvez Fred et Georges.

### - Fred et Georges :

Après les avoir rejoints, vous contrôlez un des deux frères et vous devez déclencher l'ouverture du marécage avec Incendio ou Reducto. Va s'ensuivre une séquence où les deux frangins seront sur leur balai et vous devrez utiliser Incendio sur les différentes boîtes réparties dans les escaliers et la salle de classe.

## Trouver Sirius et combattre Voldemort

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry après les cinématiques, rendez-vous au Cromlech (cercle de rochers) pour engager un combat contre la Brigade Inquisitoriale. Utilisez essentiellement Protego et Expelliarmus. Une nouvelle cinématique va alors s'enclencher. Lorsque vous contrôlerez Sirius, vous perdrez le combat contre vos deux ennemis (même s'il est possible de gagner après un long combat, la séquence sera la même).
Vous contrôlerez ensuite Dumbledore dans un face-à-face avec Voldemort. Utilisez les sorts Stupéfix et Expelliarmus, puis protégez-vous avec Protego. Lorsqu'il réapparaîtra au centre de la pièce, il absorbera une quantité d'énergie (dont vos attaques) qu'il finira par vous renvoyer. C'est là que vous devrez utiliser Protego pour lui renvoyer son attaque, puis répéter l'opération une fois ou deux afin de passer à la phase finale du combat. Il vous enverra des chaises à la figure. Utilisez Protego pour les contrer et envoyez-lui un maximum d'Expelliarmus. Vous contrôlez finalement Harry et devez vaincre Voldemort de la même manière que dans vos cours d'Occlumancie. Suite à votre victoire, observez la séquence et il vous restera une dernière petite quête et d'autres tâches annexes.

## Trouver les affaires de Luna

Une fois que vous la rejoignez dans le Hall d'entrée, elle vous demande de l'aider à retrouver ses affaires. Voici où elles se trouvent :
- Dans la cour d'où vous venez, en balayant un des tas de feuilles à l'aide du balai que vous trouvez non loin des deux élèves qui jouent.
- A l'entrée du Viaduc, sur l'étagère de droite.
- Dans la Bibliothèque, sur la première grande table.
- Dans la Cour de la Tour, au centre.
- Dans la Grande Salle, sur la table de gauche lorsque vous entrez.
Retournez ensuite voir Luna pour lui remettre ses affaires.

### Mini-quête du Professeur Rogue

Allez trouver le livre demandé dans la réserve de la bibliothèque, tout au fond. Au bout à gauche de la salle, vous trouvez un livre seul posé sur l'étagère. C'est le bon. Retournez voir Rogue pour compléter cette mini-quête.

### Mini-quête du Professeur Flitwick

Retrouvez Flitwick puis rendez-vous dans la Grande Salle pour trouver la fille qui a le livre que vous recherchez, puis rapportez votre dissertation à Flitwick.

### Mini-quête du Professeur Chourave

Après avoir parlé au professeur, trouvez Neville dans la Salle sur Demande et il vous indiquera où trouver le livre qui vous aidera à disserter. Il se trouve dans le dortoir des garçons. Retournez ensuite voir Chourave.

### Mini-quête du Professeur McGonagall

Elle vous demande d'aller trouver les élèves qui se sont cachés au niveau de la Classe de Divination. Une fois que vous les avez trouvés, retournez lui parler.

## Le portrait du joueur de Quidditch

Rendez-vous dans la Salle Commune de Gryffondor pour entendre quelqu'un vous appeler. Il s'agit du joueur de

Quidditch qui se trouve dans le portrait accroché en haut à droite de la cheminée. Pour pouvoir lui parler, placez la table sous le tableau et montez dessus. Il vous dit qu'il a en sa possession un vif d'or qui vous appartient, mais qu'il a perdu le sien dans un des portraits. Adressez-vous alors au portrait situé à gauche de la porte menant au dortoir, juste derrière vous.

## Obtenir les mots de passe des 12 portraits

### - Le portrait de la Bibliothèque :

Vous le trouverez sur votre droite, en entrant dans la Bibliothèque. Il vous demande de lui donner les gros titres de la Gazette du Sorcier. Pour la trouver, rendez-vous dans la Grande Salle, puis placez-vous sur le podium, devant la longue table, face aux élèves. Effectuez un Repulso, puis un Wingardium Leviosa pour voir voler des oiseaux. L'un d'eux laissera tomber au sol le journal à ramasser. Une fois qu'Harry a lu les nouvelles, retournez parler au portrait de la Bibliothèque pour obtenir son mot de passe.

### - Le portrait de la grosse dame :

Voir le premier paragraphe du chapitre «Poudlard».

### - Le portrait à proximité de la Serre de Botanique :

Parlez-lui et il vous demandera de cacher le tableau de l'oeil en face de lui. Effectuez un Reparo sur les deux armures de chaque côté de celui-ci et une banderole de Gryffondor s'abaissera. Le portrait vous donnera ensuite son mot de passe.

### - Le portrait des escaliers du 3ème étage :

Il s'agit d'une femme qui se trouve dans le coin, et qui vous demande de lui faire parvenir de la nourriture par le biais du tableau de l'homme et son chien situé un peu plus bas, comme vous le montre la caméra. Allez donc lui parler et il vous déclarera qu'il enverra de la nourriture à la jeune femme. Retournez voir celle-ci pour obtenir finalement le mot de passe.

### - Le portrait à l'entrée du Viaduc :

Il ne vous révélera son mot de passe qu'une fois que vous aurez chassé les deux étudiants qui se trouvent dans la pièce. Pour ce faire, pointez simplement votre baguette dans leur direction et vous les verrez s'enfuir par la grande porte. Vous pouvez obtenir maintenant le fameux mot de passe.

### - Le portrait de l'astronome :

Voir le paragraphe «Hannah Abott» dans le chapitre de la «Salle sur Demande».

### - Le portrait de l'homme et son chien :

Il est situé au 1er étage dans la salle des escaliers. C'est celui qui vous aide à obtenir le mot de passe du portrait de la femme affamée au 3ème étage. Pour obtenir son mot de passe cette fois, demandez à un élève de Poufsouffle, parmi les nombreux qui traînent dans les environs.

### - Le portrait du professeur Fronsac :

Il est situé au 2ème étage de la salle des escaliers. Il vous demande de trouver un élève de Serdaigle pour lui demander la réponse à sa question. Vous trouverez des élèves de Serdaigle facilement dans les environs. Retournez donner la réponse à Fronsac.

### - Le portrait des escaliers du 4ème étage :

Pour obtenir son mot de passe, il vous demande de trouver «l'homme à trois têtes». Celui-ci se trouve au 7ème étage, dans le couloir qui mène à la Salle sur Demande. Il n'a pas trois têtes mais s'imagine en avoir trois. Donc pas d'inquiétude, vous avez trouvé le bon. Il vous dit d'aller trouver le portrait de Fronsac. Celui-ci se trouve au 2ème étage. C'est celui qui vous ouvre l'accès à la Bibliothèque. Il vous dira d'aller rejoindre la bergère, sur le palier du 2ème étage. Passez donc par le portrait de Fronsac, puis allez à droite et prenez la première à gauche. Vous trouverez au bas des marches le fameux tableau de la bergère (légèrement surélevé). Parlez-lui et elle vous dira d'aller demander au portrait de l'Entrée du Viaduc, celui qui vous avait demandé de chasser les élèves pour qu'il vous révèle son mot de passe. Il vous dira enfin d'aller trouver l'homme et son chien pour qu'il vous révèle finalement le mot de passe du portrait du 4ème. Retournez face à celui-ci pour énoncer le mot de passe et révéler le passage.

### - Le portrait qui a oublié son mot de passe :

Vous le trouverez dans le couloir en arc de cercle du 3ème étage. Il n'a pas entendu son mot de passe depuis 50 ans et il vous recommande de trouver quelqu'un qui est ici depuis tout ce temps. Rendez-vous donc aux toilettes de Mimi Geignarde pour lui demander le mot de passe et revenez le dire au portrait.

### - Le portrait de l'homme à trois têtes :

Vous le trouverez dans le couloir du 7ème étage et il vous demande de trouver son «autre lui». Il se situe dans un couloir du 4ème étage (après avoir pris les escaliers à gauche du portrait menant à la bibliothèque, et franchi la porte au bout du couloir) et vous pourrez lui parler après avoir nettoyé les toiles d'araignées qui le cachent grâce à Incendio. Il vous donnera le mot de passe.

### - Le portrait de Serpentard :

Allez le trouver au bout du Couloir des Cachots pour que la femme vous refuse l'accès, vous suggérant d'aller demander le mot de passe à un élève de Serpentard. Bien entendu, aucun de ces élèves ne vous le donnera. Il vous faudra donc aller enfiler votre cape d'invisibilité dans le dortoir des garçons et rejoindre à nouveau ce Couloir des Cachots pour surprendre des élèves en train d'emprunter le passage. Remontez au dortoir poser votre cape et retournez enfin devant le portrait de Serpentard pour utiliser le mot de passe.

## SALLE DES RÉCOMPENSES

### Trophée des personnages

Rencontrez les 58 personnages de Poudlard.

### Trophée de Défense contre les Forces du Mal

Lancez tous les sorts défensifs dans les six duels.

### Trophée des fantômes

Trouvez les quatre fantômes.

### Trophée de la nature

Trouvez toutes les empreintes d'animaux.

# Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## RÉCOMPENSES DES ÉCUSSONS

| | |
|---|---|
| **3 Ecussons** | Duels 2 joueurs (Drago & Luna) |
| **8 Ecussons** | Plus d'énergie dans les duels |
| **14 Ecussons** | Arène de duels 2 joueurs (zone d'entraînement) |
| **21 Ecussons** | Bombabouses débloquées |
| **29 Ecussons** | Duels 2 joueurs (Crabbe & Goyle) |
| **38 Ecussons** | Meilleur score au Quidditch |
| **48 Ecussons** | Chaudrons explosifs débloqués |
| **59 Ecussons** | Arène de duels 2 joueurs (transfiguration) |
| **71 Ecussons** | Encore plus d'énergie dans les duels |
| **84 Ecussons** | Duels 2 joueurs (Ginny & Hermione) |
| **98 Ecussons** | Filtre d'amour accessible au club de potions |
| **113 Ecussons** | Arène duels 2 joueurs (cour pavée) |
| **129 Ecussons** | Plus de mini-écussons |
| **150 Ecussons** | Duels 2 joueurs (Severus Rogue) |

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Après avoir été promu capitaine de votre équipe, vous allez apprendre les commandes de base. Prenez le balai de Ron et apprenez à l'utiliser pour voler. Passez entre les étoiles flottantes dans les airs pour gagner du temps. Essayez de ne pas les rater mais si c'est le cas vous ne recommencerez pas dès le début, il s'agit évidemment d'un apprentissage.

A la fin de cette première leçon, allez voir Ron et Hermione pour les aider. Lancez le sort Wingardium Leviosa pour projeter les chaudrons dans le marais. Suivez les indications qui s'affichent à droite de l'écran et faites flotter les chaudrons avant de les lancer l'un après l'autre dans l'eau.

Après la cinématique, suivez Luna jusqu'au château. Prenez les écussons de Poudlard qui se trouvent en chemin. Apprenez ensuite à libérer les minis écussons qui se trouvent dans les objets brillants, comme les statues, les lampadaires et autres objets. Récupérez suffisamment de mini écussons pour obtenir des écussons de Poudlard. Continuez votre route et repérez les objets entourés par une aura, ils contiennent des mini écussons. Récupérez alors ces mini écussons et continuez vers le château de Poudlard.

### Secteur 1 débloqué

Après la cinématique vous vous retrouvez dans le château de Poudlard. Appelez Nick quasi sans tête pour qu'il vous montre le chemin vers la salle des potions. Appelez-le à chaque fois que vous voulez retrouver votre chemin dans le château. Suivez Nick dans les escaliers et ramassez les écussons et les mini-écussons qui se trouvent en chemin.

Sortez dans la cour et apprenez à sprinter. Une fois devant la porte marquée par un écusson, lancez un objet pour faire tomber le premier. Ramassez-le et continuez votre chemin.

Entrez dans la salle des potions et suivez les indications qui s'affichent pour réaliser votre première potion. Sélectionnez la bouteille rose et versez le liquide dans le chaudron jusqu'à obtenir une couleur jaune, ajoutez ensuite l'ingrédient du récipient marron pour obtenir la couleur mauve. Dissipez ensuite la fumée en suivant les indications qui s'affichent. Préparez ensuite la potion avant la fin du temps imparti. Mélangez les ingrédients selon l'ordre établi pour obtenir les couleurs désirées et réussir.

Passez ensuite à la deuxième potion. Commencez par chauffer la potion trois fois. Ensuite vous passerez à la création des autres potions. Vous devrez alterner entre l'ajout de potion et le chauffage du chaudron. Chauffez et mélangez la potion tout en vérifiant la couleur du liquide à chaque fois. Après la fin du cours, retrouvez Ron à l'extérieur.

Allez maintenant à la grande salle en passant derrière le portrait accroché au mur. Descendez les escaliers et demandez à Nick de vous ouvrir la porte. Entrez et parlez au capitaine du club de duel. Appliquez ensuite le Stupéfix sur Ron trois fois. Esquivez ensuite ses attaques et lancez-lui trois Expelliarmus pour le désarmer. Vous aurez ensuite un vrai duel qui se déroule sur trois manches. Lancez plusieurs Stupéfix tout en esquivant les ripostes de Ron. Lancez-lui un Expelliarmus et lorsqu'il est à terre tirez-lui des Stupéfix. Continuez avec cette tactique pour gagner les manches et le duel. Rejoignez ensuite Ron à l'extérieur.

Vous devez rejoindre le bureau de Dumbledore pour votre premier cours particulier. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin et vous amène jusqu'à la statue. Prononcez le mot de passe pour pouvoir rejoindre Dumbledore.

## Secteur 2 débloqué

Après la cinématique, vous devez rejoindre le terrain de Quidditch avec Katie. Quand la herse portail se referme, utilisez le sort Reparo pour réparer le levier. Kate ouvrira la porte et vous continuerez ensemble vers le terrain. Battez Goyle dans le duel en lui assénant plusieurs Expelliarmus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain. Une fois à bord de votre balai, vous allez devoir passer entre les étoiles et essayer de ne pas en rater une. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et vous risquez de recommencer l'épreuve. Après la cinématique, allez voir Ginny à l'entrée des vestiaires du terrain de Quidditch.

## Secteur 3 débloqué

Vous devez maintenant vous rendre aux serres de botanique pour retrouver le club de potions. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Entrez dans la serre et choisissez un test pour adhérer à ce club. Vous devez préparer la potion Volubilis. Mélangez les ingrédients et chauffez le chaudron comme indiqué pour réussir la potion avant la fin du temps imparti. Vous allez ensuite faire la potion de Ginny. Vous allez apprendre à secouer les bouteilles d'ingrédients avant de les utiliser. Revenez ensuite voir Grinny qui se trouve au terrain de Quidditch. A la sortie des serres, Crabble vous affronte dans un duel. Evitez ses séries de triple Stupéfix et lancez les vôtres. Lancez aussi des Expelliarmus pour le mettre à terre. Continuez à l'attaquer jusqu'à en venir à bout.

Vous allez ensuite faire une démonstration de Protego en suivant les indications qui s'affichent. Lancez le sort juste avant l'impact du tir ennemi pour créer un bouclier protecteur. Vous allez ensuite renforcer votre sort Stupéfix en suivant les indications qui s'affichent. Cette attaque est puissante mais nécessite plus de temps pour être accomplie et vous pouvez être exposé aux tirs ennemis. Donc choisissez bien le timing de l'exécution.

Après la cinématique rejoignez le terrain de Quidditch. En chemin, vous croiserez un membre des Serpentard qui vous affronte en duel. Ses attaques sont très rapides. Esquivez alors rapidement tout en ripostant en même temps avec des Stupéfix. Lacez un Expelliarmus quand il est touché par un Stupéfix et lorsqu'il est au sol, continuez vos attaques de Stupéfix. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain.

Avant de commencer le match, vous allez effectuer un échauffement. Vous devez comme d'habitude passer à travers

les étoiles flottantes. Le parcours est rapide et vous devez diriger rapidement Harry pour ne pas rater les étoiles (surtout pendant les virages). Evitez les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre chemin dans la deuxième partie du parcours. Après l'entrainement, vous passez au match. Le principe est le même mais vous n'êtes pas seul sur le terrain ; vous affrontez l'équipe des Serpentards. Ils vous gêneront pendant la course et ils vont essayer de vous pousser loin des étoiles. Poussez-les hors de votre chemin et évitez aussi les obstacles.

Après la cinématique, appelez Nick pour qu'il vous conduise jusqu'à Luna. Apprenez ensuite le sort Incendio pour lancer du feu sur la caisse des feux d'artifice. Montez ensuite les marches et enflammez les caisses indiquées par Luna. Amenez ensuite cette dernière à la fête qui se déroule au bureau du professeur Slughorn.

## Secteur 4 débloqué

Suivez Luna et ramassez les écussons et les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, vous allez apprendre à mélanger une nouvelle potion. Après cet apprentissage, vous devez préparer une potion en utilisant les ingrédients et en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez Rogue et Drago dans les couloirs du château.

Après la cinématique, affrontez la sorcière Bellatrix dans un duel qui se déroule sur deux manches. Esquivez tout en lançant des Stupéfix et utilisez le Stupéfix renforcé suivi d'un Expelliarmus. Pendant que l'ennemi est à terre, lancez-lui des Stupéfix pour l'affaiblir davantage. Quand la sorcière tente de se relever, lancez un autre Expelliarmus pour la remettre à terre. Continuez avec cette tactique pour la neutraliser durant les deux manches du duel. Vous affronterez ensuite le loup garou. Il est très rapide et esquive vos tirs avec facilité. Utilisez donc le Stupéfix renforcé pour essayer de le toucher. Lorsqu'il est touché, enchainez directement avec un Expelliarmus pour le mettre à terre. Quand il est à genoux et s'apprête à se relever, lancez-lui un autre Expelliarmus pour le toucher avant qu'il ne trouve le temps d'esquiver ou de riposter. Répétez ces actions jusqu'à le battre et sauver Grinn.

Une fois dans le château, vous devez vous rendre au septième étage pour découvrir ce que manigance Drago. Passez par le nouveau raccourci qui se trouve à gauche ensuite appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Suivez-le jusqu'au couloir du septième étage. Vous ne retrouvez pas Drago mais vous tombez nez à nez avec Ron.

Après la conversation, allez rejoindre Hermione dans la salle des potions. Parlez-lui ensuite préparez la potion mystère. Vous devez aller ensuite au bureau de Dumbledore. Avant d'atteindre le bureau, vous trouverez une fillette qui s'est fait voler son Boulurlard. Allez voir le membre de la Serpentard qui a pris l'objet de la fillette et affrontez-le en duel. Il n'est pas très coriace et quelques Stupéfix suivis d'un ou deux Expelliarmus suffiront à le mettre KO. Reprenez votre route et allez dans le bureau de Dumbledore.

## Secteur 5 débloqué

Après la cinématique, suivez Hermione jusqu'à la cour de métamorphose. Parlez au professeur ensuite apprenez à jeter le sort Levicorpus. Appliquez ensuite ce sort dans le duel qui suit. Quand votre adversaire est suspendu, lancez vos Stupéfix pour l'affaiblir. Gagnez les deux manches du duel en utilisant votre nouveau sort. Allez ensuite au terrain de Quidditch et essayez encore fois d'attraper le vif d'or. La seule difficulté de cet entrainement réside dans le passage entre les anneaux bloqués par des obstacles. Foncez alors dans le tas pour défoncer les obstacles et traverser.

Après l'entrainement, suivez Ron jusqu'à la salle des potions. En chemin, un Serpentard vous défie et vous devez l'affronter en duel. Battez-le facilement en utilisant le Levicorpus et le Stupéfix. Reprenez ensuite votre route jusqu'à l'escalier. En bas, se trouve Lavande. Allez lui parler ensuite utilisez Wingardium Leviosa pour faire léviter son sac. Attrapez ensuite ses livres en déplaçant le sac vers ces livres. Une fois le travail accompli, reprenez votre chemin jusqu'à la salle de potions. Préparez la nouvelle potion avant la fin du temps imparti pour clore le chapitre.

## Secteur 6 débloqué

Allez voir Ron qui se trouve à l'extérieur de la salle. Appelez ensuite Nick pour qu'il vous indique le chemin vers la tour d'astronomie. En cours de route, vous serez pris dans le piège des Serpentards. Affrontez les deux ennemis et utilisez les étagères pour vous mettre à l'abri de leurs tirs. Utilisez le Levicorpus pour suspendre vos ennemis dans les airs pendant que vous tirez des Stupéfix. Vous les battrez mais vous vous ferez quand même attraper et enfermer par les Serpentards.

Ramassez le levier et lancez-le contre la porte. Quand il se brise, ramassez-le et passez-le entre les grilles de la porte. Utilisez ensuite Reparo pour le réparer et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte et passer. Vous pouvez faire la même chose à l'écusson qui se trouve au fond de la salle. Brisez-le ensuite sortez-le à travers les grilles et réparez-le pour le garder.

Vous allez maintenant incarner Ron. Suivez Harry jusqu'au bureau de Slughorn. Vous pouvez sprinter pour aller plus vite et vous pouvez aussi récolter les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, préparez la potion pour sauver Ron.

Après la cinématique, rejoignez le terrain de Quidditch pour disputer le match contre Poufsouffle. Comme d'habitude, appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Echauffez-vous avant la partie en passant à travers les étoiles. Passez ensuite au match.

Pour le match, et comme pendant le dernier entrainement, la poursuite passe par la forêt. Faites attention donc aux arbres et aux autres concurrent qui vont vous essayer de vous gêner.

Après le match, allez à la recherche de Katie Bell qui se trouve dans la grande salle. Appelez Nick pour qu'il vous indique le chemin le plus court. Après la conversation avec Katie, allez à droite pour parler à Drago. Quand vous vous approcherez de lui, il se sauvera en courant. Poursuivez-le alors et sprintez pour ne pas le perdre de vue. Une fois dans les toilettes, vous aurez droit à un duel avec Drago. Utilisez l'Expelliarmus suivi de quelques Stupéfix quand Drago est à terre. Utilisez aussi le Levicorpus et enchainez avec des Stupéfix pour battre votre adversaire plus rapidement.

Après la cinématique et après que Harry aie bu la potion de chance, rendez-vous aux serres de botanique. En chemin, deux Serpentards tentent de vous arrêter. Avec la potion de chance, aucun tir ne vous touchera. Utilisez alors le Stupéfix renforcé pour abréger les deux combats. Harry va reprendre sa route jusqu'au professeur Slughorn. Préparez une autre potion pour votre professeur.

Après les séries de cinématique successives, vous devez rejoindre Dumbledore pour lui remettre le souvenir de Slughorn. Appelez Nick et suivez-le. En chemin, vous aurez un duel à faire. Battez votre adversaire et continuez votre route.

Après la cinématique, vous incarnez Ginny. Entrainez-vous puis passez au match contre Serdaigle.

Après la cinématique, allez au club de potions pour préparer la potion Wiggenweld. Appelez Nick pour qu'il vous amène aux serres de botanique. Choisissez la potion en consultant le tableau et préparez-la. Allez ensuite voir Dumbledore qui se trouve dans la tour d'astronomie. Nick prouvera son utilité en vous montrant le chemin.

Après la cinématique, parlez à Dumbledore quand vous vous sentirez prêt, sinon entrainez-vous encore dans les clubs. Parlez alors à Dumbeldore pour partir à la recherche de l'Horcruxe. Défendez votre professeur en repoussant dans l'eau les cadavres qui essayent de vous atteindre. Utilisez le Stupéfix pour le faire. Repérez toujours les cadavres les plus rapides et repoussez-les en premier. Résistez pendant les trois manches pour revenir ensuite à la tour d'astronomie.

Après la cinématique, vous allez affronter le Mangemort dans la bibliothèque. Utilisez les étagères de la bibliothèque comme abris. Utilisez les Expelliarmus et les Levicorpus contre votre ennemi pour qu'il batte en retraite.

Vous l'affronterez une deuxième fois dans le couloir. Vous pouvez vous abriter un peu derrière les piliers mais pas pour longtemps. Attaquez sans relâche pour le battre une fois pour toutes.

Vous affronterez ensuite le loup garou Fenrir Greyback. Utilisez les statues comme abri et essayez de piéger votre

ennemi entre deux statues pour qu'il n'ait pas l'espace nécessaire pour esquiver vos tirs. Enchainez alors les Expelliarmus et les Stupéfix quand il est à terre. Continuez vos charges jusqu'à le battre.

Votre dernier combat vous opposera à Bellatrix. Esquivez ses attaques renforcées et profitez du moment qu'elle passe à charger ses attaques pour lui lancer des Expelliarmus suivis de Stupéfix.
Utilisez aussi les Levicorpus contre votre ennemi. Lancez des Stupéfix et Stupéfix renforcés à chaque fois que Bellatrix est immobilisée. Continuez de l'attaquer de cette manière jusqu'à la battre et jusqu'à l'arrivée de Rogue. Ce dernier vous dévoilera l'identité du prince de sang-mêlé, vous bloquera et s'enfuira. Votre aventure s'achève ici... pour le moment.

## DÉBLOQUER L'ARÈNE DES PORTES DU CHATEAU

Entrer le code suivant dans le menu des récompenses pour débloquer l'arène des portes du château pour les duels deux joueurs :

**Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, START.**

## SUCCCÈS

### Chasseur de saletés (10)

Nettoyer le Terrier après le passage de Fred et George

### Tu as utilisé la Pensine (10)

Voir le premier souvenir de Dumbledore sur Tom Jedusor dans la Pensine

### Capitaine d'équipe (10)

Réunir l'équipe de Quidditch de Gryffondor

### Fabuleuse fête (10)

Organiser une fabuleuse fête de Noël pour Slughorn

### Bonne action (20)

Aider l'élève à récupérer sa Bavboule volée

### Super camarade (20)

Aider Ron à éviter Lavande

### Manuel caché (20)

Cacher le manuel de potions du Prince de Sang-Mêlé

### Débutant en portraits (10)

Utiliser le premier raccourci caché derrière un portrait

### Expert en portraits (20)

Utiliser tous les raccourcis cachés derrière les portraits

### Tu as terminé l'aventure (100)

Terminer l'aventure

### Collection d'écussons 1 (10)

Terminer la collection d'écussons 1

### Collection d'écussons 2 (10)

Terminer la collection d'écussons 2

### Collection d'écussons 3 (10)

Terminer la collection d'écussons 3

### Collection d'écussons 4 (10)

Terminer la collection d'écussons 4

### Collection d'écussons 5 (20)

Terminer la collection d'écussons 5

### Collection d'écussons 6 (20)

Terminer la collection d'écussons 6

### Collection d'écussons 7 (20)

Terminer la collection d'écussons 7

### Collection d'écussons 8 (20)

Terminer la collection d'écussons 8

### Collection d'écussons 9 (30)

Terminer la collection d'écussons 9

### Collection d'écussons 10 (30)

Terminer la collection d'écussons 10

### Collection d'écussons 11 (30)

Terminer la collection d'écussons 11

### Collection d'écussons 12 (40)

Terminer la collection d'écussons 12

### Collection d'écussons 13 (50)

Terminer la collection d'écussons 13

### Collection d'écussons 14 (60)

Terminer la collection d'écussons 14

### Débutant en potions (10)

Gagner le badge chance du débutant en potions

### Badge de la rapidité (10)

Gagner le badge de la rapidité

### Star du club de potions (10)

Gagner le badge star du club de potions

### Vétéran du club de potions (20)

Gagner le badge de Vétéran du club de potions

### Maître des potions (50)

Gagner le badge de Maître des potions

### Débutant en duel (10)

Gagner le badge chance du débutant en duel

### Badge de réflexe (10)

Gagner le badge de réflexe

### Champion de duel (10)

Gagner le badge de champion du club de duel

### Vétéran des duels (20)

Gagner le badge de vétéran des duels

### Badge de Maître des duels (50)

Gagner le badge de Maître des duels

### Débutant en Quidditch (10)

Gagner le badge chance du débutant en Quidditch

### Badge du vol de précision (10)

Gagner le badge du vol de précision

### Badge de vol acrobatique (10)

Gagner le badge de vol acrobatique

### Badge de passionné du vol (20)

Gagner le badge de passionné du vol

### Maître du vol (50)

Gagner le badge de Maître du vol

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Hasbro : Best of des Jeux en Famille

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM

## RÉCOMPENSES

Essayez de remporter un maximum d'épreuves sur toutes les variantes de jeu pour obtenir des éléments décoratifs pour votre pièce perso.

# Hellboy : The Science of Evil

© Konami / Krome Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### L'oeil sur la prime (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 1.

### Trouver c'est garder (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 2.

### Observant ce qui manque (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 3.

### Je te vois (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 4.

### Évaluation d'artefact (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 5.

### Cher journal (10)

Trouver l'artefact caché du chapitre 6.

### Vertige (10)

Tomber de falaises 20 fois.

### En chute (10)

Vaincre 50 ennemis en les lançant des falaises.

### Personnalité épineuse (10)

Vaincre 50 ennemis en les lançant sur des piques.

### J'ai de la chance (10)

Vaincre 50 ennemis avec le samaritain.

### But ! (10)

Botter 50 têtes de bambinis.

### Face tu gagnes... (10)

Vaincre 25 ennemis avec des têtes de bambinis.

### Boum-Boum (10)

Vaincre 25 ennemis avec des battes d'Oni.

### Plombier en colère (10)

Vaincre 25 ennemis avec des tuyaux d'évacuation.

### Explomelette (10)

Vaincre 25 ennemis avec des oeufs de batracien.

### Armé et dangereux (10)

Vaincre 25 ennemis avec des armes de Krieger.

### Chiropracteur (10)

Vaincre 25 ennemis avec la colonne vertébrale du singe.

### Collecteur de dettes (20)

Trouver tous les artefacts.

### Je devine du... coopératif (50)

Terminer un chapitre multijoueur avec Abe (Xbox Live).

### Certains l'aiment chaud (50)

Terminer un chapitre multijoueur avec Liz (Xbox Live).

### Promeneur (50)

Terminer le chapitre 1 en Solo.

### Visiteur (75)

Terminer le chapitre 2 en Solo.

### Touriste (75)

Terminer le chapitre 3 en Solo.

### Spéléologue (75)

Terminer le chapitre 4 en Solo.

### Légionnaire (75)

Terminer le chapitre 5 en Solo.

### Exterminateur (100)

Terminer le chapitre 6 en Solo.

### Il en faut deux (100)

Terminer tous les chapitres en multijoueur (Xbox Live).

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Heroes over Europe

© Ubisoft / Transmission Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUS LES AVIONS

Terminez chaque mission dans les niveaux de difficulté indiqués pour débloquer les avions correspondants. Les objectifs bonus doivent être complétés uniquement dans les difficultés Pilot et Ace.

| Appareil | Mission | Difficulté |
|---|---|---|
| Beaufighter TF Mk X | Operation Cerberus | Pilot |
| Bf-109 E4 | London Burning | Rookie |
| Bf-109 E4 Ace | Heart of the Empire | Ace |
| Bf-109 G10 | Heart of the Empire | Pilot |
| Bf-109 G6 | London Burning | Pilot |
| Bf-110 C-4 | Firestorm | Rookie |
| Bf-110 G-4 | Firestorm | Pilot |
| Fw190 A8 | Operation Jericho | Rookie |
| Fw190 F8 | Operation Jericho | Pilot |
| Fw190 F8 Ace | The Butcher's Birds | Ace |
| G41 Meteor Mk III | Eye of the Storm | Ace |
| He 219A-7/Rl Owl | Firestorm | Ace |
| Hurricane Mk I I-c | Phoney War | Pilot |
| Hurricane Mk I I-d | Defense of the Realm | Pilot |
| Ju-87-B Stuka | Fighter Superiority | Rookie |
| Macchi.202 Folgore | Defense of the Realm | Ace |
| Me-262 A-2 | Operation Jericho | Ace |
| Me-262 Ace | The Black Heart | Ace |
| Mosquito FB Mk V Series 3 | Party Crashers | Pilot |
| Mosquito NF Mk V Series 2 | Operation Cerberus | Rookie |
| P-38J Lightning | Eagle Day | Ace |
| P-40-B Tomahawk | Phoney War | Rookie |
| P-47B Thunderbolt | Party Crashers | Rookie |
| P-47D-23 Thunderbolt | The Butcher's Birds | Pilot |
| P-51A Mustang | Eagle Day | Rookie |
| P-51D (NA-124) Mustang | Battle of the Bulge | Pilot |
| P-51D Mustang | Battle of the Bulge | Rookie |
| P-51H (NA-126) Mustang | The Black Heart | Pilot |
| P-61 Black Widow | The Black Heart | Rookie |
| P-80 Shooting Star | Battle of the Bulge | Ace |
| Spitfire Mk I-a | Defense of the Realm | Rookie |
| Spitfire Mk IX-c | Fighter Superiority | Ace |
| Spitfire Mk V-b | Fighter Superiority | Pilot |
| Spitfire XVI-e | Party Crashers | Ace |
| Swordfish | Heart of the Empire | Rookie |
| Tempest FB Mk II | Eye of the Storm | Pilot |
| Tempest Mk V-II | Eye of the Storm | Rookie |
| Typhoon Mk I-b | The Butcher's Birds | Rookie |
| Whirlwind Mk II | Eagle Day | Pilot |
| Yak-9U | Phoney War | Ace |

# High School Musical 3 Dance ! Nos Années Lycée

© Disney Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Accro au shopping (120)

Déverrouille tous les vêtements

### Le plus populaire (10)

Déverrouille tous les personnages

### Retour du Roi (5)

Crée un personnage CAW masculin

### Retour de la Reine (5)

Crée un personnage CAW féminin

### Bonne note (50)

Réussis toutes les chansons

### Major de la promotion (120)

Gagne un A+ sur toutes les chansons

### Bienvenue en Terminale ! (20)

Déverrouille une difficulté de terminale

### Pop Quizz (10)

Termine tous les quizz

### Service Orientation du Lycée (5)

Termine le tutoriel

### Chut... c'est un secret (20)

Termine toutes les billes secrètes

### Grande personnalité (10)

Joue à 50 quizz

### Fan numéro un (25)

Déverrouille toutes les signatures

### Lycéen Diplômé (100)

Obtiens ton diplôme !

### Une étoile aveuglante (25)

Passe deux heures en mode Super Star

### Bloqueur (25)

Passe deux heures

### 1 000 billes (15)

Touche 1 000 billes

### Précision parfaite (25)

Touche 1 000 billes parfaitement

### Pluie de météores (20)

Active Super Star 100 fois

### Bienvenue à East High (15)

Gagne un A sur toutes les chansons HSM1

### Vacances d'été (15)

Gagne un A sur toutes les chansons HSM2

### Terminale (15)

Gagne un A sur toutes les chansons HSM3

### Fais sauter la banque (30)

Gagne 100 millions de points

### Crédit supplémentaire (40)

8 heures de jeu bonus

### Un Wildcat classe (25)

Termine tous les quizz

### Prestation parfaite (10)

Gagne un A+ sur une chanson

### Machine à danser (10)

Gagne le maximum de points en précision

### Perfectionniste (15)

Touche correctement plus de la moitié des notes

### Ecoute tes chansons préférées (10)

Passe une chanson en n'utilisant qu'un secteur

### Clown de la classe (0)

Rate une chanson

### Manque de concentration (15)

Passe une chanson sans toucher de billes tenues

### Explorateur Wildcat (10)

Termine une phrase Bille secrète

### 50 fois le danseur (5)

50 à la suite

### 100 fois le danseur (10)

100 à la suite

### 300 fois le danseur (25)

300 à la suite

### Etoile Filante (15)

Active trois fois Super Star pendant une chanson

### Repêchage (5)

Remplis la jauge de performance après avoir quasiment raté une chanson

### Evite l'élimination (5)

N'entre jamais dans la zone rouge de la jauge de performance

### Tuteur (10)

Double les points de précision de ton partenaire dans le duo de danse

### On est tous dans le même bain (10)

100 points combo dans le duo de danse

### Je dois suivre ma route (5)

Bloque ton adversaire lors du duel de danse

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Hitman : Blood Money

© Eidos Interactive / IO Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## GUIDE DU MAÎTRE ASSASSIN

### Introduction

Après Hitman 2 : Silent Assassin et Hitman : Contracts, c'est au tour de Hitman : Blood Money de passer par la case du guide ultime. Une fois de plus donc cette solution vise la plus haut grade du jeu, le Maître Assassin qui s'obtient sous de strictes conditions. Avant de passer à la pratique, voici quelques rappels d'ordre général.

En premier lieu, même si les Hitman permettent de se composer une grande collection d'armes, la plupart ne servent à rien d'autres qu'à faire du bruit ou à parfaire un déguisement. De fait, on privilégiera la corde à piano ou le poison pour leur discrétion (pas de bruit, pas de tâche) ou le couteau et le silverballer à silencieux pour la rapidité (au prix de quelques traces de sang). A l'occasion, le fusil de snipe sera sollicité et bien sûr, pensez toujours à vous servir des seringues de sédatif qui permettent de neutraliser sans tuer, ce qui comptera dans votre note finale à la Hitman Académie. L'arrivée du système d'upgrade pourrait également vous donner envie de perfectionner votre arsenal, n'en faites rien, sauf pour les deux armes que vous utiliserez. Pour le Silverballer, ne lésinez pas sur le silencieux et les munitions à réduction sonore ( de toues façon dans ce guide vous ne l'utiliserez pas) mais ne cédez pas à la tentation de vous en offrir un second pour frimer, le double Silverballer a le gros défaut de tirer systématiquement deux balles, ce qui sera toujours une de trop pour un professionnel. Pour le fusil de snipe, optez pour le châssis léger, les améliorations de visée et de précision et le silencieux. La mallette matelassée sera indispensable pour la dernière mission.

Note : Vous constaterez qu'une somme d'argent est prélevée sur votre compte si vous abandonner votre costume ou l'une de vos armes en cours de mission. Si vous tenez absolument à garder votre argent, pensez donc à passer récupérer ce que vous laissez traîner derrière vous avant de quitter les lieux. Je ne rappellerai pas ce détail dans le guide.

Le premier niveau n'étant qu'un tutorial linéaire dans lequel chaque action vous est dictée, nous passerons directement au vif du sujet.

### Un Grand Cru

*Pas d'armes ou éventuellement Silverballer avec silencieux*

Inutile ici de franchir la porte de la villa, au lieu de ça, contournez-la jusqu'à voir une camionnette. Patientez le temps que le garde poursuive sa ronde et vous tourne le dos et endormez-le. Revenez à la porte principale, entrez et allez vers la porte qui se trouve à l'est de cette cour. Passez-la puis prenez le petit passage à droite. Entrez par la porte au fond en prenant garde au type endormi à droite. Attention à l'autre garde qui ne va pas tarder à arriver, votre tenue vous permet de traverser l'extérieur, mais pas l'intérieur. Passez la porte à gauche du billard, puis celle encore à gauche, au fond du couloir, attention que la voie soit libre dans la couloir. Vous entrez alors dans la chambre d'un garde VIP assoupi, prenez son uniforme sur la chaise, n'oubliez pas l'arme sur la table. Avancez dans le couloir, prenez à gauche vers les escaliers et montez. Là haut, allez à gauche, dernière porte, il y a ici un garde en faction au centre du couloir et un autre qui patrouille, attendez que ce dernier s'éloigne et crochetez la serrure sans vous soucier du premier. Entrez, Don Fernando joue du violoncelle près du balcon, son dernier morceau. A vous de choisir la méthode, corde à piano, poison ou éventuellement silverballer avec silencieux. Soyez créatif. Inutile de chercher à cacher son cadavre.

Redescendez et filez dans le couloir, porte du fond. Empruntez les escaliers qui mènent à la cave et filez à travers le

labo de drogue jusqu'au point d'intérêt, un faux tonneau de vin qui dissimule une porte. Avancez droit devant vous de quelques pas, lorsque vous voyez une table avec un chandelier, placez-vous derrière les tonneaux, près de la porte et attendez l'arrivée de Delgado fils. A la seconde où il franchit la porte, tuez-le. Vous pouvez pour ce faire opter pour un bon coup de boule qui le mettra à terre avant de l'empoisonner avec votre seringue. Planquez son corps dans le container et sortez de la cave en empruntant la porte par laquelle il est arrivé puis les escaliers qui mènent à l'extérieur. Quittez l'enceinte de la villa, contournez-la par la droite pour trouver tout au bout le chemin qui vous conduira à l'hydravion. Quittez les lieux.

## Dernier Acte

*Pas d'armes*

Seconde mission, mais pas la moins amusante puisqu'elle témoigne encore une fois du goût prononcé pour la fourberie des développeurs. Vous voici une fois de plus avec un double contrat, un acteur et l'ambassadeur américain au Vatican, amateur d'opéra et du trafic de prostituées. Pour oeuvrer, rien de plus simple que de profiter de la répétition d'une scène clef de la pièce, l'exécution de notre cible numéro une par un acteur. Avouons qu'il serait jouissif de choisir la technique consistant à prendre la place de l'acteur qui fait feu sur scène, mais en termes de classement, une mort indirecte rapporte plus. Pour commencer, entrez dans l'opéra et dirigez-vous vers la réception à gauche pour parler au gardien et ainsi récupérer le pistolet de la Première Guerre mondiale en parfait état de marche dans votre veste. Entrez maintenant dans les toilettes, à droite et allez vous planquer au fond pour attendre l'arrivée d'un ouvrier. Une fois qu'il aura le dos tourné, endormez-le avec votre seringue, prenez sa tenue et cachez son corps dans le container à ordures. Sortez et pensez à prendre sa trousse à outils devant la porte afin d'y placer l'arme. Pour vous rendre au sous-sol, les choix sont multiples, mais pour bien faire, tâchons d'éviter les fouilles. Prenez donc la porte à gauche de la réception et descendez l'escalier, en bas, franchissez la double porte. Allez au fond de cette pièce pour crocheter la porte, descendre un escalier puis emprunter la première à droite pour débouler sur un autre escalier. En haut, prenez à gauche, et dirigez-vous vers la quatrième porte, marquée d'un point d'exclamation sur votre carte. Il s'agit de la loge de l'acteur qui tire à blanc sur votre cible. Vérifiez que la pièce est vide et entrez. Planquez-vous dans l'armoire et attendez que l'acteur vienne dans sa loge. Il va s'absenter un moment, sortez, remplacez la réplique par le vrai pistolet (ne laissez pas la réplique sur place !). Il va maintenant falloir être véloce car vous avez encore du travail à accomplir avant que les répétitions ne reprennent. Dans le couloir, passez par la double porte centrale et montez les escaliers. En haut, vous verrez une porte, franchissez-la. Si un ouvrier traîne dans cette pièce, attendez qu'il s'en aille avant de poser votre bombe sur le treuil du lustre qui se trouve en-dessous. Si vous craignez que le timing soit trop serré, vous pouvez bien sûr commencer par poser la bombe avant d'aller effectuer la substitution des armes. Il vous faut maintenant un bon poste d'observation pour profiter du spectacle et y apporter votre touche personnelle. Rebroussez simplement chemin pour regagner le hall de réception puis montez les marches pour gagner le second étage. Crochetez la dernière porte à gauche menant aux balcons en réfaction en vous méfiant des gardes en patrouille et guettez patiemment la reprise des répétitions. Lorsque l'acteur tire sur votre première cible, celle-ci va s'écrouler, après quelques secondes, tout le monde va réaliser qu'il s'est passé quelque chose d'anormal. L'ambassadeur se précipite alors vers la scène, tombant sous le lustre piégé, actionnez la télécommande. Il y a ici une petite difficulté cela dit : Delahunt est accompagné de deux gardes du corps. Si vous faites sauter le lustre au moment où il tombe, ils vont mourir aussi. Pensez donc à anticiper sa chute et à actionner la commande légèrement avant qu'il ne tombe. Conseil : faites une sauvegarde afin de rejouer la scène. Vous pouvez à présent vous éclipser par la grande porte de l'opéra mais surtout gardez profil bas, la sécurité est un peu agitée, il faut dire qu'il s'en est passé des choses en une seule minute.

## Droit Dans Le Mur

*Pas d'armes*

Nouvelle leçon : comment s'introduire dans un centre de désintoxication. Localisez sur la carte le point d'intérêt situé au nord, à l'extérieur. Montez en suivant le chemin, vous verrez un homme en train de fumer ayant négligemment posé ses papiers d'admission dans la clinique sur le banc. Prenez-les discrètement en vous approchant doucement et dirigez-vous vers l'entrée du centre. Parlez à la réceptionniste pour lui donner les papiers et entrez dans le vestiaire qu'elle vous indique afin d'y prendre votre saillante tenue de patient. En sortant, passez à la fouille et entrez dans le salon de la clinique. Prenez l'escalier en face, en haut, allez à gauche, entrez dans la seule pièce non verrouillée (peut-être même grande ouverte), sur le meuble, vous trouverez une tenue de thérapeute. Redescendez et prenez à

droite, vers l'ouest sur la boussole et passez la double porte. Empruntez la seconde porte à droite, vous verrez un gardien devant un poste de surveillance. Notez que c'est ici que se trouve la cassette de vidéosurveillance, au cas où vous seriez filmé. A côté, remarquez la carte d'accès, volez-la et ouvrez la porte. Passez une seconde porte à serrure électronique mais à partir d'ici, devenez une ombre car aucune tenue extérieure ne vous autorise à déambuler dans cette zone. Les choses deviennent donc délicates. Vous devez voir un guichet/parloir, la porte qui y conduit est fermée mais vous pouvez l'enjamber. Pas tout de suite, attendez. Votre but est d'entrer et d'endormir l'infirmier qui s'y trouve. Pour ce faire, vous devez agir sans que les infirmiers qui font la ronde dans les cellules ne vous voient. Placez-vous au niveau du tableau d'informations à droite, vous serez tranquille. Restez là et attendez que l'un des infirmiers vienne prendre un café dans la salle de repos au guichet. Quand il sera parti, laissez-le s'éloigner et allez endormir son collègue. Prenez sa tenue, cachez son corps dans le container pas loin, n'oubliez pas les clefs sur la table. Allez dans la zone des cellules, descendez à l'étage inférieur et pénétrez dans la chambre de l'agent que vous êtes venu faire sortir. Droguez-le comme prévu après avoir obtenu les infos qu'il doit vous fournir. Une cinématique vous informe que vous avez deux nouvelles cibles bonus. Votre cible principale est tirée de façon aléatoire parmi les 3 cibles totales. Voici donc les trois méthodes d'assassinat pour les patients vert, rose et bleu.

Retournez dans la salle de repos pour vous changer, puis filez vers le bureau où vous avez laissé votre tenue de patient pour l'enfiler de nouveau.

- De retour dans le hall, trouvez la salle de lecture, vous y verrez un globe terrestre. Ouvrez-le afin d'empoisonner la bouteille que le patient Rose y a cachée. Pour ce faire, veillez à vous placer de façon à ce que les gardes VIP (vaguement déguisés en patients) ne puissent vous voir. Fermez le globe.

- En sortant de là, tournez-vous à droite, avancez et prenez l'escalier à gauche qui mène aux chambres. Trouvez la chambre A et entrez à l'intérieur dès que la voie est libre. Passez par le balcon pour vous rendre dans la chambre voisine, celle de monsieur Bleu. Sabotez le réchaud au gaz.

- Revenez au rez-de-chaussée, empruntez la double porte de droite, qui conduit au gymnase (au fond du couloir, à droite, dernière porte). La dernière cible vient ici soulever des haltères, restez derrière lui, au moment où il stoppe sa séance, appuyez sur la touche action pour faire tomber la barre sur sa gorge. Ecartez-vous et filez peinard.

Regagnez le vestiaire de la réception et enfilez votre costume qui vous attend sagement. Sortez de la clinique. Sur la carte, repérez la morgue qui se trouve vers l'entrée du niveau. Pénétrez dans la morgue sans vous soucier du garde. Réanimer l'agent et dirigez-vous avec lui vers la sortie de secours pour quitter les lieux.

## Un Nouveau Départ

*Pas d'armes*

Une petite mission toute simple, histoire de se détendre un peu. Pour commencer, changeons-nous. Avancez dans la rue et notez les deux camionnettes. Allez vers celle du traiteur, la jaune avec une élégante saucisse géante sur le toit. Patientez le temps que le traiteur s'éloigne et que l'agent du FBI à gauche parte derrière la maison. Approchez du coffre et ajoutez un peu de sédatif dans les beignets, prenez la boîte et allez la donner aux agents du FBI en poste dans la camionnette blanche. Attendez qu'ils soient endormis puis aller prendre leur tenue. Entrez dans la maison par la grande porte. Filez directement vers la piscine (tout droit) et attendez l'arrivée de la jeune femme éméchée dont le collier dissimule le microfilm. Laissez-la aller au barbecue (en résistant à la tentation de le piéger) et tenez bon jusqu'à ce qu'elle se dirige vers la piscine d'intérieur en titubant. Suivez-la et endormez-la avant de prendre le microfilm dès que vous avez passé le niveau de la porte. Empruntez la porte opaque devant vous, passez le sauna, prenez la porte en face puis celle de droite. Montez l'escalier et une fois en haut, entrez dans la première pièce à droite, le bureau de votre cible. C'est le seul moment où il sera seul. Attendez-le dans le recoin et tuez-le à la corde à piano ou au poison. Dégagez son corps de devant la porte Voilà, vous pouvez partir, attention toutefois, si vous passez reprendre votre costume dans le camion, prenez garde au joggeur qui pourrait vous voir.

## Espèce Menacée

*Pas d'armes*

Première chose à faire, suivre le canard rouge dans la foule du carnaval. Vous le verrez entrer dans une arrière-cour pour y faire une pause, profitez de l'occasion pour l'endormir, au mieux, faites ça lorsqu'il se tient près du container à ordures. Prenez son déguisement et planquez son corps (ne traînez pas, un policier patrouille), volez la mallette de diamants. Sur la carte, localisez une autre cour marquée de deux points d'intérêt. Allez y. En entrant, vous verrez une sorte de local grillagé, à côté d'une petite poubelle. Grimpez sur cet improbable échafaudage qui va vous conduire jusqu'au treuil qui maintient en place le piano suspendu (il vous faudra enjamber un garde-fou). Piégez-le avec votre bombe. A ce stade, vous pourriez également choisir de sniper l'une de vos cibles, je ne vous le conseille pas. Au lieu de ça, redescendez et filez vers le point de rendez-vous à proximité. Sortez de cette cour par l'entrée qui se trouve du côté des deux personnes en train de boire un verre. Dans la rue, vous verrez un canard jaune qui garde une porte et à droite, une ruelle, passez par là. Entrez par la porte sur la gauche et suivez le chemin qui va vous mener à un escalier en colimaçon. Montez, entrez dans la pièce au fond où se trouve le chef du groupe d'assassins. Posez la mallette de diamants sur la table et une fois le garde sorti, étranglez Mark Purayah II, cachez son corps dans le réfrigérateur. Vous devez faire vite, le garde va revenir. N'oubliez pas de prendre le talkie-walkie. Prenez très vite la mallette et balancez-la par la fenêtre, on ne vous laissera pas sortir avec. Revenez près de la bombe (récupérez les diamants dans la rue), attendez l'arrivée d'Angelina et boum.
Pour la dernière cible, sur votre carte des rues, elle se trouve dans l'un des clubs. La méthode est la même pour l'un ou l'autre. Commencez par aller du côté du Bar Rock, entrez dans la ruelle à gauche de l'entrée. Vous verrez un serveur en train de fumer. Endormez-le et prenez ses vêtements. Si votre cible est ici, allez la liquider. L'autre possibilité est qu'elle se trouve au Bar Salsa. Rendez-vous là-bas, passez par l'arrière-cour pour entrer par les cuisines, montez l'escalier et descendez le tireur.

## Aux Aguets

*Pas d'armes*

*NB : pour une raison qui m'échappe, il arrive que le classement varie entre Maître Assassin et Professionnel sur cette mission, avec la même méthode.*

Il existe deux méthodes pertinentes pour ce niveau, l'une des deux consiste à "passer par la droite" afin d'obtenir une tenue parfaite rapidement. Mais la démarche étant trop aléatoire en raison du comportement peu prévisible des gardes, j'opterai dans ce guide pour la solution la plus simple. Allez prendre l'ascenseur (longez le mur et passez derrière le vigile pour ne pas être filmé) et une fois en haut, rendez-vous à la fête. Allez parler au barman pour qu'il vous fasse cadeau d'un flacon d'aphrodisiaque. Ensuite, revenez sur vos pas, prenez à droite, deux fois. Vous voyez une porte avec un panneau "staff only". A l'abri des regards indiscrets (et après qu'un agent de sécurité soit sorti de là), entrez, et filez en cuisine (porte de gauche). Endormez le Père Noël saoul et cachez-le dans le congélateur après avoir pris son costume. Sur le plan de travail, empoisonnez la saucisse et prenez-la. Revenez au bar, patientez, un serveur va déposer un verre à cocktail sur le bar, versez la mixture dedans et sortez en direction du jacuzzi extérieur dans lequel Chad, votre cible, prend son bain. Suivez-le quand il va filer avec une fille et perturbez leurs ébats en ouvrant la porte de la chambre. Suivez encore Chad qui va commettre l'imprudence de se pencher sur un balcon. Poussez-le. Revenez maintenant à la chambre. Un garde patrouille régulièrement dans ce couloir, dès que possible, endormez-le (ou poussez-le dans les escaliers quand il y fait un tour) et prenez son uniforme. Dissimulez son corps (dans la chambre). Bien, au tour de notre magnat du porno à présent.

Suivez le couloir jusqu'à la double porte, ensuite, vous devez voir la cascade à droite, passez dessous, elle vous conduit au carré V.I.P. Dirigez-vous vers la porte gardée par deux agents qui mène à l'ascenseur indiqué sur votre carte. Montez. En haut, passez la porte d'en face, surmontée d'un gros coeur rouge puis celle du côté gauche. De deux choses l'une, soit Lorne est déjà ici, soit il va vous falloir l'attendre. Dans les deux cas, il faut se débarrasser du chien gonflant qui n'arrête pas de japper. C'est maintenant qu'intervient la saucisse tueuse. Jetez-la au sol et attendez que le chien fasse son indigestion quand Lorne va revenir. Il ne vous reste qu'à laisser la cible prendre l'air sur le balcon et à la pousser.

Sortez, reprenez le chemin de l'ascenseur mais dans la pièce lambrissée, allez à droite, vers le poste de contrôle. Attendez qu'il n'y ait ici qu'un seul garde et qu'il vous tourne brièvement le dos, volez la vidéo compromettante qu'on

vous a commandée. Il ne vous reste qu'à fuir. Au choix, vous pouvez opter pour l'héliport ou bien revenir à votre point de départ (avec comme avantage le fait de passer reprendre votre costume).

## Mort Sur Le Mississipi

*Pas d'armes*

On s'y jette, 7 personnes à tuer sur un bateau voguant sur le Mississipi, ça ne sera pas du gâteau. En premier lieu, partez sur la gauche, et localisez le compteur électrique sur le mur. En haut, un marin sort prendre l'air. Comptez environ 4 secondes et coupez le compteur (question de timing ultérieur). Vous voyez le marin descendre un escalier pour venir voir ce qui se passe. Empruntez les marches qu'il vient de descendre, allez à droite, passez la porte. A l'intérieur, vous verrez une bouteille sur un meuble classeur. Allongez son contenu au sédatif et planquez-vous dans l'armoire, si votre timing est bon, personne ne vous verra faire par la vitre. Une fois le marin endormi, prenez sa tenue. Pensez à prendre les clefs sur la table.

**Gator 1**
Revenez à l'extérieur, sur le pont. Sous l'escalier se trouve une porte qui mène à la salle des machines. Vous y trouverez le premier membre des Gators. il se trouve au fond, accoudé sur un garde-fou (ou si ce n'est pas le cas, il va arriver). Rejoignez-le, à l'abri des regards indiscrets, poussez-le dans les pistons. Ne vous inquiétez pas pour l'ouvrier qui est dans votre dos, il ne vous regarde pas et il porte un casque antibruit. Et d'un.

**Gator 2**
Sortez par la porte qui se trouve près de vous et allez rejoindre les escaliers sur le pont, suivez le chemin, vous arrivez à l'intérieur, avancez dans le couloir, prenez à droite au fond et trouvez les escaliers qui vont vous conduire aux cabines. A droite dans le couloir, vous verrez la seconde cible en train d'embrasser une femme avant d'entrer dans sa cabine. Attendez qu'il en ressorte et suivez-le à l'extérieur. Poussez le Gator par-dessus bord. Attention, ne le tuez pas dans sa chambre ou on découvrira son corps rapidement.

**Gator 3**
Revenez à l'intérieur, suivez le couloir vers le sud, passez une double porte. Au fond, vous trouverez un escaliers marqué V.I.P et une porte donnant sur la coursive extérieure "Staff Only". Passez par ici. Faites le tour du bateau. Vous verrez un assemblage de bois sur lequel vous pouvez grimper, faites-le en vérifiant qu'il n'y a personne au-dessus. Le troisième Gator va se pointer vers vous, ignorez-le. Avancez jusqu'à vous placer entre les deux escaliers. Il va faire une halte au niveau du second, poussez-le. Si vous le faites ailleurs, il ne tombera pas dans l'eau mais sur le pont inférieur et on trouvera son corps, alors soyez précis.

**Gator 4 et 5**
Revenez sur vos pas et entrez en cuisine. Restez discret et faufilez-vous derrière le commissaire première classe pour l'endormir. Prenez ses fringues, cachez-le. Empoisonnez le gâteau et prenez-le. Emmenez tout ça et suivez les escaliers vers le pont privé (ceux où vous avez tué le Gator il y 1 minutes). Entrez après être passé à la fouille. Prenez à gauche et posez le gâteau. Un Gator va venir aux toilettes. Etranglez-le. Sortez dans le petit couloir. Sur la carte, vous allez voir un autre Gator arriver de l'extérieur. Fermez immédiatement la porte derrière lui et chopez-le. Rangez son corps avec celui de son collègue. Reste à porter le gâteau à Skip.

**Skip Muldoon et Gator 6**
En vous assurant que son "camarade" est bien sous la douche (pièce de droite, bien que je ne l'ai jamais vu en sortir) allez poser le cake sur son bureau. Quand il l'aura mangé et apprécié, traînez son corps dans sa chambre, à gauche sur la carte. Volez les photos dans son coffre. Crochetez la porte de la chambre pour ressortir. Il ne reste qu'à se débarrasser du dernier Gator, celui qui vous a fouillé. Faites le tour et une fois qu'il vous tourne le dos, adossé à la porte, étranglez-le, ajoutez son corps à la collection que vous avez commencée dans les toilettes. Maintenant, on se tire

Revenez aux cuisines, tracez tout droit, traversez le couloir et passez la porte en face. Descendez les escaliers gardés, il est possible que l'on vous fouille. En bas, tournez à droite et empruntez le couloir vers le Nord. Passez une double porte, à votre droite, vous trouverez des escaliers menant au pont inférieur. Suivez le couloir vers le Sud à présent, au

bout, prenez à droite, descendez, filez vers le canot pour vous enfuir.

## Jusqu'à ce que la Mort

Suivez le chemin sur le ponton et notez le passage entre deux bâtiments. Empruntez ce passage, vous verrez sur la gauche un invité du mariage en train de soulager un trop plein d'alcool. Suivez-le dans la grange, inutile de vous tracasser à l'endormir, il va le faire tout seul. Prenez ses vêtements, son arme et son invitation. Oui l'arme aussi, vous aurez remarqué qu'ici, c'est presque un accessoire de mode. Vous pouvez maintenant entrer dans la maison. Avancez droit devant vous, franchissez une double porte pour arriver au milieu des convives. Prenez à droite, vous arrivez dehors, près d'une fenêtre ouverte. Entrez. Empoisonnez la pièce montée que le jeune marié va venir goûter. Cachez son corps ensuite est particulièrement hasardeux tant la routine du serveur est imprévisible. Alors laissons tomber cet aspect pour une fois. Sinon, il va vous falloir faire une sauvegarde par précaution et tenter votre chance.

A présent, visualisez la porte qui vous fait face, vérifiez sur la carte que la voie est libre et passez, montez les marches. En haut, allez vers la droite, Cette porte donne sur les balcons. Laissez le garde filer à gauche, sortez et prenez à droite. Vous devez faire tout le tour pour rejoindre la porte de l'autre côté, celle qui vous donne accès aux escaliers (un petit coup d'oeil sur la carte). Attendez que personne ne soit dans les parages pour crocheter la serrure. A l'intérieur, entrez par la première porte à droite, suivez le corridor, entrez dans la pièce avec la télé. Restez tranquillement planqué dans l'armoire en attendant l'arrivée du père du marié. Réglez l'affaire. Il ne vous reste qu'à rebrousser chemin (ne passez pas par un autre chemin). Faites simplement attention en bas des escaliers avant la cuisine, à ne pas vous faire remarquer par le garde. Fuyez en utilisant le bateau du prêtre qui se trouve au point de départ de la mission.

## Un Château de Cartes

*Sniper W2000*

Commencez par customiser votre fusil de snipe pour lui assurer une bonne précision. Equipez-le pour cette mission. Dirigez-vous vers les ascenseurs en évitant de trop vous approcher de la caméra sur la gauche. Empruntez la cabine de gauche et montez par la trappe. Attendez la première cible et étranglez-la. Récupérez la mallette de diamants que vous cacherez sur la cabine d'ascenseur. N'oubliez pas de prendre la carte de la chambre du scientifique pour passer la sécurité.
En sortant de l'ascenseur, allez vers la droite. Stoppez à la première porte, "Staff Only". Attendez que l'employé soit tourné sur sa chaise et endormez-le. Changez-vous et revenez au hall de l'hôtel par l'ascenseur avant d'entrer dans celui de droite. Encore une fois, attendez l'arrivée de la cible pour l'étrangler depuis le haut de la cabine. Montez à présent au huitième étage. Dirigez-vous vers la chambre 803, celle du scientifique. Vous avez besoin d'une diversion pour entrer, déclenchez l'alarme incendie pour faire partir les gardes. Entrez. Dans la chambre, vous trouverez un téléphone, utilisez-le pour appeler le Cheikh qui va alors sortir pour parler. Allez sur le balcon, montez le fusil et vous le verrez dans une petite cour en contrebas, repérez-vous à l'aide d'une lumière rouge. Descendez-le. Le timing est crucial, car vous devez être prêt à quitter la chambre avant le retour des gardes du corps.
Allez prendre l'ascenseur dans lequel vous aviez laissé les diamants. Il n'y a plus qu'à rejoindre la sortie. Vous la trouverez aisément en vous rendant au Casino (escaliers vers le bas dans le hall), la porte de gauche vous conduira dehors.

## Une danse endiablée

*Sniper W2000*

Entrez dans l'hôtel par la grande porte, allez parler au garde à la réception (vous n'avez pas le choix, vous serez filmé). Suivez-le dans l'autre pièce, lorsqu'il entre dans la petite remise, endormez-le et habillez-vous. Ressortez, à droite du guichet en entrant, descendez les escaliers vers le parking. Une fois en bas, montez la rampe qui conduit au poste de sécurité pour prendre la cassette de surveillance. Pour ce faire, attendez que l'un des agents regarde par le parloir. Revenez au parking, dirigez-vous vers le point d'intérêt indiqué sur la carte, à l'Est du parking. Près d'un camion ouvert, vous trouverez une tenue d'invité de la soirée Paradis. Allez prendre l'ascenseur de droite pour vous y rendre. Une fois entré, rendez-vous dans la pièce adjacente à droite puis traversez là vers le Nord, vous verrez une porte, prenez-là pour

finir aux toilettes. L'agent verreux de la CIA y vient fréquemment. Tuez-le et prenez son costume qui vous donnera une totale liberté de mouvements. Soyez vif, entrez dans la cabine, fermez la porte et agissez, il y a du passage dans ces toilettes. Laissez son corps ici, personne ne le trouvera dans la cabine.

Vérifiez que la chanteuse est sur scène puis revenez dans la pièce à la moquette rouge, au Sud, passez la porte à accès restreint. Traversez le couloir pour accéder à la dernière pièce du fond. Utilisez le PC portable sur le bureau pour récupérer les informations sur les deux tueurs qui deviennent vos deux nouvelles cibles supplémentaires.

Suite des opérations, attendre que la fausse chanteuse (on avait remarqué) quitte la scène et revienne dans cette pièc. Ne l'attendez pas ici, sortez et revenez au moment où elle entre pour l'étrangler. Ne ratez pas votre coup, je rappelle que c'est une tueuse qui vous fera une ridicule démonstration de kung-fu. Revenez à l'ascenseur, direction le parking. Ne sortez pas si vous avez repris des armes, grimpez sur la cabine et passez dans l'autre (vers l'Enfer) par les trappes.

Une fois en bas, si vous croisez Vaana, rien de grave, elle vous conduira simplement dans un endroit privé où vous pourrez la liquider facilement. Autre méthode, le piège à couillon. Pendant que Vaana est sur scène, suivez le chemin qui va vous conduire à une porte menant aux coulisses. Vers la droite, vous trouverez la régie pyrotechnique. Sabotez-la pendant qu'on ne vous regarde pas. Sortez en évitant de la croiser si vous souhaitez aller admirer le spectacle depuis les balustrades.
Dernière cible, Maynard. Difficile de faire les choses en douceur, il va falloir se battre. Allez à sa rencontre s'il ne l'a pas déjà fait et suivez-le pour le combat dans la Salle Des Tortures.
Lorsque Maynard s'éloigne, montez le fusil. Attendez quelques secondes puis partez sur la gauche, passez la grille qui doit être ouverte et mettez-vous à couvert derrière le pilier. Laissez Maynard tirer, quand il recharge, mettez-lui une balle en pleine tête avec le fusil de snipe. Allez récupérer la clef du local sur son cadavre. Revenez au parking. Localisez la sortie, un van dans le parking. En route pour la dernière mission classique.

## 25ème Amendement

*Sniper W2000 avec mallette matelassée (indispensable)*

Devancez les touristes et filez à l'intérieur du musée. Déposez votre mallette sur le tapis du détecteur puis passez vous-même au contrôle avant de reprendre votre équipement. Devant vous, une double porte gardée et des toilettes à gauche. Entrez dans les toilettes et postez-vous de façon à ce que la porte vous dissimule quand elle s'ouvre. Un employé du musée va arriver, envoyez-le chez Morphée et prenez ses fringues. Plaquez son corps contre le mur avant de sortir et prenez la porte de gauche, celle gardée par le soldat. Entrez ensuite dans la pièce de gauche, la salle de sécurité où vous trouverez une clef magnétique et la cassette de vidéo surveillance. Sortez et prenez la porte en face de vous, puis à droite, et enfin à gauche dans le couloir pour arriver dans une cour. Une fois le soldat parti, si ce n'est déjà le cas, grimpez sur le toit. En haut, vous verrez un échafaudage sur votre droite, escaladez mais attendez avant de monter sur le rebord de la fenêtre. Vous ne devez quitter cette position qu'au bon moment, lorsque l'un des ouvriers sera seul dans la pièce à gauche de celle où vous allez entrer et que le second sera parti dans le hall derrière la double porte face à vous. A ce moment-là seulement, entrez, filez vers la porte du fond à gauche et attendez que l'ouvrier de la pièce de gauche revienne ici et passez la porte pendant ce temps. Filez ensuite à droite en direction du point d'intérêt, un costume de charpentier. Prenez-le et redescendez par le second échafaudage en passant par la fenêtre qui est près de vous.

Traversez le toit pour rejoindre la porte en face, vous ne pouvez pas l'ouvrir, il va donc falloir attendre qu'un agent de sécurité sorte pour lui faire faire un gros dodo et prendre sa tenue et sa carte. Cachez son corps entre les deux bouches d'aération derrière vous afin d'éviter qu'il ne soit découvert. A présent, revenez à l'échelle, montez. Prenez la porte de gauche pour descendre les escaliers, en bas, filez par la porte de droite puis celle de gauche pour atterrir dans une pièce avec un piano. Attendez que le Vice Président se pointe et tuez-le avant qu'il n'ait le temps de changer de pièce. Cachez son corps dans le coffre à côté du piano.

Retournez à la porte près de laquelle vous avez endormi l'agent de sécurité. Entrez et filez droit à travers les bureaux jusqu'à trouver les escaliers. Dirigez-vous vers le Bureau Ovale pour avoir une conversation avec la seconde cible, le tueur cloné Mark Parchezzi III. Suivez sa trace à travers les couloirs, il suffit d'enchaîner les portes, si vous allez assez vite, elles seront encore ouverte. De retour dans les bureaux, remontez à l'étage et rebroussez chemin pour atteindre le

toit. Planquez-vous derrière une bouche d'aération, montez le fusil et "bang, bang, you're dead, hole in your head". Pour quitter les lieux, vous pouvez le plus simplement du monde refaire le parcours à l'envers, montez sur le premier échafaudage, traverser l'étage en ligne droite, reprendre l'autre échafaudage et rejoindre le rez-de-chaussée pour sortir par là où vous êtes entré.

### Requiem

Dernier niveau pour cet Hitman : Blood Money, une vraie fausse mission puisqu'il s'agit d'un massacre en règle d'une grosse vingtaine de personnes façon "tu vas voir ta gueule toi pour qui tu t'es pris". Secouez 47 (avec le stick sur console ou les touches de déplacement sur PC) pour qu'il se réveille de sa prétendue mort. Profitez des premiers instants en vécus au ralenti pour descendre un maximum de gardes du corps et filez vous cacher derrière ce que vous pouvez pour finir le travail. Sortez ensuite pour suivre la route, rejoignez le boss de la Franchise qui attend dans son fauteuil roulant pas loin d'une limousine avec le journaliste à qui il confie ses secrets depuis le début. Apprenez-leur qu'on ne tue pas 47 comme ça. Terminez le boulot en dégommant l'aumônier qui frappe sur la grille en appelant au secours. Et voilà, fini. Vous êtes un Maître Assassin absolu... Une fois de plus ;)

## SUCCÈS

### Kruger Schmidt niveau 2 (5)

Vous avez débloqué le niveau 2 d'amélioration du Kruger Schmidt.

### Kruger Schmidt niveau 3 (15)

Vous avez débloqué le niveau 4 d'amélioration du Kruger Schmidt.

### Kruger Schmidt niveau 4 (20)

Vous avez débloqué le niveau 2 d'amélioration du Kruger Schmidt.

### Classement spécial (20)

On vous a attribué un classement spécial.

### Un accident est si vite arrivé (20)

Vous avez déguisé un meurtre en accident.

### 47 cadavres (20)

Vous avez rempli une mission en faisant 47 victimes.

### 1ère mission réussie (25)

Vous avez terminé la mission 'La mort d'un artiste'.

### Mode débutant terminé (25)

Vous avez terminé le jeu en mode débutant.

### Maître-assassin (25)

On vous a attribué un classement maître-assassin.

### 5 fois Maître-assassin (normal)(25)

On vous a attribué 5 fois un classement maître-assassin en mode normal.

### Silverballers modifiés (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour silverballers.

### Mitraillette tactique modifiée (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour mitraillette tactique.

### Fusil SP12 totallement modifié (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour fusil SP12.

### M4 totallement modifié (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour M4.

### Fusil de précision W2000 modifié (25)

Vous avez acheté toutes les modifications pour fusil de précision W2000.

### Mode normal terminé (50)

Vous avez terminé le jeu en mode normal.

### 5 fois Maître-assassin (expert)(50)

On vous a attribué 5 fois un classement maître-assassin en mode expert.

### Le millionnaire (50)

Vous avez accumulé 5 000 000 $.

### Sa tête me dit quelque chose (50)

Vous avez fait de 47 l'homme le plus recherché de la planète.

### Rédemption (50)

Quelqu'un qui a de la volonté peut toujours s'en sortir...

### Mode expert terminé (75)

Vous avez terminé le jeu en mode expert.

### 5 fois Maître-assassin (pro)(100)

On vous a attribué 5 fois un classement maître-assassin en mode pro.

### Collectionneur d'armes à feu (100)

Vous possédez toutes les armes à feu dans votre planque.

### Mode professionnel terminé (150)

Vous avez terminé le jeu en mode professionnel.

# Hot Wheels : Beat That !

© Activision / Digital Bros 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Perfect 10! (10)

Gain 10,000 Hot Wheels Points in a single event

### Got Even! (10)

Awarded for performing a Revenge Attack

### More Score! (10)

Awarded for achieving a Secondary Goal in an event

### Supercharged! (10)

Awarded for hitting an opponent with a super charged weapon

### Touchdown! (10)

Awarded for landing a jump on all 4 wheels

### Point Power! (10)

Gain 15,000 Hot Wheels Points in a single event

### Stunt Master! (15)

Gain 20,000 Hot Wheels Points in a single event

### Double Trouble! (20)

Awarded for performing 2 Revenge Attacks in a single event

### Gold Rush! (20)

Awarded for achieving Gold in any Quickrace event

### Wild Animal! (25)

Gain 25,000 Hot Wheels Points in a single event

### No Rookie! (40)

Awarded for the full completion of Bedroom, Turbo

### Rogue Trader! (40)

Awarded for the full completion of Mini Golf, Turbo

### Ace of Race! (40)

Awarded for the full completion of Attic, Turbo

### Hot Stuff! (40)

Awarded for the full completion of Bowling Alley, Turbo

### Level Up! (45)

Awarded for unlocking Nitro mode

### Raging Inferno! (50)

Awarded for unlocking Inferno mode

### Fearless! (55)

Awarded for the full completion of Bedroom, Nitro

### Trick or Treat! (55)

Awarded for the full completion of Mini Golf, Nitro

### Troublesome! (55)

Awarded for the full completion of Attic, Nitro

### Fire Started! (55)

Awarded for the full completion of Bowling Alley, Nitro

### Rampaging Renegade! (75)

Awarded for the full completion of Bedroom, Inferno

### Mean Business! (75)

Awarded for the full completion of Mini Golf, Inferno

### No Angel! (75)

Awarded for the full completion of Attic, Inferno

### Blazing Saddle! (75)

Awarded for the full completion of Bowling Alley, Inferno

### Beat That! (85)

Awarded for obtaining the Beat That! Rank

# Hour of Victory

© Midway / N-Fusion Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Barbares au Portail Ross (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Ross.

### Barbares au Portail Bull (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Bull.

### Barbares au Portail Taggert (10)

Complétez le niveau Barbares au Portail avec Taggert.

### La Colline Ross (10)

Complétez le niveau La Colline avec Ross.

### La Colline Bull (10)

Complétez le niveau La Colline avec Bull.

### La Colline Taggert (10)

Complétez le niveau La Colline avec Taggert.

### L'Enfer Vient du Ciel Ross (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Ross.

### L'Enfer Vient du Ciel Bull (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Bull.

### L'Enfer Vient du Ciel Taggert (10)

Complétez le niveau L'Enfer Vient du Ciel avec Taggert.

### Ascension Ross (10)

Complétez le niveau Ascension avec Ross.

### Ascension Bull (10)

Complétez le niveau Ascension avec Bull.

### Ascension Taggert (10)

Complétez le niveau Ascension avec Taggert.

### Le Piège se Referme Ross (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Ross.

### Le Piège se Referme Bull (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Bull.

### Le Piège se Referme Taggert (10)

Complétez le niveau Le Piège se Referme avec Taggert.

### Les Halls Sacrés Ross (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Ross.

### Les Halls Sacrés Bull (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Bull.

### Les Halls Sacrés Taggert (10)

Complétez le niveau Les Halls Sacrés avec Taggert.

### Stratégie Réglementaire Ross (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Ross.

### Stratégie Réglementaire Bull (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Bull.

### Stratégie Réglementaire Taggert (10)

Complétez le niveau Stratégie Réglementaire avec Taggert.

### Seuil Critique Ross (10)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Ross.

### Seuil Critique Taggert (10)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Taggert.

### Escadron abattu (10)

Tuez 10 ennemis.

### Evasion (15)

Complétez le niveau Evasion.

### Combat des Titans (15)

Complétez le niveau Combat des Titans.

### Seuil Critique Bull (15)

Complétez le niveau Seuil Critique avec Bull.

### Chasseur de têtes (20)

Tuez 20 ennemis d'un tir à la tête.

### Expert en Grenades (20)

Tuez 50 ennemis à la grenade.

### Compagnie Abattue (20)

Tuez 100 ennemis.

### Joueur Multijoueur (20)

Complétez une partie Multijoueur.

### Bon Citoyen (20)

Hébergez des parties actives Multijoueur pour au moins 20 heures.

### Médaille d'argent (20)

Capturez 25 drapeaux au cours de parties avec classement "Capture du Drapeau".

### Campagne Al Shatar (25)

Complétez la campagne Al Shatar.

### Campagne Château Festunburg (25)

Complétez la campagne Château Festunburg.

### Campagne Dernier Espoir (25)

Complétez la campagne Dernier Espoir.

### Le Bon Combat (25)

Finissez premier sur l'équipe perdante d'une partie Multijoueur.

### Expert en Démolitions (25)

Détruisez 25 cibles au cours de parties avec classement "Dévastation".

### La Brute (25)

Tuez 100 ennemis au cours de parties avec classement.

### Défenseur Héroique (30)

Sauvez 50 drapeaux au cours de parties avec classement "Capture du Drapeau".

### Première Place (30)

Terminez premier d'une partie avec classement pour les trois types de parties.

### L'Immortel (30)

Tuez 10 ennemis à la suite sans mourir au cours d'une partie avec classement.

### Expert en désamorçage (30)

Désamorcez 50 bombes au cours de parties avec classement "Dévastation".

### Victoire silencieuse (40)

Tuez 25 ennemis par meurtre silencieux.

### Multi Multijoueur (40)

Complétez une partie avec chaque mode Multijoueur.

### Tireur d'élite (50)

Tuez 75 ennemis en mode Sniper.

### Bataillon Abattu (50)

Tuez 500 ennemis.

### Victoire Totale (100)

Complétez toutes les campagnes.

### Arrose et prie (0)

Soyez à cours de munition lors d'une partie avec classement .

### Héro de la dernière seconde (50)

Marquez dans les 10 dernières secondes le point permettant de départager deux équipes au cours d'une partie avec classement "Dévastation".

# Ikaruga

© Treasure 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Dot Eater (10)

Terminez un chapitre dans n'importe quel mode sans jamais tirer.

### Good grade (20)

Terminez le chapitre 1 dans n'importe quel mode avec un rang A

### Fine grade (20)

Terminez le chapitre 2 dans n'importe quel mode avec un rang A

### Excellent grade (20)

Terminez le chapitre 3 dans n'importe quel mode avec un rang A

### Tellar grade (20)

Terminez le chapitre 4 dans n'importe quel mode avec un rang A

### Star player (20)

Terminez le dernier chapitre dans n'importe quel mode avec un rang A

### Unstoppable (25)

Terminez le jeu dans n'importe quel mode sans utiliser de Continue

### Target : Buppousou (10)

Détruisez Buppousou

### Target : Eboshidori (10)

Détruisez Eboshidori

### Target : Misago (15)

Détruisez Misago

### Target : Tageri (15)

Détruisez Tageri

### Target : Uzura (15)

Détruisez Uzura

## BONUS

### Débloquer des "continues" supplémentaires.

Une heure de jeu débloque un continue supplémentaire par partie.

### Débloquer les "continues" infinis.

Avoir joué au jeu pendant 8 heures.

# Infernal : Hell's Vengeance

© Playlogic International / Metropolis 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Mode facile (100)

Terminez le jeu en mode facile

### Mode normal (150)

Terminez le jeu en mode normal

### Mode Infernal (200)

Terminez le jeu en mode difficile

### Pouvoir Infernal (10)

Obtenir le pouvoir Infernal

### Téléportation (10)

Obtenir le pouvoir de Téléportation

### Multi-téléportation (10)

Obtenir le pouvoir de Multi-téléportation

### Booster de mana (30)

Trouvez 3 boosters de mana pour augmenter votre mana

### Booster de santé (30)

Trouvez 3 boosters de santé pour augmenter votre santé

### Trahison (20)

Prologue complet

### L'ange noir (20)

Rejoignez ABYSS

### Le monastère (20)

Pénétrez dans le monastère

### Téléphérique (20)

Accédez au monastère supérieur

### Les Acolytes (20)

Survivez dans le monastère supérieur

### Murs de douleur (20)

Remplissez la mission 1

### La poursuite (20)

Trouvez Elena

### Duel (20)

Triomphez d'Elena

### La descente (20)

Trouvez le laboratoire de Wolf

### Le triomphe des cieux (20)

Remplissez la mission 2

### L'aciérie (20)

Entrez dans l'aciérie

### En fuite (20)

Remplissez la mission 3

### Ailes d'acier (20)

Trouvez l'avion

### Reflets (20)

Trouvez la machine à bord de l'avion

### La Résurrection (20)

Trouvez Barbara

### Attaque aérienne (20)

Remplissez la mission 4

### L'île (20)

Trouvez l'Observatoire

### Le Saint (20)

Remplissez la mission 5

### La voie du cowboy (20)

Trouvez les doubles Pistolets

### Sous les tirs (20)

Utilisez le lance-roquettes 20 fois

### La force des ténèbres (20)

Utilisez les pouvoirs infernaux 100 fois

### Précision (20)

N'activez pas les pièges à base de gaz dans l'avion

### Le collectionneur (20)

Récupérez l'énergie de 100 ennemis

# Infinite Undiscovery

© Square Enix / Tri-Ace 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE DIFFICILE

Terminez le jeu en Normal pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

## MODE INFINITY

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer le mode Infinity.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Après la scène cinématique, vous prendrez les commandes de Capell et devrez affronter les deux gardes qui essayeront de vous éliminer. Cette première partie et donc ce premier combat font office de tutorial où pour gagner, vous devez suivre les instructions à l'écran.

Une pression sur les boutons " A " et " B " vous permettront d'attaquer. Le bouton " A " consistera en une attaque rapide alors que le bouton " B " provoquera une attaque plus puissante mais aussi plus lente. Pour réaliser des combos souvent dévastateurs, vous pouvez combiner ces deux attaques en " A, B ", " A, A, B) ou en " A, A, A, B ". Maintenez l'un des boutons " A " ou " B " enfoncé pour ouvrir le menu des Battle Skills. Ces Battles Skills consomment des MP et à l'instar des coups décrits précédemment ceux exécutés avec le bouton " B " sont plus puissants. Vous pouvez aussi utiliser les Chained Attacks (les attaques enchaînées) qui permettront de rendre vos affrontements plus simples. Important : pour parer les coups ennemis, appuyez sur " L1 ".

Mettez en épreuve ces consignes théoriques et commencez votre combat. Enchaînez les combos pour venir à bout facilement de ces deux gardes. Aya, une fille qui est venue vous libérer par erreur se joint à vous.

### Graad Prison

Avancez dans la prison et empruntez la porte. Aya vous arrête et vous donne des potions afin de mieux entamer l'aventure. Vous recevez alors trois Red Berry Potions, une Blue Berry Potion et cinq Miraculous Medicine. En appuyant sur la touche " Back ", vous pourrez accéder au menu.

Continuez votre route et montez l'escalier. Avancez tout droit pour découvrir deux coffres remplis de trésors. Approchez-vous de celui de droite, rangez votre épée et ouvrez-le pour prendre les Bronze Scale Greaves. Mettez immédiatement ces nouvelles bottes. Dirigez-vous maintenant vers le coffre qui est à gauche et examinez-le. Il est fermé à clé. Sortez votre épée, frappez le coffre jusqu'à ce qu'il soit détruit et prenez la Black Berry Potion.

Poursuivez votre chemin et allez à gauche. Parlez au villageois dans la cellule près des escaliers. Il vous demande de lui rendre un service en rendant un certain emblème en or à sa famille. Acceptez et allez au point de sauvegarde, représenté par une sphère bleue. Montez ensuite aux escaliers. Approchez de la porte de la première cellule et ouvrez-la. Entrez et allez à gauche pour prendre la Black Berry Potion dans le coffre. Sortez et descendez l'escalier. Avancez dans le couloir près du point de sauvegarde. Aya vous arrête encore une fois et vous parle de l'option connexion entre les membres. Appuyez sur " RB " et sélectionnez Aya en appuyant sur " X ". Appuyez à nouveau sur cette touche pour choisir l'attaque Ravaging Raptor. Visez le baril explosif et tirez. L'explosion entraînera la mort du garde.

Avancez et tournez à droite pour examiner le coffre. Prenez le Bronze Scale Helmet et portez-le (équipez-vous en). Avancez vers l'ascenseur et après la scène cinématique, activez le levier. Montez dans l'ascenseur et actionnez un nouveau levier pour monter. Une fois sur place, sortez et dirigez-vous derrière l'ascenseur pour prendre la Red Berry Potion dans le coffre. Avancez ensuite vers l'escalier et montez.

L'alarme se déclenche, des ennemis vous prennent en chasse. Détruisez les barricades avec votre épée et rangez-la afin de courir plus vite. Fouillez le coffre avant l'arrivée des gardes, prenez la Miraculous Medicine et poursuivez votre chemin. Ici, vous pouvez ignorer les gardes et ne pas les combattre pour éviter d'être rejoint par l'ogre. Continuez votre chemin et ne sortez votre arme que pour détruire les barricades. Ne restez pas entre les gardes et zigzaguez pour éviter les flèches. Une fois en haut, vous serez bloqué et rejoint par l'ogre. Connectez-vous avec Aya et avec son Ravaging raptor, tirez sur le baril explosif près de l'ogre. L'explosion l'éjectera hors de la corniche. Il laissera alors derrière lui les clés de la prison. Ramassez-les et ouvrez la porte.

Si vous avez détruit toutes les barricades, vous recevrez un Situation Bonus et vos barres de santé et d'énergie seront remplies.

Occupez-vous maintenant des gardes qui vous poursuivent. Une fois éliminés, ouvrez les trois coffres et ramassez la Bronze Scale Armor, la Miraculous Medicine et la Red Berry Potion. Sauvegardez maintenant votre position et sortez par la grande porte rouge.

## Graad Wood

Cette forêt est remplie de gardes, vous devez donc rester furtif et avancer lentement vers vos ennemis afin de les surprendre. Approchez-vous du premier garde et passez à Aya pour utiliser votre Ravaging Raptor. Lorsqu'un garde sera surpris, vos coups seront critiques pendant quelques temps. Profitez de cet avantage pour éliminer votre ennemi le plus rapidement possible. Ceci fait, localisez le coffre à gauche de la torche et fouillez-le pour prendre la Red Berry Potion.

Poursuivez ensuite votre route en suivant le seul chemin de votre carte. Aya vous montre des pommes qu'elle peut faire tomber avec ses flèches. Approchez-vous de l'arbre et prenez le contrôle d'Aya. Visez ces pommes et tirez leur dessus pour les faire tomber. Avancez et ramassez les deux Burguss Apples. Continuez sur le chemin illuminé par les torches jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Les gardes sont désormais équipés de lumière et peuvent vous débusquer. Une fois la cinématique terminée, retournez-vous et courez afin de ne pas être surpris par les gardes. Si jamais cela vous arrivait, évitez l'affrontement jusqu'à ce que leur jauge d'attaques critiques disparaisse.  Eliminez alors les deux gardes et poursuivez votre chemin.

Evitez le garde qui patrouille et dirigez-vous vers la torche à droite. Ramassez la Medical Herb et éliminez le garde qui patrouille. Avancez maintenant dans le noir jusqu'à ce qu'une nouvelle scène cinématique présentant vos nouveaux ennemis se déclenche. Vous allez maintenant être confronté à des loups répondant au délicat patronyme de Order Hounds. Leur principal atout pour vous faire peur est leur nombre, évitez de rester en leur centre et enchaînez les combos afin de les neutraliser.

Avancez maintenant vers l'ennemi qui monte la garde. Utilisez le Ravaging Raptor d'Aya pour l'éliminer. Allez maintenant vers la torche pour neutraliser les gardes et les Giants Wasp. Fouillez le coffre de la torche et ramassez la Blue Berry Potion. Ramassez la pomme et abattez les Giants Wasp qui sont sur place. Avancez de torche en torche, en

donnant à Aya la liberté d'action afin qu'elle élimine les ennemis par surprise en les apercevant.

Prenez l'herbe médicinale à gauche d'une des torches et faites attention de ne pas être attaqué par derrière. Continuez votre chemin et éliminez le soldat qui garde le coffre. Prenez la Miraculous Medicine et poursuivez votre chemin. Avancez vers un autre coffre et prenez la Blue Berry Potion. Continuez votre route, jusqu'à ce que vous croisiez un nouvel ogre.

Ne l'affrontez pas, rangez votre arme et courez vers les torches. Ignorez aussi les gardes et les autres ennemis qui pourraient être présents ici. Ouvrez le coffre qui près d'une torche pour prendre la Miraculous Medicine et reprenez votre chemin jusqu'au pont. Emparez-vous de l'herbe qui à gauche du pont et traversez-le.

Après une longue cinématique, vous vous retrouverez dans un campement allié. Sauvegardez votre partie et parlez à tout le monde. Dirigez-vous ensuite vers Aya et ramassez l'herbe qui est derrière elle. Parlez-lui pour déclencher une nouvelle longue scène cinématique.

Une fois terminée, avancez pour obtenir une Emblazoned Sword. Avant de suivre vos amis, revenez dans la zone où se tenait le campement et prenez l'herbe à gauche. Avancez avec vos amis qui vous escortent et restez loin des combats. N'avancez que pour ramasser les objets laissés par vos ennemis. Lorsque vous apercevrez un lapin, poursuivez-le, il vous conduira à une Novo Herb. Continuez maintenant de suivre vos amis jusqu'à ce que les chemins se séparent.

## Luce plains

Vous allez rencontrer un dragon cracheur de feu et avec Aya dans les bras, vos solutions ne sont guère nombreuses. Courez en restant sur le chemin à gauche et zigzaguez pour éviter les boules de feu lancées par le dragon tout en ignorant les différents ennemis qui sont sur place. Si vous décidez de ramasser les plantes, vous serez touché par ces boules.

## Nolaan

Une fois dans le village, suivez Rico et Rucha qui vous emmèneront chez eux. Sauvegardez votre partie au point de sauvegarde et entrez dans la maison. Fouillez le coffre situé à droite et prenez le Graad Onion. Le deuxième coffre est bloqué pour le moment. Parlez aux jumeaux et à leur mère et sortez. Parlez à la vieille femme anxieuse qui vous donne la Black Berry Potion. Continuez votre descente et parlez aux deux femmes près du puits. Elles vous donneront des Red Berry Potions. Parlez ensuite au vieil homme pour qu'il vous donne une Panacea. Amenez Rucha avec vous et parlez au garçon qui court afin qu'il lui donne un antidote. Rico a la capacité de communiquer avec les animaux. Amenez-le donc avec vous, il parlera au chien. Parlez ensuite à l'enfant à la recherche de son animal de compagnie.

Allez maintenant à la cabane à l'entrée du village. C'est la boutique du village. Entrez et fouillez le coffre pour prendre quelques Cobasana Lettuce. Faites vos achats et sortez.

Dirigez-vous ensuite vers le chemin de la maison des jumeaux. Ne montez cependant pas la pente, avancez plutôt vers le temple de Dragonbone.

## Dragonbone Shrine

Avancez dans la grotte et prenez le chemin de gauche pour y découvrir deux rats. Connectez-vous avec Rico et parlez-leur. Ils vous donneront des informations sur ce lieu et sur vos nouveaux ennemis. Ces rats ont des capacités assez proches des chauves souris et peuvent donc attaquer dans l'obscurité. Dirigez-vous maintenant sur le chemin de droite et rangez votre arme.

Courez vers l'interrupteur lumineux et actionnez-le pour éclairer la cave. Sortez alors votre arme et commencer à éliminer les suceurs de sang. Avancez ensuite et tuez le cobra qui vous coupe la route. Laissez vos deux compagnons

une liberté d'action pour qu'ils interceptent les ennemis avant qu'ils ne vous atteignent.

Avancez et entrez dans la seconde alcôve à gauche et prenez l'antidote dans le coffre. Continuez votre chemin jusqu'à la zone remplie de cobras. Utilisez Rico pour lancer une attaque de loin et les prendre par surprise. Courez ensuite vers eux et tuez-en le maximum durant la période efficace d'attaques critiques. Surveillez toujours votre jauge de santé ainsi que celle de vos amis. S'ils sont en difficulté, appuyez sur " Y " pour qu'ils se soignent ou pour qu'ils vous soignent.

Puisque l'alcôve de gauche et bloquée par un rocher, continuez alors tout droit et entrez dans une alcôve suivante toujours à gauche. Parlez au rat Scamper avec Rico. Il vous renseignera sur la présence d'une pièce secrète dans cette zone. Rebroussez chemin et avancez jusqu'au squelette de dragon en ruine.

En actionnant le levier, vous serez surpris par des suceurs de sang qui débarquent par le plafond. Eliminez-les et avancez. A l'intersection prenez le chemin de gauche pour parler au rat Sewaria. Revenez voir  Scamper pour qu'il vous indique la toute à suivre pour atteindre la pièce secrète. Suivez-le. Si vous n'y parvenez pas, repérez-le en utilisant le radar. Appuyez sur l'interrupteur pour éclairer la salle et combattre les ennemis. Vous pouvez également les ignorer pour suivre plus rapidement Scamper.

Une fois devant la porte de la pièce secrète parlez-lui une dernière fois avec Rico et ouvrez la porte. Entrez pour récupérer un Situation Bonus. Ouvrez les trois coffres et parlez au rat qui est dans la salle secrète. C'est Snouty l'animal de compagnie du garçon du village. Enmenez-le avec vous et sortez.

Avancez pour atteindre une grande porte. Montez l'escalier et examinez la porte. Vous devez amenez un cobra et une chauve souris devant la porte et les sacrifier pour qu'elle puisse s'ouvrir. Rebroussez chemin et allez à la rencontre de ces deux ennemis. Utilisez Rico et son Penguin Parade pour qu'il neutralise les attaques de la chauve-souris. Elle vous suivra jusqu'à la porte. Rangez alors votre arme et appuyez sur " A " pour apporter la première offrande. Revenez sur vos pas et effectuez la même opération avec le cobra. Comme cet animal est plus lent, il sera alors parfois nécessaire de lui lancer deux fois le sort. Une fois le sacrifice accompli, ouvrez la porte et entrez.

**Boss :** Rambert
Rambert est un ogre bleu épaulé de cobras. Derrière eux, vous trouverez un dragon qui lance périodiquement des boules de feu, qu'il faudra absolument éviter. Laissez vos deux compagnons s'occuper des cobras et attirez Rambert à vous. Évitez de rester en face de lui et attaquez-le par derrière. Evitez ses coups puissants quand il lève les bras pour charger le coup Ravaging Arc Attack et enchaînez avec des combos puissants en combinant les touches " A " et " B ". Surveillez votre jauge de santé et demandez des soins en appuyant sur " Y " si cela s'avère nécessaire. Après quelques combos bien placés, Rambert s'écroule et le dragon arrêtera de vous lancer ces boules de feu.

Après ce combat, le dragon qui ne sera plus sous l'influence maléfique et vous donnera le Saruleus Amarlista et la Saruleus Flute. Il vous communiquera également les partitions de deux mélodies : Prudentiae et Percipere Tunes. La dernière vous permet de dévoiler des zones et des objets cachés. Contournez le trône du dragon et jouez de la flûte pour faire apparaître un passage. Avancez dans le couloir jusqu'au coffre et ouvrez-le. Prenez les mémoires du mage et continuez votre chemin dans le couloir.

Dans le coin gauche où un son se fait entendre et des ondes bizarres ondulent, jouez de la flûte pour faire apparaître un coffre. Ouvrez-le, prenez le soin miraculeux et continuez votre route. Montez les marches et passez par la porte qui vous entraîne directement dans le village.

## Nolaan

Nous sommes de retour au village. Avancez vers la maison de droite et jouez de la flûte pour faire apparaître un coffre. Prenez l'anneau de bronze et allez à la maison des jumeaux. Sauvegardez votre partie et entrez. Après la scène cinématique, prenez Rico avec vous et allez retournez dans le village. Parlez au garçon et rendez-lui sont rat. Il vous offre quelques Red Berry Powder.

Laissez partir Rico, allez parler à l'homme en bleu et acceptez de lui délivrer sa lettre. Allez maintenant vers la boutique

et entrez. Parlez au gérant qui vous demande de faire des livraisons. Apportez la Potter's Wheel à un vieil homme. Repérez l'homme de la lettre et entrez dans la maison qui est devant lui. Livrez le vieil homme et revenez à la boutique.

La seconde livraison est destinée à la fille qui est à l'entrée du village et la troisième est pour le vieil homme qui se promène. Une fois ce travail accompli, vous obtiendrez une Miraculous Medicine comme récompense. Faites vos achats à la boutique et quittez le village en direction de Luce Plains.

## Luce plains

Profitez de votre visite dans cette zone pour augmenter vos points d'expérience. Vous y affronterez de nouveaux ennemis ainsi que des adversaires déjà connus. Ils sont tous à votre portée et les battrez sans trop de problème. Ne laissez pas vos compagnons abusés des sorts, leurs MP diminueraient et ils ne seront alors plus capables de se soigner. Profitez également de cette zone pour ramasser des fruits et des herbes utiles dans la création de potions et d'autres produits.

Explorez toute la zone et entrez dans la caverne pour atteindre l'autre côté de Luce plains. Nettoyez la zone et suivez les pavés qui se dirigent à gauche. Vous êtes désormais devant le portail du château. Commencez par éliminer les soldats qui protègent la porte et ceux qui débarquent par vague. Lorsque les catapultes arrivent, rangez votre arme et prenez le contrôle de l'une d'entre elles. Visez la porte et maintenez le bouton " A " appuyé pour tirer loin et fort. La catapulte sera détruite après quelques tirs ennemis. Prenez le contrôle d'une autre catapulte jusqu'à ce que la porte soit détruite.

## Castle Prevant

Une fois dans le château, parlez à Genma. Demandez à vous reposer pour récupérer vos MP et vos HP pour ensuite faire vos achats. Sauvegardez maintenant votre partie et commencez votre aventure à l'intérieur du château.

Avancez et attaquez la statue en forme de gargouille qui vous fait face, c'est en réalité un ennemi camouflé. Eliminez-le et allez dans le couloir de gauche. Eliminez les ennemis qui vous coupent la route et ramassez la clé de la cellule. Ignorez les deux premières cellules, elles sont fermées. Entrez dans la troisième et libérez le soldat. Il vous rejoindra durant les combats. Fouillez le coffre au fond de la cellule et prenez 1500fol.

Sortez et rebroussez chemin en éliminant les ennemis sur la route. Avancez dans le couloir opposé et éliminez le soldat qui sort de la première cellule à gauche. Poursuivez votre chemin et tuez le soldat qui se bat contre un de vos équipiers. Entrez dans la seconde cellule et ouvrez les trois coffres pour ramasser les deux Sunstones et un Staff paper.

Avancez ensuite dans le couloir et tournez à gauche pour entrer dans la cellule. Ouvrez le coffre pour prendre une clé. Vous aurez le choix de la cellule à ouvrir. Suivez encore le couloir jusqu'à rejoindre les alliés en pleine bataille. Prêtez-leur main forte et débarrassez-vous des ennemis.

Avancez ensuite jusqu'aux trois soldats qui bloquent le chemin et attirez-les près du baril explosif pour les éliminer avec l'arc d'Aya. Vous pouvez aussi les attaquer normalement mais loin du baril pour ne pas subir des dégâts au cas où il exploserait. Attaquez ensuite les archers de loin et essayez de les surprendre pour prendre le dessus.

Continuez votre route jusqu'à la salle aux gargouilles et attaquez la première, la quatrième et la sixième. Eliminez aussi le soldat qui garde la zone. Avancez et montez l'escalier jusqu'à la salle sombre. Utilisez la Sunstone pour éclairer votre chemin et attaquez la première gargouille. Avancez en attaquant les gargouilles par surprise pour qu'elles ne prennent pas le dessus. Eliminez le soldat qui se repère grâce à la Sunstone qu'il utilise. Si vous êtes dans le noir, utilisez votre carte pour retrouver votre chemin.

Poursuivez maintenant votre route et éliminez les ennemis qui gardent une cellule ouverte. Entrez et jouez de la flûte pour dévoiler un coffre qui contient du Marble. Sortez et continuez votre route. A l'intersection continuez tout droit pour éliminer d'autre soldat puis revenez et prenez l'autre chemin. Aidez vos alliés et avancez. Eliminez d'autres ennemis qui combattent vos amis.

Vous arrivez dans un nouveau couloir sombre rempli de gargouilles. Utilisez Aya pour savoir lesquels sont vivants et attaquez-les avant qu'ils ne le fassent. Traversez ensuite le couloir en éliminant le garde sur place. Continuez à avancer et montez les escaliers pour déboucher devant un grand portail.

Rangez votre arme, ouvrez-le et entrez. Après la scène cinématique Rico et Rucha vous quittent tandis que Edward vous rejoint. Ouvrez les coffres et ramassez les potions, parlez à Genma et reposez-vous. Sauvegardez votre partie et ouvrez le grand portail.

Avancez, montez les escaliers et entrez dans la grande salle. Avancez vers ce qui semble être un coffre, arme à la main, et attaquez la créature camouflée avec le coffre. Bien que ses points de vie soient énormes, il vous suffit de l'acculer dans le coin et de l'attaquer avec des combos enchaînés pour en venir à bout. Edward et Aya seront ici d'une grande aide. Eliminez ce monstre pour obtenir une belle récompense. Avancez pour rejoindre Sigmund. Une nouvelle scène cinématique se déclenchera.

Vous revoilà en face de Genma. Reposez-vous pour récupérer votre énergie et sauvegardez votre partie. Repartez maintenant voir Sigmund en empruntant la même porte. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et ignorez la grande porte. Avancez au bout du chemin et jouez de la flûte pour dévoiler des escaliers. Montez-les pour combattre un nouveau boss.

**Boss :** Lester
Le point fort de Lester se sont ses attaques dévastatrices alors que son point faible est son niveau de HP faible pour une personne aussi puissante. D'autres créatures le protègent. Dès le début du combat, ignorez ces ennemis et concentrez-vous sur Lester. Evitez toujours ses attaques. N'attaquez que lorsqu'il a fini de déclencher son attaque. Eloignez vous de la zone de combat quand il appelle la foudre. Contrôlez toujours les jauges de vie de votre groupe et au moindre pépin demandez des soins. Amenez Lester loin de Saranda et ruez-vous dessus avec vos combos. Sigmund et Edward vous aideront à faire le ménage. Encerclez-le et attaquez-le de toutes vos forces pour le battre en moins de deux minutes et remporter ainsi le bonus de situation. Vos récompenses consisteront en une Yellow Berry Potion et une White Berry Potion.

## Luce plains

Après avoir libéré le château des forces maléfique, vous devez aller à Burgesstadt en passant par Luce Plains. Sauvegardez votre partie et avancez sur le chemin pavé tout droit. Combattez les différents ennemis qui sont dans la zone pour gagner un peu d'expérience. Continuez votre route tout droit vers Burgesstadt.

## Burgesstadt

Ici, vous aurez beaucoup de choses à faire. Si elle semble immense, les lieux à visiter, eux, ne sont pas trop nombreux. Parlez à l'homme en bleu qui possède des facultés particulières.

Entrez maintenant dans la seule maison qui se trouve dans la zone et donnez à la femme l'emblème en or que le prisonnier vous a donné. Vous recevez une White Berry Potion comme récompense.

Sortez ensuite et avancez vers le coffre dans l'allée près du bar. Ramassez les 330fol et entrez dans le bar. Parlez à l'homme assis devant une table. C'est Denton. Donnez-lui la lettre pour prendre le Karathos Wristband. Parlez ensuite avec le vieil homme et donnez lui raison pour recevoir cinq Red Berry Potions. Ouvrez le coffre près de Balgaban et prenez la Burguss Fruit Liquor.

Sortez du bar, prenez Rico avec vous dans la boutique et parlez au propriétaire. Lors de votre petite conversation vous obtiendrez une Scoop of Berry Ice Cream. Ouvrez le coffre et prenez les Launs Sandals. Faites vos achats et améliorez l'équipement de tout votre groupe. Prenez aussi des potions de HP et de MP. Pensez à vendre vos anciens équipements pour gagner un peu d'argent.

Sortez et dirigez-vous vers l'auberge. Entrez-y et payez 300fol si vous souhaitez vous y reposer et ainsi remplir vos jauges de HP et MP. Sauvegardez votre partie et sortez. Dirigez vous vers la porte du château et entrez.

Avancez dans le couloir et parlez à tout le monde. Entrez dans la salle de droite et prenez la Miraculous Medicine dans le coffre. Allez maintenant dans le couloir gauche. Entrez par la porte de gauche pour déclencher une scène cinématique qui présentera Michelle et d'autres membres du groupe. Ouvrez le coffre dans la salle et prenez le Soup Stock.

Sortez ensuite de cette salle et entrez par la première porte de droite. Parlez à l'aristocrate et sortez. Entrez dans la seconde pièce à droite pour voir Sigmund. Après la scène cinématique, jouez l'air " Percipere " avec la flûte pour découvrir  un coffre. Ouvrez-le et prenez la Sea Axe.

Dirigez-vous maintenant vers le couloir de l'autre côté en direction de la salle des rites et assistez au spectacle. Revenez voir Sigmund dans sa chambre. Il vous annonce que le groupe va partir pour Fayal. Sortez du château et avant de quitter la ville, réglez quelques affaires. Parlez à la vielle femme qui vous demandera de faire une livraison à Nolaan. Le vieil homme vous demandera de rendre service à Faya, ce que vous accepterez. Revenez au bar et parlez à Denton. Il a du mal à déchiffrer la lettre que vous lui tendez. Sortez et allez voir l'homme en bleu pour qu'il vous l'explique. Ceci fait, revenez voir Denton et lisez-lui la lettre. Il vous donnera 2000fol en récompense.

Parlez à la serveuse et écoutez sa chanson. Choisissez la première réponse pour ne pas l'offenser. Vous obtiendrez ainsi une bouteille de Blue Berry Potion en récompense. Allez à l'auberge pour sauvegarder votre partie et sortez de la ville. Tuez quelques ennemis en chemin et longez le mur droit pour atteindre une grotte. Entrez-y et avancez pour atteindre Oradian Dunes.

## Oradian Dunes

Avant de commencer votre aventure, divisez vos compagnons en deux groupes. Prenez avec vous Sigmund, Aya et Rico et placez Edward, Balgaban, Eugene et Rucha dans le second groupe. Avancez ensuite dans les dunes et préparez-vous à affronter vos nouveau ennemis.

Repérez les poissons qui nagent dans le désert et attaquez-les avant qu'ils ne vous surprennent par derrière. Attaquez l'ennemi volant appelé Garuda et continuez votre chemin tout droit. Une tempête se déclenchera sur votre route. Evitez de passer près de cette tempête pour ne pas subir de dommages.

Cherchez le point bleu dans les dunes. C'est un point de sauvegarde et c'est là qu'il vous faut vous rendre. Avant de l'atteindre, une scène cinématique se déclenchera après laquelle vous devrez réorganiser votre groupe. Laissez le pour l'instant tel quel et sauvegardez votre partie. Continuez d'avancer et allez vers les rochers en forme d'arcade. Il y a un panneau indiquant le chemin vers Sapran. Avancez et tuez les cactus qui vous attaquent en chemin et les autres ennemis qui vous empêchent d'avancer. Ouvrez le coffre à droite de l'entrée de Sapran et ramassez 1000fol. Dirigez-vous maintenant vers Sapran.

## Sapran

Placez vos compagnons en trois groupes. Deux pour détruire les cristaux et un pour combattre les monstres. Placez un soigneur dans chaque groupe et Balgaban dans le groupe qui affronte les monstres.

Commencez par détruire les cristaux qui sont devant vous. Ensuite tout en avançant vers chaque cristal, éliminez les ennemis qui les gardent. Si vous ne les éliminez pas, ils vous poursuivront et s'additionneront aux gardes suivants.

Entrez dans les maisons pour chercher les cristaux. N'oubliez pas de vérifier les plafonds avant de sortir. Pour détruire les cristaux qui se trouvent en hauteur, utilisez les flèches d'Aya. Une fois la zone nettoyée, allez près de l'entrée de la cité et jouez l'air " Precipere " pour dévoiler une alcôve qui contient un cristal. Détruisez-le et dirigez-vous vers la sortie du village. Effectuez alors la même opération pour trouver un autre cristal.

Un nouveau cristal est dissimulé dans une maison près de la sortie de la cité. Jouez " Precipere " pour le dévoiler et détruisez-le. Une fois la jauge bleue vidée, le champ énergétique qui bloque les chemins sera rompu et vous pourrez alors combattre le boss.

**Boss :** Semberas
Encore un boss bien entouré. Commencez par éliminer ses acolytes avant de vous attaquer à lui. Ne l'attaquez qu'après qu'il ait lancé l'une de ses trois attaques dévastatrices. Attaquez avec vos combos puissants mais ne restez pas trop collé à lui où il vous projettera loin avec ses coups puissants. Détruisez les sphères qu'il crée avant qu'elles ne drainent vos points de santé. Contrôlez toujours les barres de vie des membres de votre groupe et demandez des soins avant que la barre soit presque vide. Les coups de Semberas sont puissants et peuvent tuer même si sa barre de vie et proche du zéro. Continuez de l'attaquer avec Sigmund et Edward pour l'éliminer plus rapidement.

Si vous le battez en moins de deux minutes, vous gagnerez un Bonus de situation et vous recevrez du Steel Metal et un Granite en récompenses.

Après le combat, sauvegardez votre partie et quittez la cité vers Oradian Dunes.

## Oradian Dunes

Avancez dans les dunes et combattez les différentes créatures pour augmenter votre niveau. Avancez toujours à gauche et longez le mur pour rejoindre un groupe de réfugier. Après la cinématique, parlez à tous les réfugiés deux fois et revenez voir Sigmund.  Vous recevez quatre bouteilles de Red Berry Potion, deux de Black Berry Potion et trois Miraculous Medicines. Vous aurez la responsabilité de les escorter vers Sapran. Sauvegardez votre partie et commencez le voyage. Restez légèrement en avance pour intercepter les ennemis. Les réfugiés vous alerteront lorsqu'ils seront attaqués. La barre de vie générale du groupe est en rouge. Chaque réfugié à sa propre barre de vie au-dessus de lui.

Surveillez votre mini-carte pour localiser les ennemis qui attaquent le convoi. Mettez-vous entre les ennemis et les réfugiés pour qu'ils s'occupent de vous et laissent filer vos amis. Vous obtiendrez un bonus de situation, à condition de ramener le groupe entier intact au point d'eau. Vous gagnerez alors 7500 points d'expérience.

Après la scène cinématique et la perte d'un garçon, parlez à tous les réfugiés deux fois. Parlez ensuite à la soeur de ce garçon et sauvegardez votre partie. De votre position, avancez comme si vous alliez à Sapran. Restez sur le chemin de droite pour retrouver le garçon sur le point de se faire dévorer par un ours et des cobras. Eliminez les ennemis qui l'entourent rapidement en commençant par les cobras et placez-vous derrière l'ours. Placez quelques Skills pour battre l'ours sans subir de dommages tout en restant derrière lui. Un Garuda attrape le petit et s'envole. Utilisez Aya est son Ravaging Paptor et tirez sur le bête pour que le garçon puisse tomber. Ne laissez pas le Garuda s'envoler trop haut, sinon il sera impossible à Aya de le toucher, soyez donc rapide.

## Sapran

Vous revoilà à Sapran avec les réfugiés. Allez vers la maison de Lief et de sa soeur et prenez un bon dîner pour récupérer de la santé et de l'énergie. Dirigez-vous ensuite près de la rivière et ramassez l'objet qui brille à terre. Sauvegardez votre partie et quittez la cité.

## Oradian Dunes

Avancez dans les dunes et revenez à la zone où vous avez trouvé les réfugiés. Après la cinématique allez chercher du bois pour Aya. Commencez par les branches qui se trouvent derrière Aya. Descendez ensuite le chemin et ramassez-les. En général, vous les trouverez près des murs autour des dunes qui regorgent d'objets lumineux. Ramassez les branches et les objets et revenez voir Aya. Au levé du jour, poursuivez votre route pour atteindre Fayel.

## Fayel

Avancez dans la ville et entrez dans le bar qui se trouve à droite près du stand de vente. Ouvrez le coffre et ramassez le Staff Paper. Sortez et faites vos achats de potions, d'accessoires, d'armes et d'armures aux stands. Entrez ensuite dans l'auberge, montez l'escalier et entrez dans la première pièce à droite. Prenez l'Oradian Chiken Sandwich et redescendez.

Sortez, entrez dans la maison qui fait face et ramassez la Silver Fox Fur dans le coffre. Sortez, avancez vers la porte du château et regardez les cinématiques qui se succèdent. Le lendemain matin, vous vous retrouverez dans l'auberge. Descendez et sauvegardez votre partie.

Sortez de l'auberge, vous serez alors interpellé par une femme. Vous devez chercher l'ours de compagnie d'Aya. Dirigez-vous vers la sortie du village et parlez deux fois au gamin qui est près de Genma qui vous annonce que l'ours est sorti de la ville. Revenez voir la servante d'Aya. Amenez Sigmund et les jumeaux avec vous et sortez vers les dunes.

## Oradian Dunes

Prenez le chemin de droite et ramassez les fruits en chemin. Avancez pour trouver l'ours Gustav qui se bat contre un ogre. Dominica, une mercenaire, se joindra à vous. Ruez- vous sur l'ogre et lancez vos plus puissants combos avant que Gustav ne soit touché. Vous gagnerez alors un bonus de situation et une Yellow Berry Potion.

## Fayel

Une fois dans la ville, entrez dans l'auberge pour rencontrer Eugène qui vous demande de vous préparer pour aller à Vesplume tower. Amenez-le avec vous et parlez à la vendeuse d'accessoires. Elle vous demande de lui rapporter le Blood of Fayel. Dirigez-vous vers les dunes et revenez à la zone où vous aviez campé avec Aya et les jumeaux. Ramassez l'objet qui brille au sol. Revenez voir la vendeuse. Vous serez récompensé d'une Ring of life.

Avancez maintenant vers le château et entrez. Avancez tout droit dans la salle des rites et prenez le soin miraculeux dans le coffre. Sortez de la salle et avancez dans le couloir droit. Entrez dans la chambre de Segmund à droite et jouez " Percipere " pour trouver un coffre contenant un Iron Bow. Sortez et entrez dans la pièce d'en face. Prenez le Granite Nicklace dans le coffre. Sortez et montez les escaliers. Avancez et entrez par la petite porte qui se trouve au fond à gauche. Prenez l'Imperial stewed hot pot. Sortez dans la ville, faites le plein de potion et allez voir Eugène pour lui dire que vous êtes prêt. Après une nuit de repos, sauvegardez votre partie et quittez l'auberge.

## Oradian Mountains

Avancez dans la montagne en suivant Sigmund. Eliminez les nouveaux ennemis qui vous croisent sans le perdre de vue. Ramassez les herbes et fruits en chemin. Quand il emprunte le chemin qui monte, faites attention aux boulets de pierre qui descendent sur le chemin. Restez collé au mur de gauche pour atteindre le coffre et prenez les 20000fol. Allez ensuite du côté droit et avancez pour éviter les rochers.

Poursuivez encore Sigmund et évitez d'autres pierres sur le chemin étroit qui zigzaguent et tombent en nombre. Evitez-les et avancez pour quitter cette zone. Après la cinématique, reposez-vous et achetez plein de potion de Genma. Sauvegardez maintenant votre partie et avancez dans la nouvelle zone.

Poursuivez encore Segmund et éviter à nouveau les boulets de pierres. Prenez votre temps dans cette zone et après l'avoir nettoyée, suivez Segmund vers Vesplume Tower. Ne quittez pas cette zone et revenez sur vos pas pour découvrir que vos ennemis sont revenus. Eliminez-en au maximum en vous baladant ici. Quand vous attaquera l'ogre, placez-vous toujours derrière lui pour éviter ses coups de massues. Puisque vous pouvez atteindre facilement le niveau

23 dans cette zone, ne vous ennuyez pas à essayer de tuer les monstres. Après avoir atteint un niveau de 22 ou de 23, avancez vers Vesplume Tower.

## Vesplume tower

Sauvegardez votre partie et constituez vos groupes et placez-y les jumeaux. Mettez au moins un soigneur dans chaque groupe en équilibrant les forces et laissez Gustav, l'ours, tout seul.

Après la scène cinématique, en compagnie de Sigmund et des jumeaux, avancez vers le château. Eliminez le premier groupe de soldats qui essayent de vous encercler. Entrez par la porte d'en face pour voir vos amis à l'oeuvre de l'autre côté du grillage. Avancez dans le couloir et tuez le soldat qui descend de l'escalier. Montez, suivez le chemin et descendez. Attaquez vos ennemis par surprise en commençant par les archers Order Ranger qui sont plus dangereux.

Continuez votre route et éliminez d'autres soldats ennemis. Commencez par le magicien pour passez ensuite aux autres. Montez l'escalier et éliminez les deux archers. Examinez le Dais of Chaos et reprenez votre chemin.

Revenez sur vos pas pour recevoir le pigeon qui transmet le message d'Edward. Revenez vers la salle avec le grillage où vous avez pu voir vos amis au tout début. Parlez à Edward et prenez l'orbe. Revenez au Dais of Chaos et placez l'orbe dessus. Cette action débloquera la porte d'en bas. Descendez et entrez. Montez dans le téléporteur pour atterrir dans une autre zone. Sauvegardez votre partie et avancez sur un nouveau téléporteur. Vous serez téléporté dans une nouvelle zone. Avancez, éliminez les chauves-souris et entrez dans la salle.

Frappez la boule qui se trouve au centre pour débloquer la porte. Passez la porte puis une seconde pour vous retrouver sur le balcon. En bas, vos amis sont au beau milieu d'un combat. Tournez à droite et entrez par la porte. Eliminez les soldats et continuez votre chemin. Entrez dans une salle avec plusieurs miroirs et un projecteur. Le but ici est de dévier le rayon en utilisant les miroirs de sorte à ce qu'il atteigne la porte. Attention, après chaque tentative, les miroirs reprennent leurs places initiales.

Entrez ensuite par cette porte et ignorez celle d'en face pour le moment. Tournez à droite pour affronter des soldats ennemis. N'entrez pas dans la grande salle et attirez-les un par un pour mieux les éliminer. Entrez maintenant et dirigez-vous armes à la main vers la créature qui a pris la forme d'un coffre. Eliminez-le avec vos amis et revenez à l'autre porte.

Un ogre entre en scène. Attaquez-le par derrière et ignorez les archers qui se trouvent sur le balcon. Vos amis s'occuperont de ces ennemis. Une fois l'ogre éliminé, passez par la porte qui de droite. Tuez le soldat qui garde le couloir et avancez. Entrez par la porte et éliminez les chauves-souris. Placez-vous ensuite entre les deux boulets et frappez en appuyant sur " B ". Ainsi, vous actionnerez ces boulets en même temps et débloquerez la porte. Avancez et entrez dans un téléporteur.

Sauvegardez votre partie et sautez sur le téléporteur d'en face. Avancez dans le couloir jusqu'à rencontrer le second groupe. Parlez à Aya qui vous donnera deux Red Berry Potions et deux Black berry Potions. Avancez pour sortir sur le grand balcon de la tour. Eliminez le loup et allez à gauche. Prenez la Black Berry Potion qui se trouve dans le coffre et allez à droite. Tuez les soldats et l'ogre pour pouvoir reprendre votre chemin. Avancez jusqu'au bout du balcon pour trouver deux coffres. L'un contient 5000fol et l'autre une Miraculous Medicine. Revenez en arrière et entrez par la porte.

La zone est gardée par des soldats clones d'ombre qui prennent l'apparence des membres de votre groupe. Ils disposent alors des mêmes caractéristiques que les personnages qu'ils copient. Occupez-vous des clones de Sigmund et de Capell qui sont les plus dangereux pour ensuite vous débarrasser des autres. Eliminez-les et entrez par la porte suivante, vous y découvrirez de nouveaux miroirs dans cette salle. Tournez le premier miroir et actionnez le projecteur pour ouvrir la porte à gauche. Entrez et prenez l'orbe dans le coffre. Sortez et déplacez les miroirs pour débloquer la seconde porte. Entrez et regardez la courte scène cinématique.

Echangez vos orbes avec Aya et placez l'orbe sur le Dais of Patience. Empruntez la porte qui est maintenant déverrouillée et suivez le couloir jusqu'au balcon. Allez à gauche et ouvrez uniquement le coffre de gauche, l'autre est

piégé. Prenez le fragment d'orbe et allez à droite.

Avancez en éliminant les soldats et les loups. Ignorez la porte et allez au bout du balcon. Tuez le loup qui garde le coffre et ouvrez-le pour y découvrir un autre fragment d'orbe. Revenez à la porte et entrez. Suivez le couloir et entrez dans la petite salle. Vous serez pris dans une embuscade et des ennemis arrivent en vagues. Restez sous la corniche pour attaquer les soldats par derrière dès qu'ils y atterrissent.
Repoussez les trois vagues ennemis et entrez par la porte.

Traversez le couloir et éliminez les chauves-souris. Avancez et placez-vous entre les boules et exécutez une Spinning Waltz. Avancez et montez sur le téleporteur. Parlez à Genma, reposez vous, achetez des potions et sauvegardez votre partie. Montez sur le téléporteur pour atteindre une nouvelle zone. Éliminez les ennemis vous attendent puis avancez. Avant d'actionner le projecteur de la nouvelle salle, allez vers le socle sans miroir. Jouez l'air " Percipère " à la flûte pour faire apparaître le miroir et ajustez tous les miroirs. Actionnez le projecteur pour débloquer la porte. Entrez et prenez un autre fragment d'orbe.

Ajustez encore une fois les miroirs en modifiant l'inclinaison du second pour qu'il renvoie le rayon directement sur le miroir du coin droit. Avancez et sortez par la porte en direction du balcon. Allez à gauche, éliminez les soldats et la gargouille puis prenez la Panacea qui est  dans le coffre. Allez maintenant à droite et repoussez les attaques ennemies. Encore une embuscade ! Ici, vous devrez maintenant éviter les pierres jetées par les ennemis tout en esquivant les attaques des magiciens jusqu'à ce que vos amis les éliminent.

Continuez votre route et éliminez les soldats et la gargouille. Entrez par la porte et ignorez le coffre qui est au bout, il est piégé. Après la courte scène cinématique, rangez votre arme et entrez dans le menu de création. Choisissez la création d'items et rassemblez les fragments de l'orbe avec Sigmund. Donnez l'orbe à Aya et entrez par la porte.

Eliminez les ennemis qui vous croisent dans le couloir et entrez par la porte. Eliminez les trois mages qui sont dans la salle. Ordonnez à un de vos amis d'attaquer une boule pendant que vous attaquer la seconde pour débloquer la porte. Avancez et montez sur le téléporteur. Sauvegardez votre partie et avancez vers un nouveau téléporteur.

Avancez dans la salle où se trouvent les quatre boules. Pour les toucher rapidement appuyez sur " A " en maintenant la flèche vers l'avant, vous réaliserez ainsi un coup sprinté. Allumez les quatre boules en même temps pour ouvrir la porte.

Avancez jusqu'à rencontrer un ennemi peu ordinaire. C'est un ennemi en forme d'oeil et répond au patronyme de Kron. Il est accompagné par deux loups. Evitez de rester devant lui et neutraliser les deux animaux. Evitez les attaques de l'oeil et attaquez-le par derrière quand il déclenche son attaque. Placez des combos puissants et sauvez-vous avant que l'ennemi ne se retourne. Une fois les ennemis éliminés, la porte se débloque, vous pourrez alors sortir. Avancez et montez les escaliers pour retrouver le boss. Si vous battez Kron en moins d'une minute vous obtiendrez un Situation Bonus et vous gagnerez une Blue Berry Powder et un Giant Eye. Ici, vous ne combattrez pas un seul boss mais deux. D'autres ennemis seront invoqués sur place comme des soldats et des archers.

**Boss :** Dmitri
C'est un archer très puissant. Il se téléporte d'un endroit à un autre, il est donc difficile à toucher. Eliminez les ennemis qui s'interposent entre vous et Dmitri. Quand il décoche ses flèches de loin, vous pourrez les éviter en zigzaguant. Une fois Dmitri entre vos mains, placez des combos et des Skills pour lui infliger de gros dommages avant qu'il ne disparaisse à nouveau. Demandez toujours des soins pour vos amis et vous. Restez loin de Sigmund et de Leonid au risque de subir des attaques utilisant des chaînes de Leonid. Eliminez la seconde vague d'ennemis invoqués et commencez à éliminer les archers les plus problématiques de part leur position. Rassurez-vous, ils ne sont pas très résistants. Continuez vos attaques jusqu'à ce que Dmitri soit vaincu.

**Boss :** Leonid
Leonid est moins mobile mais plus coriace que Dmitri, il est alors de votre devoir de vous en éloigner pendant ses attaques de chaînes. Bloquez-le dans un coin et enchaînez les combos. Quand il prépare son attaque, éloignez-vous un moment pour mieux revenir à l'assaut. Lancez des Skills et les combos habituels contre lui. Faites attention à l'attaque avec des chaînes qui surgissent de terre, elle est redoutable. Cela dit, vous pouvez l'éviter en restant à bonne distance de votre ennemi. Si vos points de vie sont en jaune, écartez-vous du combat et demandez des soins. Les coups de

Leonid font très mal, il peut vous tuer d'un seul enchaînement si votre santé est faible. Continuez alors à utiliser ces tactiques jusqu'à sa défaite, une scène cinématique se déclenchera alors.

## Fayel

Descendez les escaliers pour déclencher une nouvelle cinématique qui comportera Edward. Sortez maintenant du palais et dirigez-vous vers l'auberge. Montez l'escalier et entrez dans la première chambre pour y voir les jumeaux en plein sommeil. Eugène se trouve dans la seconde chambre de droite. Michelle a la chambre de gauche. Sortez ensuite de l'auberge et allez vers la porte de sortie en direction des Oradian Mountains et parlez à Balbagan qui vous informera de sa décision de quitter le groupe.

Revenez au palais, montez et sortez sur le balcon pour y rencontrer Aya. Réorganisez maintenant votre groupe pour partir vers port Zala.

## Oradian Dunes

Pour atteindre le port vous devrez traverser les dunes d'Oradian. Restez sur le chemin à gauche et avancez en éliminant les ennemis jusqu'à l'entrée du port. Avant d'y pénétrer, vous pouvez faire un petit tour dans les mines de Bihar.

## Bihar Mines

Avancez dans la mine et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Votre objectif est d'atteindre une porte à droite. Vous pouvez frapper sur les chariots pour les pousser et les faire rouler sur les rails. S'ils écrasent un ennemi ou l'un de vos amis, la mort est assurée. Entrez et éliminez les ennemis à l'intérieur et le Mimic en forme de coffre. Il laissera une White berry derrière lui. Sortez ensuite et montez sur le monte-charge. Actionnez le levier pour monter. Neutralisez vos ennemis et dirigez-vous vers la porte. Ouvrez-la et nettoyez la zone. Si vous montez sur le premier monte-charge, il vous mènera près de la sortie en direction des montagnes d'Oradian. Vous pouvez aussi avancer, monter les marches et allez sur le balcon de droite pour y trouver un coffre. Prenez le Musician quill et allez vers la porte de gauche. Entrez et fouillez le coffre situé à gauche pour prendre une Fugue notations. Dirigez-vous maintenant vers la porte de droite et entrez. Débarrassez-vous de vos ennemis et utilisez l'interphone qui de gauche pour appeler l'ascenseur.

Eliminez les ennemis qui montent en empruntant le monte-charge et actionnez le levier pour descendre. Nettoyez cette zone et prenez le chemin du retour vers les dunes d'Oradian. Grâce à cette petite virée, votre niveau sera augmenté.

## Port Zala

Baladez-vous dans le petit port dévasté par un Tsunami et parlez à tout le monde. Faites vos achats chez les marchands mais vous n'y ferez pas d'affaires, ils n'offrent pas grand-chose. Fouillez les quelques maisons pour trouver des coffres. Visitez les entrepôts à droite du port pour y découvrir des coffres contenant différents types de poissons. Allez sur la plage et fouillez le coffre à coté des bateaux détruits. Prenez le Zala Rock Salt et revenez au centre pour entrer dans l'auberge. Jouez l'air " Percipere " pour faire apparaître un coffre près du comptoir. Sauvegardez votre partie et retournez à la plage. Continuez votre chemin pour atteindre la côte de Zala.

## Zalan Coast

**Boss :** Niedzielan
Avancez pour rencontrer un nouveau boss. Son élément est l'eau qu'il utilise comme arme. Ses attaques sont le water gun, le marine maul, le miasma ou le deepsea drive. Vous devez essayer de les éviter toutes. Par chance, Niedzielan prend un temps fou pour les déclencher, vous pourrez alors assez facilement les anticiper et vous éloigner de la zone

de combat. Votre objectif est la sphère qui est attachée à la chaîne. Elle est protégée par un bouclier et par une autre couche protectrice. Le bouclier ne tombe que si Niedzielan est mis KO pendant quelques temps.

Commencez donc par attaquer votre ennemi en laissant vos amis s'occuper des autres créatures aquatiques. Une fois que la sphère aura perdu son bouclier, ruez-vous dessus et donnez le maximum de coups avant qu'il ne réapparaisse. Quand Niedzielan plante son épée au sol, le danger est imminent. Il provoque l'arrivée d'un tsunami qui ravage tout sur son passage et inflige de nombreux dégâts à tout le groupe. Vous resterez KO un certain temps sans pouvoir ni vous soigner ni faire le moindre geste. Pour éviter cette grande vague, allez derrière les rochers qui forment un arc au centre de la zone. Si vous vous abritez du tsunami, tout le groupe fera de même et vous pourrez ainsi passer à l'attaque juste après cette vague. Abritez-vous ainsi que vos amis pour vous protéger de toutes les vagues ainsi d'obtenir " le succès ".

Attaquez votre ennemi avec vos combos les plus puissants et passez à la sphère. Une fois sa couche de protection détruite, il ne vous reste plus grand-chose à faire. Revenez combattre Niedzielan quand le bouclier se reforme. Combattez-le jusqu'à sa défaite puis allez vers la sphère et détruisez-la.

## Port Zala

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez sur la plage de Zala. Allez vers l'auberge pour déclencher une nouvelle cinématique et ramassez les sacs en chemin. Avancez ensuite vers le port pour voir Edward et ramassez les sacs sur la route. Allez visiter les alentours des entrepôts pour trouver de nouveaux sacs. Après la dernière scène cinématique, sauvegardez votre partie et sortez de l'auberge.

## Kolton

Dès que vous mettrez le pied dans Kolton, vous ferez face à un nouveau genre d'ennemi que vous seul ne pourrez voir. Ils sont invulnérables jusqu'à ce que tout votre groupe les repère. Jouez l'air " Percipere " pour les faire apparaître et attaquez-les. Éliminez vos ennemis en moins d'une minute pour gagner le Situation Bonus et quelques Blue Berry Powder.

Alors qu'Edward tombe malade et que Michelle le soigne, ils quittent le groupe. La petite fille que vous avez sauvée se joint alors à vous. Elle s'appelle Vic et Capell croit encore que c'est un garçon. Cette jeune fille a la capacité d'ouvrir les coffres fermés.

Vous débutez dans l'auberge. Connectez-vous avec Vic et baladez-vous dans la grande cité. Le chemin de gauche se dirige vers le téléporteur qui vous emportera vers Cobasna Timberlands. Vous reviendrez dans cette zone après avoir exploré la cité. Revenez ensuite vers l'intersection et prenez le chemin de droite. Avancez pour atteindre l'église. Entrez-y, descendez les marches et fouillez le coffre derrière les chaises de gauche. Il contient le Michelle Diary. Sortez de l'église et entrez par la porte de gauche. Avancez, ouvrez le coffre et prenez le Shamshir. Sortez et allez vers la porte d'en face. Avancez et prenez les 10000fol dans le coffre.

Sortez, tournez à droite et traversez le portail pour continuer votre balade. Traversez un autre portail et entrez dans le bar. Montez à l'étage et ouvrez le coffre qui se trouve sur le balcon. Il contient une Sacrificial Doll. Continuez votre route et à l'intersection tournez à droite pour entrer dans l'Emporium. Prenez les Lux Sandals dans le coffre et faites vos achats.

Sortez, ignorez la grande porte qui mène vers le port et continuez votre route. Traversez un autre portail et entrez dans la maison de droite. Prenez la Kolton Omelet et sortez. Continuez votre route pour boucler votre tour et vous retrouver au point de départ. Avancez alors vers le chemin du téléporteur qui mène vers Cobasna Timberlands.

## Cobasna Timberlands

Réorganisez vos groupes en prenant, Aya Rico et Rucha ou Eugene avec vous. Laissez Gustav au repos. Cette forêt

est un vrai labyrinthe. Vous pouvez l'explorer entièrement mais vous perdrez beaucoup de temps. Aidez-vous avec votre carte pour trouver le chemin de Halgita. Evitez de trop rester dans la Lunar Rain qui transforme vos personnages.

Ignorez la première intersection et éliminez les ennemis. Ne restez pas au milieu du chemin pendant votre progression afin d'éviter la grosse bête qui débarquera. Tournez à droite dans la seconde intersection. Eliminez les ennemis sur votre passage et tournez à gauche à l'intersection. Avancez en passant sous la Lunar Rain et tournez à droite au prochain embranchement. Continuez tout droit pour atteindre la ville natale de Sigmund.

## Halgita

Cette ville est vraiment immense. Elle est vaste et se compose de plusieurs étages. Avancez et tournez à gauche. Entrez dans l'auberge et sauvegardez votre partie. Sortez ensuite et allez sur le chemin de droite. Ignorez l'ascenseur et l'escalier et passez par la porte du grillage. N'achetez rien, attendez d'avoir Vic avec vous, il réussira à obtenir des remises de 10% à votre place.

Avancez sur le long chemin qui mène vers les marchands et les maisons. Faites vos achats pour améliorer votre équipement et avancez vers les maisons. Entrez dans la première maison et ouvrez le coffre pour prendre une Miraculous Medecine. Sortez, entrez dans la maison suivante et ouvrez le coffre situé près de Genma. Il contient un Ebony Wood. Sortez et avancez au bout du chemin. Jouez " Percipere " pour faire apparaître un coffre dans le coin gauche. Ouvrez-le avec Vic et prenez le Silk Shawl.

Revenez maintenant avec Vic vers l'entrée de la ville et entrez dans la porte au centre qui mène à une église. Montez l'escalier de gauche et ouvrez le coffre, il contient le Bishop Staff. Descendez, sortez et allez à l'ascenseur. Avancez et descendez les marches pour trouver quatre maisons. Entrez dans la seconde pour récupérer une Sacrifice Doll. Visitez maintenant la troisième pour prendre quelques Staff Paper. Remontez vers l'ascenseur et allez à droite.

Entrez dans la librairie située à droite et montez les escaliers de droite. Ouvrez le coffre et prenez le Karathos Wristband. Sortez et suivez le couloir, tournez à droite et avancez. Entrez dans la seconde pièce et ramassez le Black Berry Potion dans le coffre. Sortez et entrez dans la quatrième pièce pour prendre quelques Malus Wood. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez vers le troisième étage.

Sortez de l'ascenseur, montez les marches et entrez dans la chambre de la reine. Allez derrière les bancs rouges et ouvrez le coffre pour prendre la Black Berry Potion. Sortez, descendez l'escalier et tournez à droite. Éloignez-vous de la porte gardée de la salle du trône pour ne pas déclencher la cinématique et avancez dans le couloir. Tournez à droite et entrez dans la première chambre. Prenez le Miraculous Medecine et allez dans la seconde chambre. Prenez les 5000fol dans le coffre et revenez à la salle du trône pour déclencher une scène cinématique.

## Cobasna Timberlands

Vous devez maintenant vous rendre à la maison du guérisseur en traversant la forêt. Suivez les instructions suivantes afin de ne pas vous perdre :
-Avancez jusqu'à la première intersection et tournez à gauche.
-A la deuxième intersection tournez à droite. Continuez tout droit et à la troisième intersection tournez à droite pour traverser le téléporteur.
-Une fois dans cette nouvelle zone, avancez et tournez à gauche. Vous arriverez dans une zone ouverte où vous allez devoir combattre une bête appelée Orthros qui rode sur le chemin.

Evitez de rester en face de votre ennemi. Attaquez-le par derrière ou par le côté. Evitez ses attaques de charge qui sont très puissante. Ne vous arrêtez pas de l'attaquer quand il crache du feu. Cette attaque n'est pas très puissante et ne vous empêchera pas de continuer vos attaques, ne perdez donc pas de temps à vous enfuir.
-Reprenez votre route et prenez le chemin de droite sur votre carte.
-Tournez maintenant à gauche.
-A l'intersection, tournez à gauche et passez par le téléporteur.

-Avancez et tournez à droite à l'intersection.
-Continuez enfin votre route pour atteindre le guérisseur.

Après la scène cinématique, prenez le chemin du retour vers Kolton. Revenez à l'endroit où vous avez combattu Orthros. Allez cette fois sur le chemin de gauche sur votre carte. Passez dans le téléporteur pour atteindre une nouvelle zone. Avancez jusqu'à l'intersection et tournez à droite. Avancez jusqu'à la deuxième intersection et tournez à gauche. Suivez le chemin jusqu'au téléporteur qui emmène vers Kolton.

## Kolton

Réorganisez votre groupe et préparez-vous à affronter Edward.

**Boss :** Vermified Edward
Vous devez battre votre ennemi avant que la barre de temps en rouge ne se vide. Ce combat se divise en trois parties. Assurez-vous que vous avez le Skill Symphonic Blade en plus de l'air " Percipere ".

Au cours de la première partie du combat, jouez " Percipere " pour révéler l'ennemi à vos amis. Connectez-vous avec Aya et lancez la technique Symphonic Blade. Dans la deuxième partie du combat, continuez vos attaques de Symphonic Blade et quand l'ennemi redevient invisible à vos amis, rejouez " Percipere ". Dans la troisième partie, avancez pour que votre ennemi sorte de sa cachette. Jouez " Percipere " et connectez-vous à Aya pour lancer Symphonic Blade, jusqu'à sa défaite. Vous recevrez huit Lunar pour avoir abattu le boss.

Si vous le battez en moins de trois minutes, vous recevrez un bonus de situation de 20000exp. Après la scène cinématique et le didacticiel sur les effets de la Lunar Rain sur le Lunaglyphs, faites vos achats dans la ville et sauvegardez votre partie. Vous devez reprendre le chemin vers Halgita en passant par la forêt.

## Cobasna Timberlands

Suivez le même chemin qui vous à conduit la première fois à Halgita mais cette fois faites attention à la Lunar rain. Ne restez pas longtemps sous cette pluie et surveillez la transformation de vos alliés. Ils commencent par avoir des ailes transparentes puis ces ailes s'agrandissent. L'étape suivante de la transformation ne vous permettra plus de vous connecter au personnage. Lorsqu'il se transforme en noir, c'est qu'il sera complètement transformé. Il se retournera contre vous et devient invisible à vos amis. Vous devez jouer " Percipere " pour le faire réapparaître et le combattre afin qu'il redevienne normal. Pour éviter toutes ces embrouilles, quittez la zone de pluie dès les premiers signes de transformation.

Avant d'atteindre Halgita, une nouvelle scène cinématique se déclenche. Vous vous retrouverez immédiatement dans la ville.

## Halgita

Rangez votre arme pour avancer plus vite et montez les marches vers le troisième étage où se trouve la salle du trône. Ignorez les ennemis en chemin. Surveillez la barre rouge en haut de votre écran. Vous devez atteindre Svala avant qu'elle ne se vide. Si vous arrivez à la salle du trône dans les trois minutes, vous gagnez un bonus situation et recevrez quelques Malus Wood.

Après les scènes cinématiques, allez vers l'ascenseur et descendez au premier. Allez vers la sortie de la ville et parlez à Faina. Faites vos achats et sortez vers la forêt.

## Cobasna Timberlands

Vous devez rejoindre la ville de Dais. Pour traverser plus facilement la Lunar Rain, rangez votre arme et ne la sortez que pour attaquer les ennemis.
-Avancez sur le chemin jusqu'à l'intersection et tournez à gauche.
-A la prochaine intersection tournez à droite.
-Avancez tout droit et à la troisième intersection tournez à gauche.
-Tournez ensuite à droite et continuez tout droit vers le téléporteur. Connectez vous avec Komachi pour ouvrir le coffre en chemin et continuez votre route.
-Avancez et tournez à droite vers un autre téléporteur.
-Avancez enfin tout droit vers  Dais.

## Dais

Après la scène cinématique, vous devez éliminer les araignées qui vous entourent. Elles ne sont pas trop difficiles à éliminer. N'oubliez pas de tuer les petites araignées pour nettoyer la zone. Après la cinématique, avancez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie.

Vous devez maintenant vous frayer un chemin dans ce labyrinthe. Avancez sur le chemin de gauche du point de sauvegarde. Connectez-vous avec Komachi et utilisez Ash pour qu'elle détruise la toile qui bloque la route. Eliminez les petites araignées qui surgissent et poursuivez votre route jusqu'au bout. Connectez-vous avec Komachi et ouvrez le coffre pour recevoir un Halgitian Paper.

Revenez à l'intersection et prenez le second chemin. A l'intersection prenez la route de droite. Tuez les araignées et continuez à droite pour trouver deux coffres. L'un contient une Red Berry Powder, le second est un Mimic que vous devez combattre.

Revenez ensuite à la zone initiale où se trouve le point de sauvegarde et prenez le chemin obstrué par la toile. Connectez-vous avec Aya et choisissez son Cardinal Cloak pour détruire la toile. Avancez tout droit jusqu'au bout du chemin où se trouve une grande araignée. Eliminez-la et revenez en arrière pour prendre le second chemin. Ignorez les champignons et éliminez les petites araignées qui vous coupent le chemin. Observez comment la grande araignée traverse le trou. Eliminez maintenant le scorpion et l'araignée et passez sur la toile.
Eliminez les ennemis en chemin et continuez jusqu'au bout. Abattez les deux Mimic en forme de coffre et revenez en arrière. Prenez le second chemin et attendez que l'araignée tisse un pont. Eliminez-la ensuite et avancez.

Utilisez le Cardinal Cloak d'Aya pour détruire la toile et avancez sur le chemin. Jouez " Percipere " pour dévoiler un coffre qui contient un Rachnuvus Cloth. Sortez ensuite et avancez dans le second chemin. Attendez que l'araignée tisse un pont et traversez-le. Eliminez-la et avancez.

Tuez les petites araignées qui sortent des trous dans le mur le long du chemin. Avancez sur le pont en toile et éliminez l'araignée qui l'a conçu. A l'intersection prenez à gauche et utilisez le Cardinal Cloak d'Aya pour détruire la toile. Eliminez les araignées et le scorpion et prenez le Para-gone qui se trouve dans le coffre. Revenez à l'intersection et allez à droite. Traversez le pont et éliminez les ennemis. A l'intersection allez à gauche et combattez l'araignée. Revenez ensuite à l'intersection et allez à droite.

A la prochaine intersection allez à gauche pour trouver deux coffres. Connectez-vous avec Komachi et ouvrez-les. L'un contient un antidote et le deuxième un Genius' quill'. Revenez à l'intersection et prenez l'autre chemin.

Traversez le pont en toile et éliminez les ennemis en chemin. Utilisez  le Cardinal Cloak pour détruire la toile. Avancez et à l'intersection allez à droite. Eliminez les trois scorpions et revenez vers l'autre chemin.

Prenez ensuite le chemin à droite et éliminez l'araignée. A l'intersection prenez à gauche. Combattez le Mimic en forme de coffre et ouvrez les deux autres avec Komachi pour prendre une White Berry Potion et un Malus Wood. Revenez maintenant au chemin de droite et avancez jusqu'à l'intersection.

Allez à gauche et jouez " Percipere " pour dévoiler un coffre. Ouvrez-le avec Komachi et prenez la Prismatite Sword.

Revenez sur le chemin de droite et avancez.

**Boss :** Queen Rachnuvus
Assurez vous d'avoir la potion Para-gone qui soigne la paralysie. La reine des araignées est accompagnée par plusieurs congénères, des larves et des scorpions. Oubliez la reine quand elle se planque dans le trou. Eliminez toutes ses congénères pour qu'elle sorte de son refuge. Lorsqu'elle en sortira, ne restez pas en face et attaquez-la par le côté). Ruez-vous sur elle avant qu'elle ne se cache à nouveau et ne vous envoie ses gardes. Utilisez la Reginleif, une attaque très efficace contre cette bestiole.

Après avoir vaincu la reine, avancez et ouvrez les coffres pour prendre l'Odious Eye et le Panacera. Suivez la route vers le point de sauvegarde et ouvrez les deux coffres à droite pour prendre l'Ouverture Notations et la Silk Robe. Sauvegardez ensuite votre partie et avancez vers la chaîne.

**Boss :** Held
Contre ce boss vous aurez l'appui de deux guérisseurs Kiriya et Savio. Ils peuvent vous soigner mais ne peuvent vous ressusciter si vos amis décèdent. Held utilisera des sphères pour vous attaquer dangereusement. Vous avez deux choix, soit briser ces sphères et laisser vos amis s'occuper d'Held, soit vous ruez sur Held et le marteler jusqu'au KO en demandant que vos amis vous soignent. Si vous êtes suffisamment puissant, choisissez la seconde option.
Held tombera en moins de deux minutes. Si vous l'achevez dans ce lapse de temps, vous recevrez un Situation Bonus et vous gagnerez le Memoirs of a Mage.

**Boss :** Vermified Held
Après sa défaite, Held se transforme et devient invisible à vos amis. Jouez " Percipere " pour le localiser. Connectez-vous maintenant avec aya et utilisez la Symphonic Blade. Détruisez aussi les sphères que Held crée avant qu'elles ne vous attaquent. Soignez-vous régulièrement et frappez Held dès que possible. Après quelques coups, Held se fatigue et la barrière qui protège la sphère de la chaîne tombe. Courez alors vers elle et placez vos meilleurs combos pour provoquer un maximum de dégâts avant que la barrière ne refasse surface. Répétez cette tactique jusqu'à ce que Held s'écroule. Dirigez-vous maintenant vers la sphère et détruisez-la.
Revenez ensuite à Halgita et allez à la sortie pour rencontrer Faina. Sortez vers Cobasna. Dirigez-vous vers Kolton. Après la scène cinématique, entrez à nouveau dans le palais pour déclencher une nouvelle cinématique. Une fois terminée, dirigez-vous vers un port pour rejoindre le port Zala.

## Port Zala

Sauvegardez votre partie dans l'auberge et sortez vers les Oradian dunes. Pour atteindre plus facilement Fayel, coupez à travers les Bihar Mines et les Oradian Montains.

## Fayel

Avancez vers l'auberge et sauvegardez votre partie. Entrez dans le château et montez au troisième étage. Avancez pour déclencher une nouvelle scène cinématique.

## Oradian Dunes

Vous devez rejoindre Sapran en moins de trois minutes pour gagner le Situation Bonus. Repérez-le sur votre carte et courez avec votre arme dans son fourreau pour gagner de la vitesse. Ignorez tous les ennemis en chemin. Si vous arrivez en moins de trois minutes à rejoindre votre but, vous recevrez 30000 points d'expérience.

## Sapran

Choisissez Aya, Edward et Rico comme membres de votre groupe et attaquez les trois ennemis en Vermiform. Jouez "

Percipere " pour les faire apparaître à vos amis et connectez-vous à Aya pour lancer la Symphonic Blade contre ces ennemis.

## Fayal

Après la scène cinématique, vous revenez à Fayal. Faites vos achats et entrez dans le château. Connectez-vous à Komachi et entrez dans la pièce d'Aya. Ouvrez le coffre qui était fermé jusqu'à présent et prenez le Charming Parfume. Après les scènes cinématiques, revenez vers Port Zala et naviguez en direction de Kolton.

## Kolton

Après la scène cinématique, allez vers la salle de réunion pour revoir Svala. Sortez du château et allez vers l'auberge. Allez ensuite vers le téléporteur qui mène vers Cobasna Timberland. Choisissez d'aller vers Castle Valette.

## Castle Valette

Prenez Aya, Komachi pour débloquer les coffre et Rico dans votre groupe et placez vos autres personnages les plus forts dans les deux autres groupes.

Éliminez les ennemis pour débloquer le passage et avancez. Tuez les ennemis volants et montez les marches. Éliminez les ennemis en commençant par les deux mages. Nettoyez la zone et allez vers le coin droit pour ouvrir le coffre avec Komachi et prendre le Miraculous medecine. Allez ensuite au coin gauche et avancez vers le coffre. C'est un Mimic en forme de coffre que vous devez battre. Avancez ensuite en descendant les marches vers une autre salle. Éliminez les ennemis volants et montez les marches. Battez les deux soldats qui gardent le chemin et tournez à droite. Suivez le couloir en éliminant vos ennemis pour rencontrer des soldats en forme de squelettes. Vous ne pourrez continuer votre route que lorsqu'ils seront tous morts. Heureusement, ils ne sont pas trop difficiles à battre et leur force réside dans leurs nombre. Éliminez-les et n'oubliez de battre l'Order mage.

Suivez le chemin jusqu'à la première intersection. Prenez celui de gauche et éliminez les ennemis en route. Allez vers l'écriture en bleu et examinez-la. Pour ouvrir la porte, vous devrez toucher l'interrupteur au dessus de la porte lorsqu'il sera bleu. Si vous le touchez, alors qu'il est rouge, vous tomberez dans une embuscade qui vous obligera à combattre tous vos ennemis avant de pouvoir faire une nouvelle tentative. Avec Aya choisissez Ravaging Raptor et tirez la flèche quand l'interrupteur est encore rouge pour anticiper. Entrez ensuite dans la pièce secrète et ouvrez les trois coffres qui contiennent respectivement : 1000fol, 3000fol et 5000fol.

Revenez à l'intersection et avancez sur l'autre chemin. Éliminez les soldats et prenez le chemin à gauche. Éliminez les Lifestealer dans le couloir et avancez. Abattez toujours les mages avant qu'ils ne lancent leurs attaques. Approchez-vous alors d'eux et ne leur laisser pas le temps de réagir.

Avancez à gauche pour trouver une autre porte avec un interrupteur. Avec aya, visez cet interrupteur et tirez lorsqu'il est bleu. Tirez toujours quand ces interrupteurs sont rouges afin d'anticiper et les toucher lorsqu'ils passeront bleus. Entrez et avec Komachi ouvrez les trois coffres pour trouver un Feather Wristband, un Viper Fang et un Glacial Delight. Ceci fait, revenez maintenant en arrière et prenez le chemin de droite.

À l'intersection continuez tout droit et éliminez les lifestealer pour atteindre un coffre. Ouvrez-le avec Komachi et prenez le Memoirs of Mage. Rebroussez chemin et tournez à droite pour tomber sur une autre embuscade avec des soldats squelettes. Éliminez-les  pour ouvrir le passage et avancez sur le chemin de gauche où se trouve la porte bleue. Connectez-vous avec Aya et tirez une flèche sur l'interrupteur lorsqu'il est en bleu. Cette fois l'interrupteur clignote rapidement. Tirez lorsqu'il passe au bleu. Il passera au rouge puis reviendra au bleu lorsque la flèche l'atteindra. Entrez dans la salle secrète et ouvrez les coffres avec Komachi. Prenez le Junk, le Crystallite Metal et le Memoirs of a thief. Revenez en arrière et prenez le second chemin.

Avancez, descendez les marches et affrontez les soldats squelettes une dernière fois avant découvrir le boss de la zone. Lorsqu'ils sont groupés, utilisez le Skill Reginleif pour éliminer plusieurs ennemis en une seule fois.

**Boss :** Envy
Assurez-vous de détenir la potion Maiden's Scorn pour vous soigner contre les charmes d'Envy, accompagné de chevaliers et de soldats squelettes. Vous ne serez pas seul, vos amis vous rejoindront pour vous faciliter la tache. Eliminez d'abord les sbires d'Envy pour dans un second temps vous en occuper. Utilisez Cutting Gavotte et le puissant Reginleif pour mettre à mal plusieurs ennemis. Contrôlez votre barre de vie et demandez des soins en utilisant la touche " Y " si cela est nécessaire.

Sauvegardez votre partie et dirigez-vous vers la porte donnant sur les chambres des éléments. Lisez ce qui est écrit pour résoudre cette énigme. Pour ouvrir les portes, vous devrez utiliser ces couleurs dans cet ordre : rouge, blanc, bleu, jaune, violet, rouge, blanc, bleu, jaune, violet,  rouge, blanc, bleu, jaune, violet.

Si vous passez ces portes, sans faire la moindre erreur, vous obtiendrez un bonus de situation, vos MP et HP seront pleins. Avancez et éliminez les ennemis qui sont en bas, alors que les autres groupes s'occuperont de ceux qui sont sur la corniche. Une fois la zone nettoyée, regardez en haut pour voir un coffre. Connectez-vous à Komachi et utilisez Honeysuckle pour prendre l'objet qui est dans le coffre. C'est une Instrumental Sword.
Equipez-vous en, avancez maintenant à gauche et tournez à droite. Éliminez les ennemis dans la zone et continuez votre route. Suivez le couloir jusqu'au coffre, attention c'est un Mimic en forme de coffre. Abattez-le et entrez dans la salle située à droite.

Avancez et lisez ce qui est écrit sur le mur droit. Allez vers les deux sphères et frappez la première quand elle est bleue et courez vers la seconde pour la frapper lorsqu'elle sera également bleue. Cette action ouvrira la porte de gauche. Entrez, ramassez les 40000fol dans le premier coffre, les 6550fol dans le second et le Memoirs of a Hunter dans le troisième. Frappez ensuite les deux sphères quand elles sont vertes pour ouvrir la porte d'en face.

Avancez et frappez à nouveau deux autres sphères lorsqu'elles seront bleues pour ouvrir la porte de droite. Entrez et prenez le Rachnuvus Cloth, la Capriccio Notation et le Rachnuvus Shell. Frappez ensuite les deux sphères quand elles sont vertes pour ouvrir le passage.

Avancez maintenant et jouez " Percipere " pour faire apparaître les deux sphères. Frappez-les quand elles sont bleues pour ouvrir la porte située à gauche et entrez pour ouvrir les trois coffres. Prenez deux Blaze Metal et la Salamander Skin. Sortez et frappez les deux sphères quand elles sont vertes pour ouvrir la porte d'en face. Avant d'aller affronter le boss, revenez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Vous pourrez avancer sans avoir à refaire toutes les manipulations. Prenez ensuite le chemin en direction du boss et éliminez les soldats squelettes qui sont dans le couloir.

**Boss :** Saranda
Attendez l'arrivée de tous vos amis pour attaquer Saranda. Elle est très puissante et ses attaques sont dévastatrices. Vous passerez la majeure partie du temps à demander des soins pour vous et vos amis. Restez loin d'elle quand elle déclenchera ses attaques et ripostez immédiatement pour vous en éloigner juste après. Si vous n'avez pas assez de temps pour faire cette manoeuvre, placez-vous de façon à ce que la sphère se retrouve entre Saranda et vous-même. Cette dernière restera sur place et tous vos amis l'attaqueront. Restez à l'abri et contentez-vous de soigner vos amis. Une fois que Saranda sera fatiguée, la barrière qui protège la sphère tombe quelques instants. Jetez-vous sur la sphère et sortez vos plus puissants coups. Quand elle sera à nouveau en forme, le bouclier se reformera. Répétez ces actions jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. Rappelez-vous que plus la fin de Saranda sera proche, moins le temps à votre disposition pour frapper la sphère sans bouclier sera important.

## Plodhif Caverns

Après le combat, avancez vers Genma, achetez des potions et choisissez l'option repos. Sauvegardez votre partie. Avancez maintenant et connectez-vous à Komachi. Ouvrez le coffre à droite avec le Honeysuckle et prenez le Mercuriuc Metal. Avancez pour vous faire surprendre par un mille-pattes géant qui vous séparera du reste du groupe.

Avancez maintenant tout seul.

Continuez d'avancer et ouvrez le coffre pour prendre un Crystallite Metal. Avancez pour voir vos amis de l'autre côté de précipice. Continuez votre chemin et évitez de rester dans la trajectoire de la bête pour ne pas subir de dommages. Si vous êtes touché, demandez à vos amis de vous soigner. Avancez et éliminez les petites larves en chemin. Laissez-les ensuite  s'occuper des ennemis devant vous. Ouvrez maintenant le coffre pour ramasser une Red Berry Powder.

Reprenez votre chemin jusqu'à l'intersection. Empruntez le chemin à droite. Tuez les ennemis en route et allez à gauche où se trouve un coffre fermé. Allez encore à droite et jouez " Percipere " pour faire apparaître un nouveau coffre contenant une Mysterious Medecine.

Revenez à l'intersection et prenez le chemin de gauche. Avancez en éliminant les ennemis et prenez le chemin de gauche. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous entendiez le son qui indique une zone cachée. Jouez " Percipere " pour dévoiler une cachette. Entrez et éliminez les ennemis volants et approchez-vous des coffres. Celui de droite est un Mimic. Abattez-le et ouvrez le second coffre pour recevoir 160000fol.

Après avoir exploré toute la grotte, avancez sur le chemin qui mène en bas de votre carte. Éliminez les ennemis en les obligeant à vous suivre pour les attaquer un par un. Avancez ensuite et éliminez les larves avant d'ouvrir le coffre piégé par un Paralysis Trap. Ouvrez le coffre qui contient une White Berry Potion et avancez. Évitez la charge du mille-pattes et poursuivez votre route.

Vous revoilà avec vos amis. Reformez votre groupe en prenant Aya et Komachi. Sauvegardez votre partie et avant de reprendre votre chemin, connectez-vous à Komachi. Ouvrez votre carte. Repérez les coffres qui n'ont pas été ouverts et allez les fouiller. Le premier contient un Rachnuvus Cloth. Les deux autres s'ouvrent à l'aide de l'Honeysuckle de Komachi. Ils contiennent un Genius' Guill et un Mercenary Helmet. Revenez ensuite au point de sauvegarde en éliminant le plus grand nombre d'ennemis possible afin que Capell atteigne au moins le niveau 50.

## Pieria Marshlands

Après la scène cinématique connectez-vous avec Komachi et ouvrez le coffre sur le rocher. Il contient un Atlantis Metal. Avancez maintenant et affrontez le boss.

**Boss :** dragon
Allez directement près de l'entrée pour obliger le dragon à vous suivre. De cette façon ses attaques ne détruiront pas les coffres. Éliminez les ennemis envoyés par lui pour l'obliger à se poser. Evitez de rester devant ou derrière lui et attaquez par le côté. Utilisez le Skill Grinn Valesti très puissant et enchaînez les combos jusqu'à ce que le dragon se mette à voler. Continuez à le frapper pendant son lent décollage. Recommencez cette tactique et achevez-le lorsqu'il atterrira une seconde fois.

Si vous parvenez à l'éliminer en moins de deux minutes, vous gagnerez un Situation Bonus et obtiendrez un Dragon Eye.

Après le combat, connectez-vous à Komachi et ouvrez les coffres éparpillés dans la zone. Des ennemis apparaissent près de chaque coffre. Avancez ensuite sur le chemin pour que des scènes cinématiques se déclenchent.

Vous n'êtes accompagné que par Aya. Jouez " Percipere " pour dévoiler un coffre et prenez le Dragon Hide. Avancez ensuite, descendez les marches et sauvegardez votre partie. Avancez encore pour déclencher une nouvelle cinématique.

Réorganisez encore une fois votre groupe et choisissez Aya, Rico et Komachi comme membres de votre groupe.

Revenez maintenant au point de sauvegarde et allez voir Genma qui est à gauche des escaliers. Reposez-vous ensuite et faites le plein de potions. Allez à droite des escaliers et téléportez-vous vers Kolton si vous voulez faire des achats. Vous ne pourrez y revenir par la suite qu'une fois le jeu terminé.

A Kolton, prenez Balbagan comme membre de votre groupe et revenez aux Plodhif Caverns. Avancez et avant d'atteindre la zone où vous avez battu le dragon, connectez-vous avec Balbagan et détruisez le rocher pour atteindre le coffre qui contient une White Berry Powder. Entrez dans la caverne et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Détruisez un autre rocher pour atteindre le coffre contenant un Empyrean cloth. Revenez maintenant à Kolton pour réorganiser le groupe et téléportez-vous à Pieria Marshlands. Sauvegardez votre partie et avancez sur le chemin à droite vers l'Underwater Palace. Montez sur le téléporteur pour entrer dans le château.

## Underwater palace

Avancez pour combattre votre premier boss dans le château.

**Boss :** Iskan Du Bal
Les attaques de votre ennemi sont facilement évitables car il est particulièrement lent. Mais attention, s'elles vous touchent ou touchent l'un de vos ami, elles feront très mal. Ayez alors toujours un oeil sur votre jauge de vie. Demander des soins tout au long du combat. Lancez vos coups spéciaux et vos combos en restant derrière votre ennemi. Après avoir donné suffisamment de coups à Iskan, laissez vos amis le détruire pour obtenir un Situation Bonus et gagner 35000 points d'expérience.

Après la scène cinématique, organisez vos trois groupes. Mettez Aya, Edward et Rico dans votre groupe et placez les plus forts de vos personnages dans les deux autres groupes. Avancez vers le téléporteur et allez derrière lui pour ouvrir le coffre et prendre le Solar Necklace. Montez ensuite dans le téléporteur.

Avancez et ouvrez la porte. Montez les marches et entrez dans la grande salle. Éliminez les ennemis qui vous attendent en commençant par abattre les loups. Passez ensuite aux oiseaux et soignez-vous durant le combat.

Sortez par la porte et prenez la Feebel Cape dans le coffre. Sortez, montez les marches et dans le téléporteur. Avancez, passez la porte et montez les marches pour affronter le boss de cet étage.

**Boss :** deux Veld the evil eye
Attaquez ces yeux par derrière. Si vous optez pour une attaque spéciale, attaquez votre ennemi pendant qu'il lance sa propre attaque. De cette façon, il n'esquivera pas la vôtre et ne perdrez pas vos points MP. Demandez des soins pour votre groupe et vous même. Focalisez-vous sur un ennemi à la fois pour les battre plus rapidement.

Après le combat, avancez et ouvrez la porte pour trouver un coffre contenant une Phoenix Feather Jacket. Avancez et montez les marches vers le téléporteur qui mène au troisième étage.

Avancez et montez les marches. Préparez-vous à affronter une horde d'ennemis. Essayez d'éviter qu'ils vous encerclent où vous connaîtrez une fin prématurée. Commencez par éliminer les sorcières puis les archers, passez ensuite aux ennemis encore en vie. Sortez par la porte et prenez le Feeble Wristband qui est dans le coffre. Ceci fait, continuez votre chemin jusqu'au quatrième étage.

### Boss: Tarasque

Évitez les charges de cet ennemi pour être sauve. Attaquez-le avec le Reginleif et le Grinn Valesti pour lui infliger un maximum de dégâts. Restez loin de votre ennemi quand il crache du feu et continuez à lancer Reginleif de loin. Soignez-vous régulièrement pour ne pas risquer de mourir et alors devoir tout recommencer.

Une fois ce monstre éliminé, continuez votre route vers le cinquième étage. Éliminez les ennemis dans la grande salle et ouvrez le coffre pour prendre le Phoenix Feather Hood.
Continuez votre route jusqu'au sixième étage et le combat contre un autre boss.

### Boss: Greed

C'est un ennemi squelettique qui en invoque d'autres. Éliminez ces soldats qui inquiètent vos amis guérisseurs et lancez

Reginleif sur Greed. Restez loin de lui pour ne pas être touché par les épées qu'ils utilisent comme bouclier. Soignez-vous régulièrement et prenez des Black Berry Potion pour augmenter votre barre de MP si nécessaire.

Sortez maintenant de la salle et ouvrez le coffre pour prendre les Phoenix Feather Boots. Continuez votre route vers l'étage suivant. Faites à nouveau le plein de potions chez Genma et reposez-vous. Sauvegardez votre partie et sortez. Prenez l'Amarlista qui est dans le coffre et reprenez votre chemin vers un autre étage.

**Boss :** Kraken
Ce boss est vraiment très facile à battre. Malgré ses attaques puissantes, il est très lent et vous esquiverez facilement ses assauts. Néanmoins pour éviter tout risque, restez derrière votre ennemi et placez vos deux Skills pour l'éliminer rapidement.

Empruntez ensuite la porte et prenez le Sovereignty Ring qui est dans le coffre. Vous pouvez, si vous le voulez revenir au point de sauvegarde pour sauvegarder votre partie avant d'affronter les deux prochains Boss.

Avancez maintenant et maintenez la même composition de groupe. Après la scène cinématique, vous devez affronter un nouvel ennemi.

**Boss :** Karathos
Ne faites jamais face à ce monstre, restez toujours derrière lui et lancez vos attaques. Attaquez-le quand il prend vos amis comme cible. Quand il commence à pivoter et à se déplacer dans tous les sens rapidement, abritez-vous derrière un pilier et faites passer l'assaut. Sortez ensuite de votre cachette et enchaînez un Reginleif pour l'abattre.

Vous n'aurez pas de répit et vous combattrez Leonid tout de suite après.

**Boss :** Leonid
Commencez par détruire les chaînes qui forment le bouclier de Leonid avec le Reginleif.
Sans bouclier, attaquez-le avec un Grinn Valesti. Remplissez toujours votre barre de MP et enchaînez les coups spéciaux sans relâche. Soignez-vous régulièrement et évitez ses attaques de chaîne. Ne l'attaquez pas quand il est dans les airs, vos attaques sont inefficaces et vous risquer de prendre son attaque " boule d'énergie " en pleine figure. Restez loin de lui quand il essayera de vous balayer avec sa chaîne. Après plusieurs coups, laissez vos amis s'occuper de lui pour gagner un Situation Bonus et obtenir 40000 points d'expérience.

Après le combat sauvegardez votre partie et reprenez votre chemin pour que plusieurs scènes cinématiques se déclenchent.

## Lunar Sanctuary

Avancez et regardez ces cinématiques jusqu'à retrouver Leonid mais cette fois. " vermifié ".

**Boss :** Leonid
La tactique est la même que le combat précédent. Les seuls changements résident dans une résistance et une puissance plus forte. Evitez comme toujours ses attaques de chaînes et soignez-vous plus fréquemment que la première fois. Vous pouvez frapper Leonid jusqu'à sa défaite sans se soucier du bonus de situation. Essayez d'éviter les coups et de ne pas utiliser trop de potion. Vous combattrez le boss final juste après ce combat. Essayez de faire le plein de MP et de HP pendant l'affrontement contre Leonid pour commencer le combat contre le boss avec barres au maximum.

**Boss :** Veros
Le boss final est vraiment très dangereux et si vous faites la moindre erreur vous perdrez le combat. Avant d'atteindre le boss, il faudra briser les six Nethermyrmidon qui le protègent. Le Reginleif et la meilleure arme pour ce boulot. Attaquez-les de loin quand elles sont immobiles. Eloignez-vous en lorsqu'elles commenceront à tourner.

Attaquez les clones que Veros invoque. Se sont vos clones, attaquez-les avec l'aide de vos amis en vous focalisant sur

un seul ennemi à la fois. Soignez-vous régulièrement et remplissez votre barre de MP. Intensifiez les assauts sur les Nethermyrmidon pour les détruire.

Ceci fait, le tour des Supernhelot qui forment un autre bouclier est venu. La stratégie est la même que pour le bouclier précédent. Utilisez le Reginlief et le Grinn Valesti pour les détruire. Vous devez vous sauver des que Veros préparera ses attaques qui utilisent des boules d'énergie ou des boules de feu.

Une fois les boucliers détruits, Veros sans bouclier, commencera à bouger dans tous les sens. Il invoque des météorites qui s'abattent sur la plate-forme. Pour les éviter, restez sur le bord de la plate-forme et tournez autour du boss. Demandez toujours des soins et passez à l'assaut entre ses attaques. Utilisez toujours le Reginlief et le Grinn Valesti contre cet ennemi. Les autres attaques vous feront perdre du temps et ne seront pas utiles. Répétez ces actions jusqu'à ce que le Dieu Veros soit définitivement éliminé.

Voilà, vous venez de terminer Infinite Undicovery. Félicitations. Vous pouvez maintenant regarder les dernières scènes cinématiques et sauvegarder votre partie dans un nouveau slot, après le défilement des crédits.

# Interpol : The Trail of Dr. Chaos

© Microsoft / TikGames 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Celui qui le trouve, le garde (20)

Trouvez les 8 objets dans un endroit de la ville en solo ou coopératif

### Ca dégaine vite (10)

Trouvez 3 objets en 5 secondes

### Plan bonus (10)

Trouvez les 9 objets bonus en une seule mission

### Pas impossible (10)

Complétez une mission

### Premier indice gratuit... (10)

Complétez une mission sans utiliser aucun indice

### Juste dit "non" (25)

Complétez toutes les missions sans utiliser d'indices

### Vlan, boum... (25)

Complétez site en ville en moins de 30 secondes

### Interprète star (25)

Gagnez le titre d'agent d'élite dans n'importe quelle mission

### La première fois (10)

Complétez la mission 3 et capturez Monsieur Smith

### De retour (15)

Complétez la mission 6 et capturez Le Marteau

### Jamais deux sans trois (15)

Complétez la mission 9 et capturez L'Artiste

## Et de quatre (25)

Complétez la mission 11 et capturez Dr. Chaos

# Invincible Tiger : The Legend of Han Tao

© Namco Bandai / Blitz Arcade 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Battre les Développeurs (15)

Jouer jusqu'à la fin du générique.

### Récolte Dorée (15)

Obtenir l'Or en mode Épreuve du temps.

### Double Prise (5)

Tuer deux ennemis en une fois.

### Maître Zen (15)

Libère l'attaque Zen parfaite.

### Seigneur Dragon (15)

Atteins le rang de Dragon.

### Pas de Guérison (20)

Passe un niveau sans méditer.

### Bain de Sang (10)

Obtiens un score de 100.000 avec une seule attaque.

### Aucun Blessé dans le Tournage (10)

Ne tuez pas les guerriers de pierres.

### Papillon Insaisissable (15)

Effectue 200 esquives.

### Piqûre d'Abeille (15)

Utilisez une bombe intelligente à tout niveau.

### Course aux Seaux (30)

Renverse 100 seaux.

## Armée de Céramique (25)

Vaincs 10 000 ennemis.

# Iron Man

© Sega / Secret Level 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ARMURES SPÉCIALES

### Armure Classic

Terminer le mode One Man Army VS Mercs

### Armure Extremis

Terminer le mode One Man Army VS Maggia

### Armure Hulkbuster

Terminer le mode One Man Army VS AIM-X

### Armure Mark I

Terminer le mode One Man Army VS AIM

### Armure Mark II

Terminer le mode One Man Army VS Ten Rings

### Armure Ultimate

Terminer le mode Story.

## SUCCÈS

### De la vieille école (15)

Battez le Marchand de fer en utilisant l'armure Silver Centurion

### Confrontation classique (15)

Battez Titanium Man en utilisant l'armure classique

### Prise de Hulk ! (15)

Réussissez une prise contre un adversaire avec l'armure Hulkbuster

### Vendetta personnelle (15)

Battez 20 soldats dans la mission Bataille arctique

### Poing sismique (15)

Battez un adversaire en utilisant le poing sismique avec l'armure Extremis

### Y a de l'obus (15)

Blessez ou éliminez un autre ennemi tout en prenant un obusier

### Lancement annulé (15)

Détruisez tous les missiles Prométhée en moins de 10 minutes dans la mission Complexe de la Maggia

### Dégâts collatéraux (15)

Détruisez un missile Prométhée en détruisant un camion-citerne dans la mission Complexe de la Maggia

### Objet en mouvement (15)

Détruisez n'importe quelle cible avec une collision

### Impénétrable (15)

Terminez une mission (sauf Fuite ou Premier vol) sans endommager l'armure

### Cloué au sol (15)

Réussissez une prise et lance un avion

### Roi de la route (15)

Détruisez tous les convois en moins de 2 minutes dans la mission Armes Stark

### Retour à l'expéditeur (15)

Blessez ou éliminez un autre ennemi tout en prenant un lance-missiles sol-air

### Supériorité aérienne (15)

Détruisez les navettes avant que la canonnière Stark ne soit volée dans la mission Premier vol

### Surarmement (15)

Battez un soldat en utilisant l'unirayon

### La raclée (15)

Battez Titanium Man avant qu'il ne recharge pour la deuxième fois dans la mission Légitime défense

### Pugiliste (15)

Réussissez n'importe quelle mission (sauf Fuite) sans utiliser de système d'armement

### L'AIM-X anéantie (25)

Relevez le défi Survie contre l'AIM-X sans que votre armure ne subisse de dégâts

### Tire-toi ! (25)

Détruisez les régulateurs d'énergie dans la mission avec le Marchand de fer

### Objectif satellite (25)

Coupez le câble de liaison avant que le satellite ne surcharge dans la mission Liaison spatiale

### Antiproton (25)

Empêchez les attaques des canons contre les cibles civiles dans la mission Anéantissement de l'île

### Choquant ! (25)

Protégez les bâtiments éloignés qui sont occupés dans la mission Sauver Pepper

### Gardien (25)

Protégez les ouvriers du hangar dans la mission Usines de la Maggia

### Economiseur d'énergie (25)

Évitez de couper l'alimentation électrique de la ville dans la mission Légitime défense

### Pas une égratignure (25)

Évitez d'endommager le destroyer et son équipage dans la mission Destroyer disparu

### L'AIM anéantie (25)

Relevez le défi Survie contre l'AIM sans que votre armure ne subisse de dégâts

### Mercenaires anéantis (25)

Relevez le défi Survie contre les mercenaires sans que votre armure ne subisse de dégâts

### Tatyana interrompue (25)

Protégez les installations nucléaires dans la mission Bataille arctique

### Génie civil (25)

Évitez les pertes civiles dans la mission Forteresse flottante

### La Maggia anéantie (25)

Relevez le défi Survie contre la Maggia sans que votre armure ne subisse de dégâts

### Les Dix anneaux anéantis (25)

Relevez le défi Survie contre les Dix anneaux sans que votre armure ne subisse de dégâts

### Retirer de la circulation (25)

Détruisez tous les missiles Prométhée dans la mission Complexe de la Maggia

### Ejection! (25)

Sauvez les pilotes des avions américains dans la mission Armes Stark

### Désarmement (25)

Détruisez toutes les réserves d'armes Stark dans la mission Fuite

### Protecteur de la ville (25)

Détruisez les drones sans causer de pertes civiles dans la mission Premier vol

### Acolyte (75)

Réussissez toutes les missions au niveau de difficulté facile

### Héros (75)

Réussissez toutes les missions au niveau de difficulté moyen

### Super-héros (75)

Réussissez toutes les missions au niveau de difficulté avancé

### Excelsior ! (75)

Réussissez les objectifs héros de toutes les missions.

# James Cameron's Avatar : The Game

© Ubisoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Nettoyage du Lagon Bleu (20)

Surmonter tous les défis de secteur du Lagon Bleu.

### Nettoyage des Hautes Collines (20)

Surmonter tous les défis de secteur des Hautes Collines.

### Nettoyage de la Frange (20)

Surmonter tous les défis de secteur de la Frange.

### Nettoyage du Caveau (20)

Surmonter tous les défis de secteur du Caveau.

### Nettoyage des Jardins Flottants (20)

Surmonter tous les défis de secteur des Jardins Flottants.

### Nettoyage des Plaines de Goliath (20)

Surmonter tous les défis de secteur des Plaines de Goliath.

### Nettoyage de l'Iknimaya (20)

Surmonter tous les défis de secteur de l'Iknimaya.

### Nettoyage de Swotulu (20)

Surmonter tous les défis de secteur de Swotulu.

### Nettoyage de Va'erä Ramunong (20)

Surmonter tous les défis de secteur de Va'erä Ramunong.

### Nettoyage de Kxanìa Taw (20)

Surmonter tous les défis de secteur de Kxanìa Taw.

### Nettoyage de Torukä Na'rìng (20)

Surmonter tous les défis de secteur de Torukä Na'rìng.

### Nettoyage de Pandora (75)

Surmonter tous les défis de secteur du jeu.

### Invasion (25)

Prendre le contrôle de 50 % de tous les territoires

### Rat de bibliothèque (20)

Débloquer 20 articles de la Pandorapédie.

### Une arme de choix (20)

Tuer 100 ennemis avec un Double Dard ou votre arc.

### Innombrables talents (30)

Utiliser 20 fois tous les talents de niveau 4.

### Toute-puissance (20)

Faire 10 victimes d'affilée sans mourir.

### Venez vous battre ! (20)

Terminer 150 parties en multijoueur.

### Le fléau de l'ennemi (20)

Terminer un Deathmatch en équipe en ayant fait le plus de victimes dans les deux équipes.

### Victoire écrasante (20)

Gagner par 3-0 en mode 'Capture du drapeau'.

### Conservation destructive (20)

En tant que soldat de la RDA, arriver jusqu'à la fin du temps avec 3 missiles intacts.

### Protecteur de Pandora (20)

En tant que guerrier Na'vi, arriver jusqu'à la fin du temps avec 3 cristaux intacts.

### Le Conquérant (20)

Gagner 5 parties en mode "Capture et défense".

### Longue vie au roi ! (20)

Gagner 5 parties en mode "Roi de la colline".

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

# Prologue

## L'Enfer

Après la cinématique et l'atterrissage dans la base appelée l'Enfer, avancez vers l'officier Kendra pour discuter avec elle. Elle vous demande de rencontrer l'officier scientifique Monroe qui se trouve dans le labo. Avancez alors et entrez dans le complexe. Suivez le chemin jusqu'au labo et parlez à Monroe. Montez ensuite dans le caisson de lien pour essayer votre Avatar. Revenez ensuite vers Kendra et prenez le Pandora-pedia qui se trouve sur la table située à gauche. Kendra vous demande de prendre l'ascenseur pour aller voir le commandant Falco. Suivez la marque jaune sur votre radar et montez dans l'ascenseur.

Avancez ensuite et entrez dans le bureau qui se trouve à droite. Parlez à Falco pour obtenir votre première assignation. Vous devez aller à la base du lagon, à bord d'un hélico. Sortez du bureau et examinez le panneau central pour obtenir un nouveau  Pandora-pedia. Descendez en empruntant l'ascenseur et quittez le complèxe. Allez vers le pilote et demandez-lui de vous amener à la base du lagon qui se trouve dans le lagon bleu.

## Lagon bleu

### *Tir de couverture*

Dès l'atterrissage, vous obtenez un Pandora-pedia audio. Parlez ensuite à Kendra pour recevoir vos premiers ordres. Allez vers la porte principale et prenez les commandes de la tourelle. Courez vers la porte et éliminez les loup-vipères qui entrent dans l'enceinte. Montez à l'échelle et allez à droite pour prendre les commandes de la tourelle. Tirez ensuite sur les loup-vipères qui arrivent des deux cotés. Eliminez cinq bêtes pour atteindre votre objectif. Descendez ensuite voir Kendra.

### *Marche à pied*

Vous devez embarquer sur le buggy et aller dans la jungle chercher Dalton qui se trouve à l'ouest. Avancez en suivant le point jaune sur votre radar et écrasez les loups sur votre chemin. La route est bloquée et vous devez continuer à pieds jusqu'à Dalton. Eliminez les bêtes en chemin et apprenez à esquiver leurs attaques. Une fois auprès de Dalton, éliminez les créatures qui l'entourent et parlez avec lui.

### *Réglage précis*

Envoyez-le à la base pour prendre sa place et continuer la mission. Retournez à votre buggy et reprenez la route du nord-est. Activez ensuite l'appareil et reprenez la route vers la base. Parlez au soldat qui se trouve à droite et prenez un Gator pour remonter la rivière au sud et atteindre Kendra. Rejoignez alors le premier avant-poste et allez à droite.

### *Ultasons*

Allez ensuite voir Dalton qui se trouve près de la clôture. Ce dernier vous demande de patrouiller le long de la clôture et de réparer les répulseurs. Avancez, prenez le Gator et allez d'abord à la clôture sud.

Courez vers le répulseur et activez-le. Restez dans son champ pour vous mettre à l'abri des bêtes et éliminez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Allez ensuite avec votre Gator au répulseur suivant et activez-le avant d'abattre les bêtes qui prennent la fuite. Revenez ensuite voir votre ami Dalton.

### *Changement de décor*

Dalton vous informe que l'officier Kendra Midori demande à vous voir. Allez la retrouver pour recevoir les nouveaux ordres. Elle vous demande d'utiliser la chambre de lien pour vous connecter à votre Avatar. Montez l'escalier qui se trouve à gauche et entrez dans l'installation. Utilisez ensuite le caisson de lien pour vous retrouver dans la peau de votre Avatar. Revenez voir Kendra qui vous demande d'aller voir le docteur Harper au centre Avatar.

#### *Echantillons de plantes*

Pendant que vous incarnez l'Avatar, évitez de tirer sur les bêtes qui ne vous attaquent pas. Rejoignez le centre Avatar et parlez au docteur Harper. Parlez ensuite à Epstein, un autre Avatar qui vous demande de lui apporter des échantillons de plantes. Un échantillon de calice et cinq Chardons scorpions. Avancez à pied dans la jungle jusqu'à l'installation inoccupée. Localisez les plantes qui sont en surbrillance et prenez vos échantillons.

Kendra vous appelle et vous demande de revenir voir le docteur Harper. Suivez la marque jaune pour le rejoindre. Après la cinématique, parlez à Tan Jala. Il vous demande de tuer les Métabêtes malades.

#### *Lutte contre l'infection*

Allez vers la zone indiquée sur votre radar et prenez les échantillons de cellules qui se trouvent dans les plantes vertes en surbrillance. Avancez jusqu'au canal d'irrigation où se trouve un troupeau de Métabêtes.

Abattez deux d'entre elles ensuite allez vers la nouvelle marque jaune qui apparait sur votre radar. Vous retrouvez le commandant Falco qui vous donne l'ordre de suivre Tan Jala qui vous conduira à la taupe.

#### *La taupe*

Suivez votre radar jusqu'au sentier et avancez vers les Equidius bleus qui ressemblent à des chevaux. Chevauchez l'un d'eux et continuez votre chemin. Continuez votre poursuite jusqu'à atteindre la taupe qui n'est autre que le docteur Harper. Après la cinématique, vous recevez l'ordre de tuer Harper qui s'est rangé du coté des Na'vis, tandis que ce dernier vous demande de tuer Falco et les soldats de la RDA. Vous devez effectuer un choix qui sera décisif pour la suite du jeu.

## Campagne Na'vi

Choisissez de tuer les soldats de la RDA qui essayent d'exterminer les Na'vis. Ces derniers ont l'avantage du terrain et de leurs imposants gabarits. La jungle ne sera pas aussi dure avec eux qu'avec les humains de la RDA. Falco prend la fuite et vous suivez Harper vers le village des autochtones.

### Iknimaya

#### *Première impression*

Harper vous demande d'aller parler à Marali. Traversez le pont et grimpez à la plante jusqu'au balcon.

Parlez à Marali qui vous demande d'apporter une herbe de feu pour montrer votre respect envers Beyda'amo. Avancez alors vers la marque jaune et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez votre arc et tirez sur le Bourgeon d'ermite qui se trouve sur la rive d'en face pour qu'il explose. L'explosion fera bouger la plateforme flottante. Avancez alors sur cette plateforme et prenez l'herbe de feu. Rapportez-la ensuite à Beyda'amo. Ce dernier vous renvoie à Marali pour une autre mission.

#### *Représailles*

Vous devez récupérer sept charges explosives éparpillées dans la jungle et les utiliser pour détruire les tours. Ramassez la première charge qui se trouve derrière Marali. Suivez ensuite votre radar pour atteindre la deuxième charge à proximité de laquelle des humains attaquent des Na'vis.

Prêtez main forte à vos amis bleus et éliminez les soldats avec votre mitrailleuse. Avancez vers la zone suivante où la RDA à lancé une grande offensive. Vous devez nettoyer la zone avant de récupérer les deux charges explosives. Utilisez votre arc pour éliminer les soldats qui se trouvent loin de vous et optez pour le bâton de combat pour le corps à corps. Mettez-vous à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les taillader plus facilement. Ne restez pas à découvert entre les feux ennemis sinon c'est la mort garantie. Esquivez les tirs des ennemis pendant que vous leur foncez dessus pour les éliminer. Allez ensuite vers la plante qui mène aux zones surélevées et montez pour prendre la charge explosive. Descendez, avancez dans le chemin étroit et prenez une autre charge explosive.

Avancez dans une autre zone de combat et restez sur la plateforme rocheuse qui sert de passage vers la charge explosive qui se trouve à gauche. Depuis votre position en hauteur, utilisez votre arc contre les soldats ennemis. Descendez ensuite à gauche et prenez la sixième charge. Continuez d'avancer en suivant l'emplacement des charges et grimpez à la plante pour atteindre une autre zone infestée d'ennemis. Utilisez vos flèches contre ceux qui se trouvent sur les plates-formes d'en face. Descendez ensuite en utilisant la plante et allez au fond à gauche. Grimpez à la plante et éliminez les soldats qui se trouvent dans cette zone. Utilisez vos flèches contre les drones explosifs avant qu'ils ne vous atteignent. Remontez ensuite vers le grillage et prenez la charge explosive qui se trouve à droite au bord de la plateforme.

Avancez ensuite et tirez sur le Bourgeons d'ermites pour faire tomber les rochers sur les ennemis. Eliminez le reste en utilisant votre arc et en vous abritant derrière les rochers. Avancez vers la tour et tirez sur les ennemis qui se trouvent en haut de la tour. Tirez aussi avec votre arc sur la tourelle qui se trouve à gauche. Courez sous la tour et placez l'explosif.

### *Marcher dans les nuages*

Après la destruction de la tour, allez voir Beyda'amo. Il vous demande de grimper jusqu'au nid de Banshees. Grimpez alors sur la plante qui se trouve à droite. Une fois en haut, avancez à droite en suivant votre radar. Eliminez les bêtes en chemin et grimpez sur une autre plante. Avancez et, encore une fois, grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les soldats, en plus des drones volants. Suivez le chemin montant jusqu'à déclencher la cinématique qui vous montre le reste du chemin à faire pour atteindre le nid.

Continuez à monter et avancez en évitant les bombardements des hélicoptères ennemis ainsi que les tirs de ceux qui se trouvent à droite. Continuez d'avancer en éliminant les soldats avant de grimper aux plantes. Utilisez vos flèches pour aider vos amis et éliminer les adversaires en restant à distance, bien à l'abri. Continuez à monter jusqu'à atteindre les Banshees.

Après la cinématique, contrôlez le Banshee et apprenez à le manoeuvrer. Passez sur les tours en suivant le chemin marqué sur le radar. Atterrissez ensuite sau milieu du cercle qui se trouve à proximité de Beyda'amo. Il vous demande ensuite de partir avec eux pour une nouvelle mission.

### *Les yeux aveugles*

Beyda'amo vous demande de détruire les tours de la RDA en volant avec votre Banshee. Vous devez donc détruire trois tours, une au sud, l'autre au nord et la dernière à l'est. Allez dans un premier temps vers la tour sud et atterrissez sur la plateforme qui se trouve à sa gauche. Eliminez les gardes avec vos flèches et détruisez les tourelles qui protègent la tour. Approchez-vous ensuite de la base de la tour où se trouve un panneau et sabotez-la pour la détruire. Revenez sur votre Banshee et volez vers la tour suivante.

Allez vers la tour qui se trouve à l'est et atterrissez sur la plateforme située à gauche. Détruisez les tourelles qui se trouvent à gauche ainsi que les drones qui survolent la zone. Eliminez les soldats et allez détruire la tour. Revenez à votre Banshee et volez vers votre dernier objectif qui se trouve au nord.

Cette tour est très bien protégée. Atterrissez sur la plateforme qui se trouve au dessus de la zone de la tour. Utilisez vos flèches pour nettoyer les environs depuis votre position en hauteur. Cette fois, vous aurez l'appui de vos amis qui sont déjà sur le coup mais qui ne feront pas long feu. Approchez-vous de l'objectif et explosez-le. Prenez ensuite la fuite sur

votre véhicule avant l'arrivée des renforts. Allez voir Beyda'amo qui se trouve dans le village.

### *Le dernier lien*

Beyda'amo vous demande de retrouver Harper qui a apporté le caisson de lien. Ce dernier se trouve lui aussi dans le village. Il vous demande de grimper le plus haut possible dans le village et d'attaquer l'hélico dragon de la RDA. Regardez derrière vous et grimpez à la plante. Traversez ensuite le pont et éliminez les deux ennemis. Grimpez à une autre plante et éliminez ceux qui vous attendent en haut. Montez jusqu'au sommet et sautez ensuite sur l'appareil. Frappez dans l'endroit indiqué pour l'endommager.

Descendez ensuite jusqu'au pont et prenez celui de droite. Eliminez les ennemis avec vos flèches et grimpez à la plante indiquée. Sautez sur le dragon et endommagez une autre partie de l'appareil. Descendez ensuite et traversez le pont vers une autre zone. Eliminez les ennemis par derrière pendant qu'ils tirent sur vos amis. Grimpez sur une autre plante et éliminez l'ennemi qui se trouve en haut. Grimpez encore pour atteindre le sommet et sautez sur l'appareil. Donnez le coup de grâce au dragon pour le détruire en entier.

## Kelutral

### *Vers Swotulu*

Parlez à la prêtresse qui se trouve devant vous. Elle vous demande d'aller voir Tan Jala.

Allez alors vers ce dernier pour recevoir une nouvelle mission. Allez voir le Na'vi qui se trouve près des Banshees et demandez-lui de vous conduire jusqu'à Swotulu. Une fois dans le village, allez voir le chef Mekanei pour obtenir une nouvelle mission.

## Swotulu

### *Sur la piste de Lungoray*

Le chef vous demande d'examiner trois camps pour suivre la piste de Lungoray. Avancez dans la forêt en éliminant les soldats qui attaquent les villages. Approchez-vous du premier camp et éliminez les ennemis en faisant attention à celui qui utilise le lance-flamme. Ne marchez pas non plus sur le feu. Nettoyez ce camp et examinez-le avant de partir vers le deuxième. Vous pouvez prendre une monture pour avancer plus rapidement dans la jungle. Eliminez les assaillants qui se trouvent dans le deuxième camp en commençant par le AMP ennemi.

Allez ensuite vers le troisième camp et éliminez rapidement les soldats. Quand le véhicule ennemi équipé de tourelle débarque, restez loin de lui et tirez-lui dessus avec vos flèches ou utilisez votre mitrailleuse si vous avez encore des munitions. Après l'inspection du dernier camp, allez voir Mekanei pour l'informer de la situation. Il vous assigne alors une autre mission.

### *Mordre la poussière*

Vous devez retrouver Unipey dans la zone minière de la RDA. Allez à gauche et frappez la fissure qui se trouve dans le grillage. Parlez au Na'vi qui se trouve à gauche puis avancez à droite vers le bulldozer. Eliminez les ennemis qui se trouvent à sa droite et frappez le bourgeon ermite explosif qui se trouve sur le mur de droite pour le détruire. Avancez et parlez à Unipey pour obtenir une autre mission.

### *Les destructeurs*

Votre mission consiste à neutraliser les bulldozers télécommandés. Allez vers la plante qui se trouve à droite du bulldozer et escaladez-la. Attendez ensuite que le bulldozer passe sous vos pieds vous pour sauter sur son toit. Avancez vers l'émetteur et détruisez-le pour arrêter l'appareil. Allez vers le deuxième qui est escorté par un hélicoptère.

Restez donc en bas et utilisez vos flèches pour tirer sur l'émetteur. Puisque le bulldozer est lent, devancez-le et visez correctement avant de tirer, pour ne pas gaspiller les flèches.

Après que les deux bulldozers soient immobilisés, allez vers la tour pour la détruire. Eliminez les gardes qui l'entourent et tirez sur les bourgeons d'ermites qui se trouvent sur la paroi, à gauche de la tour, pour déclencher un éboulement. Revenez ensuite voir Unipey pour une autre mission.

### *Evasion*

Vous devez libérer les Na'vis prisonniers dans l'avant poste de la RDA. Allez sur place et commencez par éliminer les deux occupants de la tour. Allez à gauche du grillage et ouvrez une brèche pour entrer. Courez vous mettre à l'abri à gauche, derrière les réservoirs, et attendez que les ennemis viennent vers vous pour les éliminer. Utilisez ensuite votre capacité d'invisibilité pour passer derrière les soldats et pour ouvrir la grille et libérer le prisonnier. Sortez ensuite de la base et revenez voir Unipey.

### *Des battons dans les roues*

Unipey vous demande de détruire l'usine minière de la RDA. Allez vers cette dernière et créez une brèche dans le grillage de droite. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à gauche. Allez vers la porte suivante et aidez votre ami à exterminer les soldats. Ouvrez la porte avec l'interrupteur qui se trouve à gauche et entrez dans l'usine. Approchez-vous du cadavre qui se trouve au centre de la zone pour voir trois AMP vous attaquer. Courez vous mettre à l'abri derrière les bulldozers et utilisez votre arbalète ou votre massue  pour détruire ces AMP.

N'oubliez pas de vous soigner si votre jauge de vie vire au rouge. Une fois la zone nettoyée, grimpez sur la plante qui se trouve au fond de la zone et éliminez les ennemis qui se trouvent au sommet de l'installation. Sautez vers leur position et sabotez l'installation pour la détruire. Revenez encore une fois vers Unipey pour d'autres instructions.

### *Le chemin des saules*

Vous devez suivre les saules luisants pour trouver Lungoray. Suivez les plantes lumineuses où les marques sur votre radar. Passez le grillage et prenez une monture pour avancer plus rapidement. Quand les ennemis bloquent le chemin, éliminez-les et tirez ensuite sur les bourgeons d'ermite pour qu'ils explosent et ouvrent le passage. Continuez votre chemin jusqu'à retrouver Lungoray.

### *Chasse aux fragments*

Vous devez récupérer les trois fragments qui se trouvent à la clairière et les rapporter à Lungoray. Les positions des fragments sont indiquées sur votre radar. Avancez vers le premier fragment et nettoyez la zone avant de vous en emparer. Allez vers le deuxième fragment en chevauchant un Equidius. Descendez de votre monture entre les soldats pour qu'elle combatte à vos cotés. Eliminez l'AMP en premier, ensuite nettoyez la zone avant de prendre le fragment. Avancez vers le dernier et restez près des plantes carnivores pour qu'elles dévorent les soldats. Eliminez le reste et prenez le dernier fragment. Retournez voir Lungoray qui se trouve dans la grotte des chants.

Après la cinématique durant laquelle Lungoray est tué, éloignez-vous de l'arbre et marchez autour de lui pour chercher les points sur lesquels placer les fragments. Quand vous entendez un bourdonnement et que la terre vibre, avancez lentement pour trouver la position d'un fragment et le placer. Placez ensuite le deuxième de la même manière et cherchez dans l'eau pour trouver la position du dernier fragment. Revenez ensuite voir Tan Jala pour d'autres instructions.

### *Retour au Kelutral*

Tan Jala vous demande de rapporter le chant au Kelutral et de parler à Tsahik. Quittez alors la grotte et parlez au Na'vi pour qu'il vous amène au Kelutral. Montez jusqu'à Tsahik qui vous demande de lui transmettre le chant.

### *Premier couplet*

Allez vers le point lumineux pour transmettre le chant à Tsahik. Revenez lui parler pour qu'elle vous demande d'aller parler à Tan Jala. Descendez parler à cette dernière qui vous demande d'aller vers Torukä Na'ring.

## Torukä Na'ring

### *Sauvetage animal*

Avancez et parlez à Amanti qui vous demande d'aller éliminer les soldats, de libérer les animaux captifs et d'abattre les créatures sous contrôle. Suivez votre radar et rendez-vous au camp ennemi. Restez en hauteur et utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et les animaux sous contrôle. Avec l'appui de vos amis, détruisez aussi les véhicules de l'armée. Tirez sur les bourgeons d'ermite pour les faire exploser à proximité des soldats ou de leurs véhicules pour provoquer plus de dégâts.

Quand l'hélicoptère entre en jeu, mettez-vous à l'abri et sortez votre arbalète. Lancez vos flèches sur les bourgeons d'ermite qui l'entourent pour les exploser et ainsi détruire l'hélicoptère. Revenez voir Amanti qui vous envoie à Beyda'amo. Restez sur les branchents qui se trouvent en haut si vous ne voulez pas participer aux combats qui se déroulent en bas.

### *Mort au dragon*

Une fois devant Beyda'amo, recevez vos nouvelles instructions. Vous devez détruire le dragon avant qu'il ne quitte la zone. Utilisez votre arbalète contre les quatre rotors de l'appareil. Vous pouvez aussi sauter au dessus du dragon et utiliser votre massue ou votre arc si vous n'avez plus de munitions pour l'arbalète.

Détruisez aussi les drones avant qu'ils n'explosent à proximité de vous. Une fois le dragon à terre, allez vers les cages et détruisez les interrupteurs pour ouvrir les portes. Parlez ensuite à Hukato qui vous demande de lui rapporter des plantes médicales pour soigner son Thanator. Ces plantes se trouvent dans les nids des Banshees.

### *L'animal blessé*

Grimpez sur la plante indiquée et avancez sur les branches pour prendre les plantes. Restez toujours sur les branches pour récolter les cinq plantes en suivant votre radar. Revenez alors voir Hukato et donnez-lui les plantes. Vous pouvez désormais chevaucher le Thanator.

Allez vers Beyda'amo et parlez-lui. Chevauchez alors votre nouvel ami pour la vie et partez vers le fragment. Le Thanator possède la capacité d'attaquer les ennemis avec ses griffes et cause d'importants dégâts. Saisissez le fragment et revenez voir Beyda'amo.

### *Les ordres de Beyda'amo*

Il vous ordonne de retrouver Tan Jala qui se trouve au nord. Chevauchez vers votre ami et éliminez les groupes d'ennemis qui se trouvent en chemin. Parlez ensuite à Tan Jala pour recevoir votre nouvelle mission.

### *Terre sacrée*

Vous devez éliminer toutes les unités de la RDA qui se trouvent dans le secteur. Utilisez les attaques de votre Thanator contre les vagues d'ennemis qui arrivent dans la zone.

Restez toujours près de Tan Jala pour unir vos forces contre les soldats. Si votre monture meurt, utilisez alors votre massue contre les AMP ennemis. Utilisez les double-lames contre les animaux sous contrôle ennemi. Allez ensuite vers le deuxième fragment et prenez-le. Reparlez à Tan Jala qui vous envoie vers Amanti.

### *Un mauvais endroit*

Vous devez aller à la base de la RDA et retrouver Beyda'amo. Vous devez ensuite retrouver et tuer les deux Thantanors sous contrôle humain. Avancez et tuez les loup-vipères qui rodent dans la zone. Une fois devant le premier Thanator, utilisez votre mitrailleuse pour l'attaquer en restant au loin. Quand il fonce sur vous, esquivez son attaque, éloignez-vous et reprenez les tirs.

Eliminez cette première bête et allez vers la suivante en éliminant les loup-vipères et les soldats en chemin. Eliminez le deuxième Thanator de la même manière et allez voir vos amis.

#### *La piste Vu'long*

Amanti vous indique le chemin du dernier fragment. Avancez en éliminant les soldats en chemin. La zone où se trouve le fragment est infestée de soldats. Nettoyez le secteur avant de prendre le fragment et allez vers la marque jaune indiquée sur votre radar pour retrouver vos congénères.

#### *Votre deuxième chant*

Tan Jala vous demande d'extraire le chant de saule. Allez alors sur les trois plates-formes qui entourent l'arbre et placez les fragments récoltés. Reparlez à Tan Jala qui vous demande d'apporter le chant à Tsahik au Kelutral.

### Kelutral

#### *Deuxième couplet*

Montez vers Tsahik. Trasmettez le deuxième couplet du chant à Tsahik en vous plaçant dans la zone lumineuse. Revenez voir Tsahik qui vous demande de rejoindre Tan Jala.

#### *Vers Va'erä Ramunong*

Tan Jala vous demande de voler jusqu'à Va'erä Ramunong. Parlez alors au Na'vi transporteur pour qu'il vous amène à la nouvelle localisation.

### Va'erä Ramunong

#### *Des fragments pour chant*

Tan Jala vous demande d'assister les tribus locales pour qu'elles vous aident à retrouver les fragments de cette zone. Descendez alors voir le chef du village pour proposer votre aide.

#### *Intervention*

Swawta, le chef, vous demande de sécuriser le village situé au nord. Avancez et éliminez les ennemis qui patrouillent dans le chemin menant au village. Détruisez avant tout les tourelles qui se trouvent des deux cotés de la route. Une fois dans le village, utilisez votre arbalète ou votre massue contre les unités AMP ennemies. Nettoyez la zone et parlez à Mendala pour recevoir une autre mission.

#### *Protection vitale*

Vous devez retrouver Fmilam, la guérisseuse, qui se trouve près des falaises et l'escorter jusqu'au village. Repérez sa position sur votre carte et allez la voir. Vous devez maintenant la ramener au village saine et sauve. Sortez votre arc e repérez les ennemis de loin. Eliminez-les avant d'avancer avec Fmilam. Vous pouvez aussi lui ordonner de rester sur place pendant que vous allez vers les ennemis pour les éliminer au corps à corps.
Une fois dans le village, sortez votre massue et explosez l'AMP ennemi. Revenez alors voir Mendala qui vous envoie voir Tsaro.

### *Allez, allez !*

Parlez à Tsaro pour qu'il vous indique l'emplacement du fragment. Allez derrière lui et utilisez la liane pour monter. Avancez et descendez de l'autre coté. Avancez dans la zone où l'hélicoptère débarque des ennemis. Utilisez vos flèches contre ces ennemis et descendez prendre le fragment. Allez vers la marque jaune où vous attend Naalot.

### *Un indice*

Naalot vous demande d'aller voir Oloniwin au village de l'est. Allez-y et éliminez les soldats de la RDA qui gardent la route. Entrez ensuite dans le village et parlez au chef.

### *Premiers soins*

Vous devez rapporter les plantes médicinales pour soigner un Ancien blessé. Sortez du village et éliminez les soldats qui débarquent en commençant par celui équipé d'un lance-flamme. Avancez en prenant par la zone qui grouille de Méta-bêtes. Essayez de les éviter pendant que vous recueillez les feuilles des plantes mauves.

S'ils s'en prennent à vous, cachez-vous dans le canyon central jusqu'à ce que les bêtes se calment. Ramassez les cinq plantes et revenez au village. Parlez ensuite à Oloniwin pour obtenir une autre mission.

### *Une tribu réunie*

Vous devez trouver les chasseurs dispersés et leur dire de rejoindre la tribu. Avancez et prêtez main forte au chasseur. Parlez ensuite aux trois autres pour qu'ils reviennent à la tribu. Montez ensuite sur le rocher pour convaincre Raltaw, le dernier chasseur, de revenir au village.

### *Point de ralliement*

Retournez voir Oloniwin au point de ralliement. Il vous informe que son peuple a localisé le fragment à votre place.

### *Un fragment bien mérité*

Le fragment se trouve dans la grotte indiquée par Oloniwin. Avancez pour retrouver une unité ennemie dans la zone. Tirez sur les plantes explosives et toxiques pour affaiblir les unités ensuite attaquez-les avec l'aide de vos amis. Avancez vers le fragment et abattez les soldats qui le gardent. Prenez-le et allez voir Otamu.

### *Piège mortel*

Vous devez partir à la recherche du troisième fragment de cette zone. Allez, avant tout, au nord et parlez à Beyda'amo pour recevoir une nouvelle mission.

### *La fureur de Beyda'amo*

Vous devez vaincre les troupes de la RDA au nord-est et faire traverser la zone de combat aux survivants. Allez à la zone d'affrontement et tailladez les ennemis en vous concentrant sur les deux qui manient les lance-flammes. Détruisez ensuite l'AMP au corps à corps en utilisant vos lames pour nettoyer la zone. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

### *Diversion*

Vous devez aller à la grotte située au nord pour faire sauter les caisses de munitions de la RDA. Suivez votre radar et avancez jusqu'à la grotte. Eliminez les soldats qui sont à l'extérieur avant d'entrer. Entrez ensuite et mettez-vous à l'abri derrière les caisses qui se trouvent à gauche. Utilisez vos flèches pour éliminer les ennemis et si vous n'avez plus de flèches, attendez que les ceux-ci se rapprochent de vous pour sortir et les éliminer rapidement avec vos lames. Placez ensuite les explosifs et quittez rapidement la zone avant la fin du compte à rebours. Revenez enfin voir Beyd'amo.

#### *Gagné !*

Encore une bataille et vous récupérez le dernier fragment de la zone. Approchez-vous du bord de la falaise et utilisez vos flèches pour faire le ménage avant de descendre. Descendez ensuite et allez vers l'entrée de la mine. Eliminez les ennemis qui sortent par la porte et entrez. Neutralisez les soldats équipés de lance-grenades et montez sur les gros cristaux verts qui feront office de passerelles. Eliminez ensuite les soldats qui gardent le fragment et prenez-le. Revenez voir Tan Jala.

Allez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de l'arbre pour récupérer le chant avant que le bombardement ennemi ne s'intensifie. Remontez vers Tan Jala et éliminez les soldats en chemin.

### Kelutral

#### *Troisième couplet*

Remontez voir Tsahik et placez-vous dans la lumière bleue pour lui transmettre le troisième couplet. Allez ensuite voir Tan Jala pour partir à la recherche du dernier chant dans une autre zone.

### Kxania Taw

#### *Résistance*

Le premier fragment de la zone se trouve près du site du crash d'un appareil ennemi. Eliminez les soldats qui entourent l'hélicoptère en feu.

Avancez ensuite vers le fragment qui sera malheureusement détruit par l'ennemi. Quittez alors la zone en éliminant les soldats qui arrivent en renfort. Parlez encore une fois à Beyda'amo pour localiser un autre fragment.

#### *Etude de fragment*

Vous devez aller à la base du sud et dérober un autre fragment. Prenez une monture et sautez par-dessus toutes les barrières pour éviter les ennemis et passez dans leur dos. Laissez ensuite votre monture parmi les groupes d'ennemis pour qu'elle se déchaine sur eux. Allez vers le fragment pour être devancé par un hélicoptère ennemi qui détruit à nouveau le fragment. Revenez voir Beyda'amo pour recevoir les nouveaux ordres.

#### *Soif de sang*

Beyda'amo a l'attention d'attaquer la base de la RDA et vous demande de le rejoindre. Cherchez une monture et avancez entre les soldats ennemis. Rejoignez Beyda'amo pour recevoir d'autres instructions.

#### *Au milieu du troupeau*

Vous devez pénétrer la base de la RDA avec l'aide des Na'vis. Ils vont utiliser le troupeau de Méta-bêtes pour démolir les portes de la base. Entrez dans la base et commencez le nettoyage. Repérez les soldats ennemis et commencez à les éliminer avec vos flèches. Restez dans un bâtiment pour éviter d'être attaqué par les Méta-bêtes à votre tour.

Attendez que les soldats s'occupent des bêtes pour sortir vos lames et commencez le carnage. Tailladez les gardes de la RDA ensuite allez vers le bâtiment indiqué sur votre radar pour essayer de récupérer le fragment. Vous devez ensuite quitter la base et rejoindre le saule en emportant le fragment. Sortez alors de la base et prenez un Equidius. Allez vers le saule et éliminez l'AMP avec votre massue. Parlez ensuite à Beyda'amo.

#### *Le quatrième chant*

Approchez-vous du saule et, même sans les fragments, vous arriverez à obtenir le chant. Parlez avec votre ami et, comme pour tous les autres chants, rapportez ce dernier au Kelutral.

## Kelutral

### *Quatrième couplet*

Parlez à Tsahik ensuite avancez dans la lumière bleue pour lui transmettre le dernier chant d'Eywa. Descendez ensuite pour retrouver Kendra.

### *De vieilles connaissances*

Vous devez trouver Tan Jala qui vous guidera dans la dernière étape de votre voyage. Remontez alors pour lui parler. Il vous demande de mettre le cap vers Kaoliä Tei.

## Kaoliä Tei

### *Devoir de guerrier*

Parlez à Beyda'amo avant d'aller parler aux trois chefs Na'vis. Avancez vers Swawta pour recevoir une mission.

### *Le démolisseur*

Swawta vous demande de trouver et de tuer Batista. Allez alors vers la base dans laquelle se trouve ce dernier. Commencez par éliminer ses gardes ensuite explosez les deux tourelles. Concentrez ensuite vos attaques sur Batista et utilisez votre massue pour le défoncer. Revenez vers Swawta pour l'informer du succès de la mission. Allez ensuite voir le chef Hukato pour une autre mission.

### *Le commandant*

La mission consiste à trouver et à tuer Winslow, le commandant des troupes de la RDA. Prenez un Equidius et allez vers la base ennemie sans vous attarder avec les ennemis qui se trouvent en chemin. Commencez par éliminer les soldats qui protègent Winslow avant de vous attaquer directement à lui.

Attaquez en mêlée et utilisez vos puissantes lames contre cet ennemi. Même s'il arrive à vous étourdir, revenez directement à la charge et tournez autour de lui pour ne pas lui laisser le temps de vous tirer dessus. Une fois Winslow mort, revenez voir Hukato pour l'informer de la réussite de la mission. Prenez ensuite un Banshee pour aller à la rencontre du troisième chef.

### *Le spécialiste*

Raltaw vous demande de retrouver et de tuer Savoy. Prenez votre Banshee et allez à la zone d'affrontement. Commencez par réduire le nombre de soldats qui entourent l'AMP de Savoy. Sortez ensuite votre massue et ruez-vous sur Savoy et son armure AMP.

Restez collé à l'AMP pour qu'il trouve des difficultés à vous toucher. Une fois l'AMP détruit, Savoy vous attaque sans son armure. Dégainez alors vos lames pour lancer des attaques plus rapides. Continuez vos frappes jusqu'à la mort de Savoy. Revenez alors voir Raltaw. Parlez ensuite à Beyda'amo. Vous devez rejoindre Tantalus pour essayer d'arrêter Falco.

## Tantalus

### *Marathon*

Vous devez traverser la grotte pour rejoindre Amanti qui se trouve au village. Avancez dans le chemin en éliminant les soldats qui vous coupent la route. Vous pouvez aussi utiliser l'invisibilité pour passer inaperçu entre les groupes de soldats. Une fois dans le village, parlez à Amanti pour recevoir une nouvelle mission.

### *Résistance*

Vous devez éliminer les forces de la RDA qui attaquent le village. Il faut tuer les 18 soldats avant la fin du temps imparti. Commencez à éliminer les hommes armés jusqu'à l'arrivée de l'AMP. Détruisez ce dernier avec votre massue et revenez aux soldats. Une fois que le nombre requis est atteint, continuez à défendre le village jusqu'à la fin du compte à rebours. Revenez ensuite voir Amanti.

### *Ni'awve Mokri*

Amanti vous demande de trouver un moyen d'atteindre le Puits des âmes pour terminer le rituel. Il s'agit de votre dernière mission pour les Na'vis. Allez alors vers le sommet du village et prenez les commandes du Léonoptéryx. Il se conduit comme le Banshee.

Passez par la grotte, volez vers le puits des âmes et atterrissez dans la zone indiquée. Avancez ensuite à gauche jusqu'au grand arbre. Entrez dans la zone indiquée pour réveiller le Puits des âmes. Félicitations, vous avez terminé la partie du jeu avec les Na'vis.

## Campagne RDA

Revenez au choix et cette fois-ci choisissez de rallier la RDA. Eliminez alors Harper qui est la taupe. Vous aurez comme ennemi, en plus des Na'vis, toutes la planète ainsi que sa faune et sa flore.

### *Un homme à terre*

Après le crash de votre avion, kendra vous demande d'aller vers la mine et de chercher de l'aide. Avancez, traversez le pont et grimpez à la liane. Réparez le Muni-pod pour faire le plein de munitions. Continuez d'avancer en éliminant les plantes qui vous crachent dessus leur toxine. Eliminez aussi les loup-vipères qui rodent dans la zone. Entrez ensuite dans la mine qui elle aussi souffre des attaques des Na'vis.

### *Appât à Banshee*

Winslow vous prête un hélicoptère scorpion pour partir sauver vos amis. Volez vers le site du crash et éliminez les Banshees qui essayent d'attaquer votre appareil. Restez toujours en hauteur pour éviter les projectiles lancés par les plantes. Atterrissez ensuite près du site du crash et parlez à Kendra.

### *Le dard du scorpion*

Vous devez récupérer le circuit de tir de l'appareil détruit et l'installer sur le votre pour remettre en marche vos missiles. Même si le site du crash est à proximité, l'atteindre ne sera pas chose facile. Eliminez les loup-vipères qui vous attaquent. Rejoignez l'appareil en feu et allez vers la zone indiquée pour prendre le circuit de tir. Revenez vers Kendra en éliminant encore une fois les bêtes en chemin. Recevez enfin la mission suivante.

### *Extermination*

Kendra vous demande de détruire les nids des Banshees qui se trouvent près de la mine. Localisez-les sur votre radar et allez les détruire. Explosez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Evitez de rester immobile très longtemps sinon vous serez attaqué par les Banshees. Détruisez cinq nids ensuite allez vers la mine. Entrez dans l'installation pour parler à Kendra.

### *Roches étranges*

Monroe vous demande de trouver les fragments et le saule sur les hautes collines. Prenez un buggy et allez vers le premier fragment. Ecrasez les ennemis en chemin et ne vous arrêtez que pour le prendre. Plusieurs ennemis arrivent et vous empêchent de partir, écrasez-les avec votre buggy et partez pour le deuxième fragment.

Entrez dans la grotte en écrasant les Na'vis et leurs animaux en chemin. Prenez le fragment ensuite dirigez-vous rapidement vers la sortie avant l'effondrement de la grotte. Tuez les ennemis qui essayent de vous bloquer dans la grotte. Prenez un autre buggy et allez vers le dernier fragment.

Comme d'habitude, écrasez tout sur votre chemin. Eliminez ensuite les Na'vis qui protègent le fragment avant de prendre ce dernier. Quittez l'endroit en éliminant les ennemis, trouvez un buggy et allez vers le saule pour accorder les fréquences des fragments. Le saule est bien protégé et vous devez éliminer toute la résistance ennemie avant de placer les trois fragments autour de l'arbre. Revenez ensuite à l'entrée de la grotte pour trouver Kendra.

### *Votre premier harmonique*

Vous devez rejoindre l'Enfer et remettre l'harmonique à Monroe. Avancez vers votre pilote personnel, il a été mis à votre disposition par Falco. Montez à bord du scorpion pour faire le voyage jusqu'à l'Enfer.

## L'enfer

### *Premier harmonique*

Avancez vers l'ascenseur et montez voir Monroe. Il vous demande de charger le premier harmonique. Utilisez alors le terminal qui se trouve derrière vous. Entrez ensuite dans le bureau pour recevoir votre nouvelle mission de la part de Falco qui vous demande de partir vers la Frange.

## Frange

### *Trois dans la Frange*

Parlez à Kendra pour votre nouvelle mission. Vous devez récupérer les trois fragments et effectuer d'autres missions en chemin. Vous devez aussi aller au secours des hommes de Kendra qui se trouvent au sud.

### *Le prix fort*

Prenez un buggy et allez vers la position de vos alliés. Ecrasez les premiers ennemis ensuite descendez du véhicule. Restez entre vos amis et occupez-vous des Na'vis pendant qu'ils repoussent les attaques des loups-vipères qui foncent vers vous.

Une fois la zone sécurisée, allez parler à Magnusson qui vous demande de récupérer les fragments. Contournez-le d'abord et ramassez le premier fragment. Revenez ensuite lui parler pour recevoir d'autres instructions.

### *Dans l'antre de la bête*

Allez ensuite au sud-est pour assister au crash d'un hélicoptère. Parlez au pilote qui vous indique l'emplacement du prochain fragment. Elle vous informe aussi qu'une créature protège l'endroit. Avancez vers la zone indiquée en utilisant les différents véhicules qui se trouvent dans les camps de la RDA.
La zone est infestée de loup-vipères en tous genres. Eliminez-les ou écrasez-les jusqu'à atteindre l'antre de la bête.

Vous devez affronter un Thanator énorme. Restez toujours loin de cette bête et esquivez ses attaques quand elle fonce sur vous. Videz vos chargeurs sur elle en évitant le corps à corps. Quand l'ennemi  est proche, éloignez-vous de lui en

sautant deux fois pour ne pas être atteint par son coup de griffe. Continuez de tirer sur la bête jusqu'à sa mort. Allez alors vers le fragment et prenez-le. Parlez ensuite à Kendra et embarquez dans l'hélicoptère.

#### *Le titan*

Allez vers votre prochaine mission pour rencontrer Buckland. Un Titanosaure bloque le chemin vers le fragment et vous devez l'abattre. Avancez avec vos amis pour combattre le titan. Restez loin de cette bête et tournez autour d'elle en lui tirant dessus.

Eliminez aussi les loups-vipères qui vous attaquent en même temps. Evitez les attaques de charge du Titanosaure et l'onde de choc qu'il provoque quand il frappe le sol. Videz vos chargeurs sur ce monstre pour l'éliminer. Prenez alors le fragment et retournez voir Buckland. Rejoignez ensuite Kendra qui se trouve à l'ancien poste de communication.

#### *Votre deuxième harmonique*

Kendra vous demande d'utiliser les fragments pour accorder le saule et pouvoir extraire l'harmonique. Prenez un véhicule pour rejoindre l'endroit. Eliminez les Na'vis qui gardent la zone et approchez-vous du saule. Placez les trois fragments autour pour obtenir l'harmonique. Beyda'amo le grand guerrier Na'vi, entre en scène et vous attaque. Esquivez ses puissantes frappes et éloignez-vous de lui. Tirez-lui dessus et utilisez votre fusil à pompe qui le projette à terre.

Tirez aussi quand il est à terre avant qu'il ne se redresse et reprenne ses assauts. Esquivez et tirez jusqu'à l'élimination de Beyda'amo. Rejoignez ensuite Kendra au point d'extraction pour l'Enfer.

### L'Enfer

#### *Deuxième harmonique*

Entrez dans la base et rejoignez le docteur Monroe. Chargez ensuite l'harmonique dans l'appareil et allez parler au commandant Falco. Ce dernier vous demande de vous rendre au Caveau pour chercher les trois fragments suivants. Sortez alors de la base et parlez à votre pilote.

### Le Caveau

#### *Pillage du village*

Le fragment suivant se trouve dans un village. En plus des ennemis Na'vis, Falco va bombarder le village pendant que vous cherchez le fragment. Foncez vers le village et éliminez les ennemis en chemin. Heureusement que vous avez le soutien de vos amis qui arrosent la zone avec leurs lance-flammes. Utilisez votre fusil à pompe pour vous frayer un chemin jusqu'au fragment et prenez-le. Vous devez maintenant rejoindre Fulson au camp Zulu.

#### *Sur la défensive*

Fulson vous demande de garder la porte ouest et de repousser les attaques ennemies. Allez près de la porte et restez derrière vos amis. Prenez une arme de longue portée et commencez à éliminer les ennemis qui essayent d'entrer dans le camp.

Vous devez tuer 10 assaillants avant de partir vers la porte suivante et faire la même chose. Allez ensuite à la dernière porte et éliminez 10 Na'vis. Revenez voir Fulson pour obtenir une nouvelle mission.

#### *Dispersion*

Elle vous demande de prendre le contrôle de la tourelle du Cygne et d'attirer le troupeau de Mêta-bêtes loin du camp

Zulu. Montez à bord du vehicule et tirez avec la tourelle sur les bêtes que vous rencontrez. Quand le véhicule cale et refuse de démarrer, éliminez les Na'vis qui s'approchent de votre position.

Ils attaquent de tous les cotés, donc ne vous concentrez pas sur un seul coté en laissant les autres sans surveillance. Quand le véhicule démarre, reprenez votre chasse aux Méta-bêtes jusqu'à rejoindre Kendra. Parlez-lui pour recevoir l'emplacement du prochain fragment.

#### *Une pièce du puzzle*

Ce fragment aussi se trouve dans un village Na'vi. Vos amis sont déjà sur le coup et attaquent ce village. Profitez de ce désordre pour avancer directement vers le fragment en n'éliminant que les ennemis qui vous bloquent la route. Tuez aussi les Na'vis qui gardent l'objet puis prene-le. Revenez ensuite voir Kendra en ignorant la bataille.

#### *Ombres d'un fragment*

Le troisième fragment se trouve dans un camp abandonné, au sud-est. Embarquez sur le Cygne et conduisez jusqu'au camp. Prenez alors les commandes de la tourelle et exterminez les Méta-bêtes qui rodent dans la zone. Descendez ensuite de la tourelle et allez vers la cabane en ruines. Entrez et prenez l'objet en surbrillance qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers votre groupe.

#### *Victoire sur les Bleus*

Vos amis sont attaqués par les Na'vis. Jezik vous demande de les aider à repousser les assauts ennemis et de récupérer le fragment qui se trouve dans le village. Attendez que vos alliés passent à l'attaque, devenez invisible et faufilez-vous jusqu'au fragment. Prenez-le et revenez voir Jezik qui vous indique la position du saule.

#### *Le troisième harmonique*

Vous devez tuer Tan Jala avant de pouvoir récupérer l'harmonique du saule du nord-est. Avancez dans le village et commencez par éliminer les villageois pour qu'ils n'interférent pas pendant votre combat avec Tan Jala. Avancez ensuite vers le saule pour trouver votre ennemi. Tirez-lui dessus avant qu'il ne s'approche de vous.

Utilisez votre fusil à pompe quand il est à proximité pour le projeter à terre et l'étourdir pendant un moment. Vous pouvez alors reculer et tirer avec le lance-grenades quand il est encore à terre. Finissez-le ensuite avec vos fusils sans penser aux munitions. Après sa mort, placez les trois fragments pour récupérer l'harmonique. Rejoignez ensuite Kendra pour qu'elle vous amène au bercail.

### L'Enfer

#### *Troisième harmonique*

Entrez dans la base, parlez à Monroe et placez l'harmonique dans l'appareil. Allez ensuite voir Falco pour recevoir votre nouvelle mission. Falco vous demande de vous rendre aux jardins flottants.

### Les jardins flottants

Dès l'atterrissage, tirez sur les ennemis qui envahissent le camp. Restez entre vos amis et éliminez dix Na'vis pour ensuite parler avec Winslow.

#### *Chasse aux nuisibles*

Vous devez réactiver les répulseurs de l'ancien dépôt avant d'aller voir Batista. Prenez un buggy et avancez jusqu'au camp abandonné où se trouvent deux répulseurs. Activez-les pour voir débarquer Batista.

### *Démolition*

Batista vous demande de récupérer les détonateurs qui se trouvent sur les missiles de l'hélico qui s'est crashé et de les ramener à Winslow. Prenez votre buggy et allez vers le site de crash. Ce site est infesté de loup-vipères, éliminez-les et récupérez les détonateurs qui se trouvent près de la carcasse de l'hélico. Revenez ensuite voir Winslow à bord de votre buggy.

### *Excavation*

Winslow vous donne l'ordre de faire sauter les deux parois rocheuses. Allez vers les deux parois et placez les explosifs. Eloignez-vous ensuite pour ne pas périr sous les décombres. Revenez ensuite voir Winslow.

### *La meute sauvage*

L'explosion des deux parois a ouvert le chemin pour les loup-vipères. Ils s'acharnent alors sur vos amis et vous devez les exterminer. Avancez dans le premier chemin ouvert avec l'explosion et placez deux explosifs dans les tanières des loup-vipères.

Faites attention aux plantes qui protègent les tanières. Eloignez-vous de l'explosion et allez vers les deux tanières du deuxième chemin. Eliminez les bêtes en route et placez les explosifs pour stopper les assauts des loup-vipères. Revenez ensuite voir Winslow.

### *Rafistolage*

Winslow vous demande de trouver une batterie au sud et de l'utiliser pour réactiver le radar qui se trouve au nord. Prenez un buggy et allez prendre la batterie qui se trouve entourée par des loup-vipères. Empruntez ensuite le chemin vers le radar. Avant de réactiver ce dernier, utilisez votre lance-flamme et brulez les loup-vipères qui arrivent en surnombre. Réactivez ensuite le radar et téléportez-vous près de Winslow.

### *Chasse au Harper*

Vous devez trouver les deux chambres de lien et éliminer les Avatars que vous rencontrez avec comme cible numéro un le renégat Harper. Allez vers la première marque sur votre radar et éliminez l'Avatar qui se trouve près de la cabane qui contient le caisson de lien. Revenez ensuite à cette cabane et éliminez l'humain qui était au contrôle de l'Avatar. Allez vers la deuxième cible, éliminez l'Avatar et ses amis Na'vis ensuite occupez-vous de l'humain qui sort du caisson de lien. Aucun de ces deux humains n'est Harper. Revenez à Winslow et faites votre rapport. Parlez ensuite à Kendra.

### *A la recherche des fragments*

Kendra vous donne les emplacements des trois fragments. Allez vers le fragment qui se trouve à gauche, sur votre carte, à bord d'un buggy. Placez des explosifs devant les tanières des loup-vipères et éliminez ceux qui entourent le fragment. Prenez ce dernier et partez vers le deuxième.

Allez vers le fragment qui se trouve en bas, au centre, sur votre carte. Avancez en éliminant les Loup-vipères jusqu'à arriver devant un immense rocher. Montez au sommet de ce rocher pour prendre le deuxième fragment ensuite descendez et téléportez-vous près de vos deux amis. Prenez ensuite la direction du dernier fragment.

Le dernier fragment se trouve dans un village. Prenez un buggy et allez jusqu'à l'entrée du village. Passez en mode invisible et entrez puis prenez le fragment et attendez que la capacité invisibilité se recharge avant de sortir du village sans que personne ne vous remarque. Reprenez alors le chemin vers le camp pour parler à Kendra et Winslow qui vous donnent chacun une mission.

### *Le quatrième harmonique - Le signal*

Kendra vous donne la position du saule tandis que Winslow vous demande de trouver et de tuer Harper. Les deux

missions sont liées. Vous retrouverez Harper près du saule. Prenez un buggy et rejoignez le saule qui est inaccessible pour le moment. Vous devez alors trouver Batista l'expert en explosifs qui vous donnera un coup de main.

#### *A l'attaque*

Batista vous fournit un véhicule pour démolir la barricade qui bloque le chemin vers le saule. Allez alors vers ce véhicule équipé de missiles et foncez vers la barricade. Ignorez les ennemis et défoncez la barricade avec un missile. Entrez ensuite dans la cathédrale.

### La cathédrale

Avancez et localisez Harper qui se trouve en haut, sur les rochers. Il commence à tourner autour de vous en vous tirant dessus. Tirez à votre tour sur Harper ainsi que sur les Na'vis qui passent à l'attaque. Suivez ses déplacements et focalisez vos tirs dessus jusqu'à éliminer son Avatar. Avancez ensuite pour retrouver Harper sous sa forme humaine. Utilisez le fusil à pompe contre votre ennemi.

Si plusieurs Avatars vous attaquent en même temps, utilisez votre lance-flammes pour les disperser puis revenez à la charge jusqu'à la mort de votre ennemi. Avancez ensuite vers le saule et placez les trois fragments autour de lui pour récupérer l'harmonique. Sortez ensuite de la cathédrale pour rencontrer Winslow et Kendra et rentrer à l'Enfer.

### L'Enfer

#### *Quatrième harmonique*

Même si Monroe a disparu, allez à son labo et rechargez le quatrième harmonique. Falco a lui aussi disparu. Sortez alors pour retrouver Kendra.

#### *Coups bas*

Après l'explication de Kendra, elle vous demande de rallier les plaines de Goliath. Allez à votre pilote personnel et allez vers votre nouvelle destination.

### Plaines de Goliath

Parlez à Winslow qui vous envoie voir le nouveau commandant. Prenez un AMP et traversez le champ de bataille en éliminant les ennemis en chemin. Parlez ensuite au colonel Quaritch.

#### *Plans de bataille*

Quarritch vous demande de vous présenter aux trois commandants sur le terrain pour recevoir vos instructions. Parlez alors à Batista pour recevoir votre première mission.

#### *L'éclaireur*

Batista vous demande de trouver et d'éliminer Swawta, l'un des chefs Na'vis. Avancez vers le village où se trouve Swawta. Avancez vers ce dernier qui vous propose de rallier le camp des Na'vis pour l'ultime bataille.

Ignorez son offre et abattez-le. Ce boss est très rapide, il esquive parfaitement les attaques et est habile avec les flèches. Il vous faut trouver une planque et lui tirer dessus tout en essayant de rester à couvert. Utilisez votre mitrailleuse contre cet ennemi qui utilise un arc et qui restera toujours à distance donc hors de la portée du fusil à pompe(utilisez cette arme quand le boss est à proximité). Eliminez Swawta et foncez vers l'hélicoptère pour quitter le village.

#### *Le sauvage*

Parlez à Batista puis à Winslow qui vous demande de tuer Hukato, un autre chef Na'vi. Prenez un véhicule et allez au village de Hukato. Commencez par éliminer les villageois avant d'aller affronter votre cible. Ce dernier chevauche un Thanator que vous devez éliminer en premier avant de vous attaquer au boss. Restez près de la borne de munitions et sortez votre lance-grenades. Bombardez votre ennemi et tous les Na'vis avec vos grenades.

Une fois le Thanator éliminé, le boss fonce sur vous avec sa massue. Esquivez ses attaques et utilisez votre fusil à pompe quand il est proche et votre fusil d'assaut quand il est loin. Eliminez ce chef et revenez au camp pour faire votre rapport à Winslow. Prenez ensuite les commandes du Scorpion pour aller au dernier commandant.

#### *Le chasseur*

En chemin, tirez sur les plates-formes flottantes qui obstruent la route vers la base. Eliminez aussi les plantes qui vous lancent des projectiles. Atterrissez ensuite et parlez à Savoy. Il vous demande de traquer et d'éliminer Raltaw. Empruntez un Scorpion et allez vers le village de Raltaw. Vous pouvez atterrir et affronter directement Raltaw mais il est trop rapide et difficile à toucher. Il utilise un arc et restera toujours loin de vous. En plus, il s'agit d'un bon chasseur donc il ne rate presque jamais sa cible.
Vous pouvez aussi rester dans le Scorpion et diriger le feu de la mitrailleuse de l'hélico sur ce boss jusqu'à l'éliminer tout en restant en sécurité dans l'appareil.

Revenez ensuite voir Savoy. Allez ensuite vers Quaritch pour recevoir votre dernière mission qui consiste à arrêter Falco.

## Tantalus

#### *Partie de chasse*

Vous devez rejoindre l'avant-garde et essayer de les aider. Prenez alors les commandes du dragon et foncez vers l'avant poste. Parlez au chef du camp qui vous demande de placer des explosifs sur la paroi pour dégager la voie aux renforts aériens. Récupérez les trois explosifs qui se trouvent à gauche ensuite prenez un AMP et foncez vers le village Na'vi.

Vous devez éliminer les ennemis qui protègent la zone. Localisez la borne de munitions et utilisez votre lance-grenades pour éliminer les groupes d'ennemis qui vous attaquent. Résistez et repoussez les Na'vis jusqu'à l'arrivée des renforts. Placez ensuite les trois explosifs et mettez-vous dans un endroit sûr pour éviter l'explosion. Avancez ensuite et parlez au commandant.

#### *Point final*

Vous devez rejoindre le Puits des âmes. Prenez alors un dragon et volez vers Falco. Approchez-vous de Falco et tirez-lui dessus avec votre fusil d'assaut. Il est rapide est évasif donc évitez d'utiliser le lance-grenades ou le lance-flammes. Lorsque vous le touchez et qu'il se tord de douleur, courez vers lui, sortez votre fusil à pompe et arrosez-le jusqu'à ce qu'il déclenche l'onde de choc qui vous projette loin de lui.

Evitez l'ennemi quand il est coloré en rouge et esquivez ses attaques. Reprenez alors votre fusil d'assaut et canardez Falco jusqu'à lui faire très mal. Finissez-le ensuite avec votre fusil à pompe. Vous avez arrêté Falco et sauvé la planète. Félicitations, vous avez terminé les missions de la RDA et le jeu !

# Juiced 2 : Hot Import Nights

© THQ / Juice Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NOUVELLES VOITURES

Dans le menu des challenges, entrez les codes suivants. De nouvelles épreuves apparaissent. Si vous les remportez, vos obtiendrez de nouvelles voitures.

| | |
|---|---|
| GVDL | BMW Z4 ROADSTER |
| RBSG | HOLDEN MONARO |
| BSLU | HYUNDAI COUPE 2.7 V6 |
| MRHC | INFINITY G35 |
| MNCH | INFINITY G35 (RED DESIGN) |
| KDTR | KOENIGSEGG CCX |
| DOPX | MITSUBISHI PROTOTYPE X |
| PRGN | NISSAN 350Z |
| JWRS | Nissan Skyline R34 GT-R |
| WIKF | SALEEN S7 |
| FAMQ | SEAT LEON CUPRA R |

## SUCCÈS

### Ligue 4 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 4 en ligne.

### Commerçant ! (5)

Tu as acheté ou vendu une voiture en ligne.

### Jolie carrosserie ! (5)

Tu as acheté un sticker prédéfini en ligne.

### Ligue 5 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 5 en ligne.

### Chanceux ! (5)

Tu t'es inscris dans une course avec carte grise à la clé.

### Ligue 6 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 6 en ligne.

### Ligue 7 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 7 en ligne.

### Ligue 7 (5)

Tu as été promu à la ligue 7.

### Ligue 6 (5)

Tu as été promu à la ligue 6.

### Ligue 5 (5)

Tu as été promu à la ligue 5

### Ligue 4 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 4 en ligne.

### Ligue 3 (5)

Tu as été promu à la ligue 3.

### Ligue 2 (5)

Tu as été promu à la ligue 2.

### Ligue 1 (5)

Tu as été promu à la ligue 1.

### Classe mondiale (5)

Tu as été promu à la classe mondiale.

### Élite (5)

Tu as été promu à la Élite.

### Ligue 3 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 3 en ligne.

### Ligue 2 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 2 en ligne.

### Ligue 1 en ligne (5)

Tu as été promu à la ligue 1 en ligne.

### Classe mondiale en ligne (5)

Tu as été promu à la classe mondiale en ligne.

### Élite en ligne (5)

Tu as été promu à Élite en ligne !

### Amateur légende (10)

Tu as accompli tous les objectifs Amateur.

### Légende de ligue 7 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 7.

### Légende de ligue 6 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 6.

### Légende de ligue 5 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 5.

### Légende de ligue 4 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 4.

### Légende de ligue 3 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 3.

### Légende de ligue 2 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 2.

### Légende de ligue 1 (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 1.

### Légende de classe mondiale (10)

Tu as accompli tous les objectifs de classe mondiale.

### Légende Élite (10)

Tu as accompli tous les objectifs Élite.

### Vaillant ! (10)

Tu t'es inscris dans 10 courses avec carte grise à la clé.

### Amateur légende en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs Amateur en ligne.

### Légende de ligue 7 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 7 en ligne.

### Légende de ligue 6 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 6 en ligne.

### Légende de ligue 5 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 5 en ligne.

### Légende de ligue 4 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 4 en ligne.

### Légende de ligue 3 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 3 en ligne.

### Légende de ligue 2 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 2 en ligne.

### Légende de ligue 1 en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de ligue 1 en ligne.

### Légende cl. mondiale en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs de classe mondiale en ligne.

### Légende Élite en ligne (10)

Tu as accompli tous les objectifs Élite en ligne.

### Concessionnaire! (10)

Tu as acheté ou vendu cinq voitures en ligne.

### Classe ! (10)

Tu as acheté cinq stickers prédéfinis en ligne.

### Collectionneur d'ADN ! (10)

Tu as téléchargé l'ADN de quelqu'un.

### Magnat ! (15)

Tu as acheté ou vendu dix voitures en ligne !

### Téméraire ! (15)

Tu t'es inscris dans 25 courses avec carte grise à la clé.

### Roi du style ! (15)

Tu as acheté dix stickers prédéfinis en ligne !

### Reste attentif ! (15)

Tu as maximisé une voiture !

### Millionnaire ! (15)

Tu as gagné un million de dollars !

### Met les gaz ! (20)

Tu as maximisé cinq voitures !

### Très riche ! (20)

Tu as gagné cent millions de dollars !

### Milliardaire ! (25)

Tu as gagné un milliard de dollars !

### Juiced ! (25)

Tu as maximisé dix voitures !

### Prestige (45)

Challenges célébrités tous terminés

### Champion HIN (45)

Challenges équipes HIN tous terminés

### Drift impeccable ! (50)

Tu as obtenu 5 000 000 de points de drift.

### Marathon de drift ! (100)

Tu as obtenu 20 000 000 de points de drift.

### Excellent ! (100)

Tu as terminé le jeu à hauteur de 100 %.

### Drift imparable ! (150)

Tu as obtenu 50 000 000 de points de drift.

# Jumper : Griffin's Story

© Brash Entertainment / Red Tribe 2008



## SUCCÈS

### Halte à l'autodestruction (50)

Exécutez un finish move de l'avant

### Cubes et lamelles (50)

Exécutez un finish move de l'arrière

### Coup de circuit (50)

Exécutez un finish move depuis la gauche

### Crochet droit (50)

Exécutez un finish move depuis la droite

### Fin des fins (50)

Réalisez un "drop zone kill"

### Livraison urgente (50)

Tacklez un ennemi

### Combo #5 (50)

Portez 5 attaques consécutives

### Esquive ça ! (50)

Esquivez une prise

### Nain de jardin (50)

Collectez 7 items

### Vous dansez ? (50)

Réalisez un combo aérien de 7 coups

### Solaire (50)

Trouvez les 4 couvertures de comics

### Tout sauf le filet (50)

Echappez au filet

### Gladiateur (50)

Totalisez 20 000 points d'expérience

### La secousse (50)

Totalisez 45 000 points d'expérience

### Impulsion 9 (50)

Collectez toutes les armes

### Tout est bien (50)

Terminez le jeu

### Collectionneur (50)

Trouvez tous les items à collectionner

### Démon de la vitesse (50)

Terminez le jeu en un temps record

### Cible ardue (50)

Terminez le jeu sans mourir

### Jet mortel (50)

Jetez un ennemi sur toutes les "drop zones"

# Jurassic : The Hunted

© Activision



## FUSIL LASER

Terminer le jeu en Normal pour que le fusil laser devienne disponible en mode Difficile.

# Kameo : Elements of Power

© Microsoft / Rareware 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES BONUS À DÉBLOQUER

Réalisez les scores suivants dans le niveau requis pour débloquer différents bonus.

### Château de Thorn

Cheats n°1 : 2 500 000
Costume pour Kameo : 100 000
Mode Test Cut-scenes : 2 000 000
Musique Troll : 1 000 000
Vidéo Concept : 1 500 000
Vidéo Décor : 500 000

### Forêt Perdue

Cheats n°2 : 2 000 000
Costume pour la Plante : 400 000
Costume pour le Rocher : 1 200 000
Mode Cut-scenes : 1 600 000
Vidéo Animation : 200 000
Vidéo Livre Wotnot : 800 000

### Temple de l'Eau

Cheats n°3 : 3 000 000
Costume pour Kameo : 500 000
Costume pour le Dragon : 1 000 000
Costume pour le Tatou : 2 000 000
Mode Boss : 2 500 000
Vidéo Cut-scènes : 1 500 000

### Temple de la Neige

Cheats n°4 : 3 000 000
Costume pour le Monstre Bleu : 1 000 000
Costume pour le Yéti : 2 000 000
Mode Sound Test : 1 500 000
Vidéo Evolution des Personnages : 500 000
Vidéo Modèle Personnage : 2 500 000

### Chemin de Thorn

Cheats n°5 : 5 000 000
Costume pour Flex : 4 000 000
Costume pour Kameo : 2 500 000
Vidéo Animations 1 : 4 500 000
Vidéo Evolution : 3 500 000

Vidéo Mouvements : 3 000 000

## Dirigeable de Thorn

Cheats n°6 : 3 000 000
Costume pour le Monstre des Glaces : 1 500 000
Vidéo Concept Final : 2 500 000
Vidéo Dirigeable Concept : 2 000 000
Vidéo Originale : 500 000
Vidéo Scènes coupées : 1 000 000

## Score total sur l'ensemble du jeu

Concept Art 1 : 9 000 000
Concept Art 2 : 12 000 000
Costume pour la Plante : 15 000 000
Costume pour Thermite : 24 000 000
Vidéo Animations 2 : 18 000 000
Vidéo scènes coupées : 21 000 000

# Kane & Lynch : Dead Men

© Eidos Interactive / IO Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSOS JOUABLES (FRAGILE ALLIANCE)

| | |
|---|---|
| Lynch | Atteindre le rang 30 |
| Kane | Atteindre le rang 35 |

## SUCCÈS

### Célébrité (0)

Incarnez Lynch en Fragile Alliance.

### Véritable élite (0)

Incarnez Kane en Fragile Alliance.

### Membre de la Famille (5)

Terminez une session Fragile Alliance.

### Un peu... (5)

Echappez-vous avec 50 000 $ venant d'un braquage Fragile Alliance.

### Douce vengeance (5)

Accomplissez une vengeance personnelle en Fragile Alliance.

### Fragile Alliance (10)

Terminez le premier niveau en co-op.

### Béhémoth (10)

Arrêtez le monstre blindé.

### Une balle entre les deux yeux (10)

47 tirs dans la tête.

### On achève bien les chevaux. (10)

Lynch achève des blessés.

### Retour à l'envoyeur (10)

Renvoyez sur les ennemis leurs propres grenades.

### Pare-balles (10)

Terminez un niveau sans utiliser d'adrénaline.

### Ouverture de la chasse (10)

Descendez ce gros coucou.

### Justice ! (10)

Tuez 10 traîtres en Fragile Alliance.

### Beaucoup ! (15)

Echappez-vous avec1 500 000 $ venant d'un braquage en Fragile Alliance.

### Mercenaire (15)

Terminez une session dans chaque scénario Fragile Alliance.

### Heure de pointe (15)

Echappez-vous de toutes les manches d'une session Fragile Alliance.

### Sun Tzu (20)

Laissez votre équipe faire le sale boulot.

### L'impact (20)

Echappez-vous du couloir de la mort.

### Traître ! (20)

Laissez-les brûler.

### Voyagez armé, Partie I (20)

Voyagez vers le Soleil Levant.

### Voyagez armé, Partie II (20)

Animez la contre-révolution.

### Voyagez armé, Partie III (20)

Le début de la fin.

### Symphonie des lames (20)

Eliminez vos cibles au corps à corps.

### Grenade (20)

5 avec une seule grenade à fragmentation.

### Fusil à canon scié (20)

Le messie au fusil à pompe.

### Teflon (20)

Terminez un niveau sans vous faire toucher.

### Vengeance, Partie I (20)

Réduisez le Muet au silence.

### Vengeance, Partie IV (20)

Le Lion est mort ce soir...

### Dans le mille (20)

Lynch réagit vite lors de l'échange.

### Vengeance, Parties II & III (20)

C'est qui l'ancien, maintenant ?

### Problème double (25)

Tuez 2 traîtres dans une manche Fragile Alliance.

### Accro au cash (25)

Aidez à voler tout l'argent dans une manche Fragile Alliance.

### 50 victoires (25)

Gagnez 50 manches en Fragile Alliance.

### Partage équitable (25)

Tous les joueurs se partagent équitablement l'argent d'un braquage Fragile Alliance.

### Trop tard pour reculer (30)

Allez au point de non-retour en Co-op.

### Le sens de l'honneur (30)

On peut pas les laisser tomber !

### Maîtrise de la foule (30)

Précision chirurgicale dans le nightclub.

### Vengeance, Partie V (30)

La vengeance est un plat... délicieux !

### Psychopathe délirant (30)

"Tirez" le meilleur de Lynch.

### N'abandonnez jamais (30)

Accomplissez 3 vengeances personnelles dans une session Fragile Alliance.

### Le nettoyeur (30)

Accomplissez 30 vengeances personnelles en Fragile Alliance.

### M. Popularité (35)

Tuez 100 traîtres en Fragile Alliance.

### Vétéran (35)

Terminez 200 sessions Fragile Alliance.

### Bout du chemin (50)

Terminez le jeu en Co-op.

### Fleur de fer (50)

Terminez le jeu en difficile.

### Avis de recherche (50)

Echappez-vous avec 150 000 000 $ venant de braquages en Fragile Alliance.

### M. Franc-jeu (50)

Gagnez 50 manches en Fragile Alliance en tant que mercenaire.

### Succès secret (100)

### Succès secret (50)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (50)

# Karaoke Revolution

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Horizons dégagés (15)

Débloquer le deuxième disque de Carrière.

### Un avenir prometteur (20)

Débloquer le troisième disque de Carrière.

### Premier album (10)

Terminer tous les concerts du premier disque.

### Édition spéciale (15)

Terminer tous les concerts du deuxième disque.

### Les plus grands succès (20)

Terminer tous les concerts du troisième disque.

### Tournée mondiale (30)

Terminer les trois disques.

### Star locale (10)

Note de Carrière obtenue (Artiste de bar).

### Qualité de star (15)

Obtenir la note de Carrière (Célébrité nationale).

### Le succès de toute une vie (50)

Obtenir la note de Carrière (Légende).

### Le prix du mérite (30)

Réussir un concert à haut risque sans jamais faire d'accroc sur une chanson "Expert" entière.

### Tout le monde se l'arrache (5)

Chantez votre première chanson en Mode fête.

### La vie en communauté (5)

Terminer une liste de fête avec tous les joueurs dans la même équipe.

### Un bon moment, tout simplement (5)

Terminer une liste de fête avec 4 joueurs ou plus.

### Sensation mineure (20)

Remporter 100 récompenses de score "Sensationnel".

### Sensation unanime (30)

Remporter 200 récompenses de score "Sensationnel".

### Zone 51 (10)

Débloquer les éléments de scène Zone 51 et chanter devant eux.

### Tube en série (20)

Réaliser une série de 10 phrases "Excellent".

### Foudre (40)

Réaliser une série de 10 phrases "Excellent" en Expert.

### Sacré booster (30)

Gagner un multiplicateur 6x avec un seul boost de star.

### La foire aux multiplicateurs (20)

Réussir un multiplicateur 20x.

### Une nouvelle voix (5)

Incarnez un nouveau personnage entièrement créé.

### Multiplicateur en folie (30)

Gagner un multiplicateur 30x.

### Classe galactique (30)

Activer le boost de star 4 fois pendant une chanson.

### Préparateur de scène (5)

Jouer dans une scène entièrement créée.

### Phénoménal (20)

Obtenez la note de Carrière (Phénomène).

### Joli duo, non ? (20)

Obtenir un score Sensationnel en Duo.

### Concurrents (10)

Jouer dix manches de Face-à-face.

### DE LA CERVELLE ! (10)

Jouer sur une scène avec un Zombie en pièce centrale et en arrière-plan.

### Tout feu tout flamme (10)

Jouer dix Medleys.

### Rêves éclectiques (40)

Chanter un Medley de 5 chansons d'un genre différent et obtenir une note platine.

### Endurance vocale (10)

Chanter une liste de 5 chansons pour la première fois.

### Crise d'identité (10)

Chanter une liste de 5 chansons d'un genre différent.

### En live et ça s'entend (50)

Marquer au moins 5 millions de points en une seule liste.

### Micros à quinze temps (10)

Jouer un match en ligne Face-à-face.

### Espionnage musical (10)

Chantez sur une scène créée par un autre joueur en ligne. - Parcourez les présélections de scène !

### Taisez-vous ! (10)

Participer à un tournoi en ligne.

### Spartiate (20)

300 représentations terminées.

### La star des boosters (30)

Activer le boost de star 100 fois.

### Mégastar (10)

Marquer plus d'un million de points en une seule chanson.

### Sur la route du paradis (30)

Obtenir un total de 50 millions de points en comptant tous les modes de jeu.

### La route est longue (40)

Obtenir un total de 100 millions de points en comptant tous les modes de jeu.

### Double album (15)

Gagnez 45 récompenses platine.

### Temple de la renommée (30)

Gagnez 90 récompenses platine.

### Recordman (15)

Chanter toutes les chansons du disque au moins une fois.

### Platine (10)

Terminer une chanson avec une précision de plus de 90%.

### Perfection (40)

Terminer une chanson avec une précision de 100%.

### Carbone pur (50)

Obtenir une note Parfait en Expert.

### Contrôle au sol (10)

Chanter Space Oddity dans l'espace.

### Le 5 de platine (10)

Obtenir une note de platine sur un medley Jackson de 5 chansons.

### Hors des flammes ! (10)

Débloquer tous les éléments de scène en mode Carrière.

# Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2

© Konami / Blitz Games

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Les amis de Randy (20)

Obtenez le platine pour au moins 10 des chansons préférées de Randy dans un concours American Idol.

### Les idoles de Simon (20)

Obtenez le platine pour au moins 10 des chansons préférées de Simon dans un concours American Idol.

### L'âme soeur de Paula (20)

Obtenez le platine pour au moins 10 des chansons préférées de Paula dans un concours American Idol.

### À vous la vie de star (10)

Chantez mieux que les autres concurrents pour gagner votre premier tournoi Un joueur American Idol.

### Une légende est née (50)

Remportez le tournoi complet American Idol en mode Un joueur et en Expert.

### Amis pour la vie (30)

Obtenez cinq « Excellent » d'affilée de la part de Simon pendant la phase finale d'American Idol.

### Seul contre tous (10)

Disputez une partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en mode Face à face.

### La fête générale (10)

Participez hors ligne à un concours multijoueur d'American Idol.

### Parcours sans fautes (30)

Remportez un tournoi American Idol en mode Expert sans jamais faire partie du dernier groupe.

### La nouvelle idole (10)

Remportez 15 tournois d'American Idol en mode Un joueur.

### Sur la bonne voie (10)

Participez à 5 face à face hors ligne.

### 20000 lieues sous la télé (10)

Participez à 5 parties de ligue hors ligne.

### Harmonie à deux (15)

Décrochez la note de diamant en interprétant un Réel duo en mode Duo.

### Géologie (20)

Réussissez un medley de 5 chansons Rock et Hard Rock pour décrocher la note de platine.

### Laque (20)

Réussissez un medley de 5 chansons Pop et R'n'B pour décrocher la note de platine.

### Chanteur de charme (20)

Réussissez un medley de 5 chansons Classiques, Country et Slow pour décrocher la note de platine.

### Du rose et des paillettes (20)

Réussissez un medley de 5 chansons Disco et années 80 pour décrocher la note de platine.

### Ensemble pour la vie (20)

Décrochez la note de diamant en mode Duo pour tous les Réels duos fournis avec le jeu.

### Le monde vous appartient (10)

Disputez une partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en mode Ligue.

### Renverser le monde (10)

Gagnez une 1ère partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en mode Face à face.

### Ligues internationales (15)

Gagnez une 1ère partie avec avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en mode Ligue.

### L'idole planétaire (15)

Gagnez une 1ère partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en Tournoi American Idol.

### Globalisation (10)

Disputez une partie avec classement ou matchmaking d'amis sur Xbox LIVE en Tournoi American Idol.

### Virtuose (20)

Montrez votre talent en remportant 5 parties avec classement sur Xbox LIVE en Tournoi American Idol.

### Les vertus du mérite (20)

Montrez votre talent en remportant 15 parties avec classement Face à face Xbox LIVE.

### Premier album (10)

Déverrouillez chaque chanson et chantez-la au moins une fois !

### Premier numéro un ! (25)

Interprétez une chanson à la perfection pour décrocher votre premier disque de diamant !

### Virtuose des ligues (20)

Montrez votre talent en remportant 5 parties avec classement sur Xbox LIVE en mode Ligue.

### Greatest Hits (75)

Interprétez toutes les chansons à la perfection et empochez tous les disques de diamant !

### Une voix de diamant (25)

Réussissez 50 interprétations de diamant.

### Une voix en or (35)

Réussissez 100 interprétations de diamant.

### T'as l'oeil du tigre ! (15)

Interprétez intégralement « Eye of the Tiger » vêtu de la tenue complète « Bannière étoilée ».

### 12 millions (20)

Marquez 12 millions de points (cumulés dans n'importe quel mode).

### Le chemin de la célébrité (35)

Marquez 25 millions de points (cumulés dans n'importe quel mode).

### Les diamants du mérite (20)

Décrochez un disque de diamant en mode Difficile.

### Les diamants de la perfection (30)

Décrochez un disque de diamant en mode Expert.

### Chambre avec vue (25)

Réussissez au moins 200 interprétations de platine.

### La révélation de l'année (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans le studio d'enregistrement en mode Difficile ou Expert.

### VIP (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans la discothèque en mode Difficile ou Expert.

### Manhattan (10)

Décrochez 1 disque de diamant à New York en mode Difficile ou Expert.

### Au stade (10)

Décrochez 1 disque de diamant au stade en mode Difficile ou Expert.

### Encore un pour la route ! (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans le bar en mode Difficile ou Expert.

### Historique ! (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans les ruines gothiques en mode Difficile ou Expert.

### La tête dans les étoiles (10)

Décrochez 1 disque de diamant dans le clip vidéo en mode Difficile ou Expert.

### L'habit fait le moine (10)

Personnalisez entièrement un personnage et utilisez-le pour interpréter une chanson.

### Le roi du combo ! (50)

Réussissez un combo parfait de 50 phrases.

### Chanteur professionnel (50)

Obtenez une note de platine pour une chanson, sans les paroles ni la partition.

### Les années disco (10)

Enfilez une tenue des années 80 et chantez intégralement un Duo d'une chanson des années 80 !

### La fièvre du samedi soir (15)

Interprétez intégralement « Stayin' Alive » habillé en roi du disco des années 70 !

### Ça va bouger ! (15)

Interprétez intégralement un duo de Y.M.C.A en portant le couvre-chef approprié.

## TOUS LES PERSONNAGES

### DeVron

Remporter 40 disques de platine pour 40 chansons.

### Georgia

Remporter 22 disques de platine pour 22 chansons.

### Jessica

Remporter 35 disques de platine pour 35 chansons.

### Kazz

Remporter 18 disques de platine pour 18 chansons.

### Keith

Remporter 3 disques de platine pour 3 chansons.

### Marianne

Remporter 1 disque de platine pour 1 chanson.

### Sarah

Remporter 12 disques de platine pour 12 chansons.

### Tyler

Remporter 1 disque de diamant pour 1 chanson.

## TOUTES LES CHANSONS

### "Crazy In Love"

Remporter 5 disques de platine pour 5 chansons.

### "Dance Like There's No Tomorrow"

Remporter 20 disques de platine pour 20 chansons.

### "It's Not Over"

Remporter 10 disques de platine pour 10 chansons.

### "Since U Been Gone"

Remporter 2 disques de platine pour 2 chansons.

### "Wait For You"

Remporter 15 disques de platine pour 15 chansons.

## TOUTES LES VIDÉOS

### "All Judges"

Terminer le mode "American Idol".

### "I'm Every Woman" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "I'm Every Woman".

### "I'm Every Woman" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "I'm Every Woman".

### "Imagine" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Imagine".

### "Imagine" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Imagine".

### "Islands In The Stream"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Islands In The Stream".

### "Livin' On A Prayer" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Livin' On A Prayer".

### "Livin' On A Prayer" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Livin' On A Prayer".

### "Paint It Black"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Paint It Black".

### "Since U Been Gone"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Since U Been Gone".

### "Stayin' Alive"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Stayin' Alive".

# Kengo Zero

© Genki 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DÉBLOQUER JION

Si vous terminez le jeu avec les 9 principaux Samurais, vous pourrez utiliser Jion dans le Mode Combat.

## SUCCÈS

### 1er-dan (5)

Vous avez gagné 1 duel en ligne.

### Missions terminées (AB) (10)

Toutes les missions ont été terminées au niveau Assez Bien ou mieux.

### 2eme-dan (10)

Vous avez gagné 3 duels en ligne.

### Satori (10)

Mission "Satori" terminée.

### Verdict: la mort (10)

Mission "Verdict: mort" terminée.

### Menaces à Edo (10)

Mission "Menaces à Edo" terminée.

### La fin de la Shinsengumi (10)

Mission "La fin de la Shinsengumi" terminée.

### Assassins! (10)

Mission "Assassins!" terminée.

### Sauver Sanako! (10)

Mission "Sauver Sanako!" terminée.

### Les sept compagnons (10)

Mission "Les sept compagnons" terminée.

### Mort sur la Maison Kira (10)

Mission "Mort sur la Maison Kira" terminée.

### Trois Ronins (10)

Mission "Trois Ronins" terminée.

### Rixe (10)

Mission "Rixe" terminée.

### 3eme-dan (15)

Vous avez gagné 5 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 80%.

### Sakamoto Ryoma - Terminé (15)

Mode principal terminé avec Sakamoto Ryoma.

### Okita Soji - Terminé (15)

Mode principal terminé avec Okita Soji.

### Miyamoto Musashi- Terminé (15)

Mode principal terminé avec Miyamoto Musashi.

### 4eme-dan (20)

Vous avez gagné 7 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 70%.

### 5eme-dan (25)

Vous avez gagné 10 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 60%.

### Duel à cinq (25)

Vous avez réussi le duel en solo - cinq adversaires.

### Chiba Sanako - Terminé (25)

Mode principal terminé avec Chiba Sanako.

### Yagyu Jubei - Terminé (25)

Mode principal terminé avec Yagyu Jubei.

### Sasaki Kojiro - Terminé (25)

Mode principal terminé avec Sasaki Kojiro.

### 6eme-dan (30)

Vous avez gagné 20 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 50%.

### Missions terminées (B) (30)

Toutes les missions ont été terminées au niveau Bien ou mieux.

### Mode principal terminé (N) (30)

Mode principal au niveau normal terminé avec tous les personnages.

### 7eme-dan (35)

Vous avez gagné 30 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 25%.

### Okada Izo - Terminé (40)

Mode principal terminé avec Okada Izo.

### Horibe Yasubei - Terminé (40)

Mode principal terminé avec Horibe Yasubei.

### Ito Ittosai - Terminé (40)

Mode principal terminé avec Ito Ittosai.

### 8eme-dan (40)

Vous avez gagné 40 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 10%.

### 9eme-dan (45)

Vous avez gagné 50 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 5%.

### Maître (50)

Vous avez gagné 100 duels en ligne, votre rang se situe dans les premiers 1%.

### Missions terminées (TB) (50)

Toutes les missions ont été terminées au niveau Très Bien.

### Mode principal terminé (D) (60)

Mode principal au niveau difficile terminé avec tous les personnages.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# King Kong

© Ubisoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Au menu principal, en maintenant les 4 gachettes enfoncées, faites : Bas, Haut, Y, X, Bas, Bas, Y, Y. Relachez les gachettes pour faire apparaître le menu des cheat codes et tapez dans celui-ci :

| | |
|---|---|
| `8wonder` | Invincibilité |
| `GrosBras` | Mort en un coup |
| `KK 999 mun` | 999 munitions |
| `KKcapone` | Mitraillette |
| `KKmuseum` | Tous les bonus |
| `KKsh0tgun` | Fusil à pompe |
| `KKsn1per` | Fusil à lunette |
| `KKst0ry` | Choix du niveau |
| `KKtigun` | Pistolet |

PS : ces codes n'ont pas d'effet lorsque vous jouez King Kong.
PPS : 0 = le chiffre zéro, et pas la lettre O

## BONUS À DÉBLOQUER

**Weta Artworks : Environnements Part 1**
Finissez le jeu à 5%.

**Weta Artworks : Environnements Part 2**
Finissez le jeu à 25% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

**Weta Artworks : Environnements Part 3**
Ayez au moins 50 000 points et finissez le jeu à 100%.

**Weta Artworks : Creatures**
Finissez le jeu à 50%.

**Weta Artworks : Kong Part 1**
Finissez le jeu à 75%.

**Weta Artworks : Kong Part 2**
Ayez au moins 20 000 points et terminez le jeu à 100%.

**Weta Artworks : Kong Part 3**
Ayez au moins 100 000 points et terminez le jeu à 100%.

**Weta Artworks : Kong Part 4**
Ayez au moins 150 000 points et terminez le jeu à 100%.

**Look vieux film**
Finissez le jeu à 15%.

**Contraste élevé**
Finissez le jeu à 100%.

**Horizontal flip**
Finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

**Interview de Peter Jackson**
Ayez au moins 75 000 points et terminez le jeu à 100%.

**Interview de Philippa Boyens**
Ayez au moins 75 000 points, finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

**Fin alternative**
Ayez au moins 250 000 points et terminez le jeu à 100%.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1

Dès que vous arrivez sur l'île, commencez par suivre vos compagnons et montez les escaliers. Une fois dans la grotte, acceptez l'arme de Hayes et commencez à tirer sur les crabes qui vous attaquent. Dans le meilleur des cas, si vous n'êtes pas en danger, laissez faire votre ami afin d'économiser les précieuses munitions. Puis avancez. Brisez la porte et rejoignez la plage. Là, saisissez-vous de la poignée de bois dans le poteau disposé en contrebas. Puis actionnez le mécanisme afin d'ouvrir la porte. Dès que Ann commence à hurler, retournez-vous et préparez-vous à affronter une horde de crabes. Une fois ceux-ci décimés, vous devrez combattre un de leurs congénères géants. Grimpez sur la petite pente à votre gauche et visez sous la carapace de la créature. De là où vous êtes, vous ne risquez rien donc profitez-en pour clore cette bataille rapidement. Attendez que vos deux compagnons dégagent la voie et engagez-vous y. Suivez le seul chemin présent, et saisissez le fusil à pompe dans la caisse que Hayes va briser pour vous. Là, approchez-vous de l'ouverture à droite, et abattez le crabe. Poursuivez, brisez la porte, et tuez les ennemis présents. Ramassez la poignée à terre et plantez-la dans le poteau devant vous. Puis poussez cette dernière avec l'aide d'un des personnages et avancez.

### Chapitre 2

Avancez jusqu'à la caisse et tirez dessus pour accéder à ce qu'elle contient. Saisissez le fusil. Retournez-vous et regardez l'espèce de tas d'os. Prenez-en un (afin d'économiser les munitions en combat) et continuez. Empruntez une lance sur la gauche, près des buissons épineux et enflammez-la à l'aide du feu présent juste à côté. Puis, embrasez les herbes grâce à cette dernière. Entrez dans les catacombes et observez les environs. Des insectes se jettent sur vous en descendant le long des parois. Levez votre lance, et projetez-la sur ces créatures particulièrement féroces. Un moyen sûr de les tuer en un seul coup et d'économiser des munitions. Prenez bien garde à protéger vos compagnons. Après un combat épique, sortez de ce lieu maudit et suivez Denham. Eliminez les scolopendres qui vous agressent et défendez ce brave homme. Une fois à l'extérieur, prenez garde encore une fois aux insectes, puis avancez. Un monstre volant s'en prend à vous. Tuez-le à l'aide d'un os, puis marchez sur le petit ponton en bois jusqu'à la bordure de la falaise juste en face. Prenez les chargeurs dans les caisses à votre gauche, puis arrêtez-vous. En effet, Anne va se faire attaquer par des insectes. Massacrez-les en évitant de perdre l'actrice des yeux. Une fois qu'elle est parvenue en haut, rejoignez-la et poursuivez sans oublier de vous munir d'un os. Allez tout droit, et dès que vous apercevrez une sorte de ptérodactyle, éliminez-le pour que les scolopendres au sol le mangent. A ce propos, le système d'interaction

entre les espèces vous servira souvent. Une fois ces derniers en plein repas, profitez-en pour les neutraliser. Mettez alors le feu à une des lances non loin de vous, et brûlez les herbes. Une fois cela fait, attention à l'attaque d'un ennemi fourbe. Anne va monter vous ouvrir la porte. Défendez-la et restez sur vos gardes. Une fois le passage libre, avancez, et repérez les larves sur la droite. Empalez-en une avec un objet pointu et jetez-la hors du chemin pour que les araignées se jettent dessus et vous laissent ainsi passer.

## Chapitre 3

Suivez Ann, et une fois hors du couloir, abattez l'espèce de bête volante à l'aide d'une lance. Avancez jusqu'à un champ de buissons confiné entre deux murs. Là, laissez Ann se rendre devant le feu pour vous dégager le chemin. En attendant protégez-la des ennemis volants. Puis, une fois la route accessible, jetez-vous dans l'eau et suivez votre amie qui tuera les créatures aquatiques pour vous. Prenez sa main une fois au bout du périple, et continuez. Avancez ensuite entre les herbes et tuez les espèces de scorpions qui tenteront de vous exterminer. Continuez jusqu'à arriver près de l'espèce de chauve-souris géante suspendue. Là, faites brûler votre lance, et enflammez les herbes devant vous. Eliminez la créature lorsque les scorpions surviennent afin de les distraire et occupez-vous d'eux au moment où ils commencent à dévorer le cadavre du monstre volant. Puis, éliminez le scolopendre. Maintenant, pensez bien à mettre le feu aux buissons sur votre gauche, de manière à rejoindre une caisse de munitions. Tuez les deux insectes qui se postent près de Anne et en route droit devant. Vous arrivez alors à une arche. Un masque en feu trône tout au sommet de cette dernière. Faites-le tomber en lançant un os ou une sagaie dessus. De ce fait, il enflammera les herbes, vous libérant du coup le passage. Vous retrouvez alors le cinéaste et Hayes. Ce dernier vous donnera le fusil à lunette, très sympathique. Occupez-vous des deux scolopendres vous prenant à revers, puis  empruntez le pont nouvellement créé.

## Chapitre 4

Dès le début, suivez Ann sur la "plate-forme" en haut à droite. De là, repérez où se trouvent les scorpions et prenez une lance. Tuez les deux premiers (les plus proches de vous) puis descendez et longez le petit chemin au creux des herbes. Là, mettez le feu à celles-ci grâce au crâne suspendu sur la paroi attenantes au tas de lances où Ann va s'empresser de s'asseoir. Une fois votre boulot de pyromane effectué, empalez l'une des libellules se tenant derrière vous, et lancez-la vers le fond d'écran afin d'y attirer les scorpions. Puis faites quelques pas vers le centre de la zone. Là, un ennemi volant vous attaque. Tuez-le, ce qui fera une autre source de nourriture pour les insectes un peu énervés. Profitez-en pour faire un carnage, en restant toujours proche des os et des lances et protégez votre amie qui aura sûrement quelques petits problèmes. Servez-vous d'ailleurs de votre fusil si la situation venait à devenir dangereuse. Maintenant, faites tomber l'autre crâne juste au-dessus de l'entrée de la caverne pour vous libérer une fois pour toute l'accès. Avancez ensuite jusqu'à un ponton. Continuez votre progression et vous atterrirez dans une grande salle bourrée de buissons et d'insectes. Commencez, à l'aide de lances et d'os à opérer un premier massacre visant les ennemis les plus susceptibles de vous attaquer. Une fois cela fait, faites tomber le crâne juste devant vous pour déclencher le feu. Puis avancez un peu à droite et effectuez la même opération en faisant bien attention de rester en retrait des assauts ennemis. Enfin, finissez le travail à gauche de la même manière. Maintenant que tout est bien plus calme, avancez en prenant garde à l'ennemi volant, puis pénétrez dans le corridor. Laissez alors Ann monter sur le mur juste après la fin du couloir pour actionner le mécanisme. Une fois les deux portes ouvertes, vous voilà face à une tribu indigène qui semble ne pas vous vouloir particulièrement de bien.

## Chapitre 5

Attaché dans une sorte de fosse, vous êtes contraint d'observer Ann se faire offrir à King Kong sans possibilité de la sauver. Après l'enlèvement de la jeune fille, Denham vient vous libérer et une course éreintante s'en suit alors. Sortez par l'ouverture derrière lui, et foncez tout droit en direction de la jungle. Sautez en contrebas par deux fois, et courez sans vous arrêter, tout en longeant les buissons en feu. Une fois arrivé sur l'autel où se trouvait Ann, prenez le chemin droit devant vous afin de rejoindre Karl. Suivez-le jusqu'à arriver à une porte en bois. Après un discours toujours palpitant de Denham, un raptor va vous attaquer venant de la gauche. Attendez-le avec une bonne lance, et transpercez-le par un lancer précis. Suite à cela, un scolopendre va se joindre à la fête. Réservez-lui le même sort. Vous pouvez également vous cacher derrière les colonnes d'un petit temple sur la droite. Maintenant, rendez-vous face à la porte en bois. Faites demi-tour pile dans l'axe de cette dernière et embrasez les herbes sur la droite une fois arrivé à un cul-de-sac. Là, vous dénicherez la poignée de bois nécessaire à l'utilisation du mécanisme d'ouverture fichée dans un poteau. Prenez-la et allez donc actionner cette porte. Prenez alors une lance, et dirigez-vous vers l'espèce

d'habitation en contrebas des escaliers.

## Chapitre 6

Dès le début du niveau, attendez que Denham vous appelle afin de le visualiser. Une fois cela fait, suivez-le sans crainte jusqu'à apercevoir ce bon vieux Kong. Continuez alors à sa suite, tout en poursuivant le singe géant. Vous arrivez en peu de temps sur une "plate-forme" rocheuse dévastée. C'est à ce moment que Karl va se faire enlever par une créature volante immense. Ne cherchez pas à la blesser, vous ne pourrez rien lui faire. Laissez-la partir avec votre ami. Mais ça ne vous empêche pas de la prendre en chasse. Eliminez la bête immonde qui vous assaille juste après, puis descendez le petit chemin à droite. Continuez, en passant devant une cascade, et ralliez une porte dérobée à peine illuminée par les flammes. Cassez-la et montez en suivant le passage longeant la falaise. Là, prenez garde au raptor. Tuez-le d'une lance bien placée et avancez. Vous vous retrouvez dans une sorte de pièce exiguë où deux autres dinosaures vous assaillent. Servez-vous des os sans traîner (toujours en les lançant bien entendu) et continuez votre course. Un autre duo vous assaille. Débarrassez-vous en et courez à en perdre haleine jusqu'à l'extérieur. Une fois sur place, saisissez les lances et éliminez les deux créatures ailées vraiment féroces. Allez ensuite à droite et continuez votre ascension. Au bout de la corniche, repérez le pont sur la gauche et empruntez-le. De l'autre côté, ne cherchez pas à tuer les ennemis, et rentrez directement dans la grotte en face de vous. Cela vous permettra de vous en sortir vivant, le timing pour le combat étant vraiment trop serré.

Avancez et sortez de la caverne. Là, vous apercevez la bête qui a enlevé Karl entourée de dizaines d'autres plus petites. Commencez d'abord par vous occuper des plus proches de vous à la lance. Ne vous inquiétez pas, elles viendront vous chercher. Une fois à peu près tranquille, dirigez-vous vers la caisse de munitions suspendue. Prenez le fusil à pompe et avancez. Une fois proche du sommet, prenez le pont pas très rassurant sur la droite et montez vers le haut du "nid". Là, tournez-vous un peu sur la gauche et vous verrez Denham. Libérez-le des créatures qui l'assaillent, au fusil, puis prenez le pistolet dans la caisse près de lui. Une fois l'ensemble des sous-fifres vaincus, la mère va venir vous expliquer sa vision des choses. Attention, ce combat nécessite de bons réflexes. En fait il va falloir éviter ses assauts latéralement. Prenez une lance et attendez que la bestiole vous fonce dessus. Là, blessez-la et décalez-vous immédiatement au cas où vous l'auriez ratée. Recommencez cette opération quelques fois pour en venir à bout. Notez qu'il vaut mieux éviter de vous faire toucher dès le début du combat, sous peine d'avoir du mal à vous stabiliser ensuite, le temps de reprendre vos esprits. Suivez alors Denham en faisant le chemin inverse de celui que vous avez emprunté pour monter, et protégez-le des attaques de "ptérodactyles". Une fois arrivé au pont, traversez, et rejoignez la caverne. Là, éliminez les deux raptors surgissant des fourrés dès votre entrée, puis passez une deuxième fois la cascade. Suivez alors Denham jusqu'à la porte en bois et actionnez le mécanisme.

## Chapitre 7

Sortez de l'habitation où vous aviez commencé le niveau précédent, et longez la corniche jusqu'à un escalier. Avancez ensuite jusqu'à une clairière où se trouvent deux dinosaures très massifs. A partir de là, suivez Denham précisément jusqu'à une ruine qui vous servira de protection. N'oubliez pas en passant de prendre un os. Repérez l'endroit où ils se trouvent. Restez bien derrière les piliers afin de vous dissimuler à la vue des comiques griffus. De là, lancez un pieu sur l'un d'eux en train de manger. Le couple va tenter de vous tuer, mais ils ne pourra pas vous atteindre dans votre cachette. Attendez que les créatures se calment, puis sortez par le côté gauche de votre planque afin de saisir un os. Lancez-le sur la bête ailée, afin de détourner l'attention des sauriens. Reprenez un pieu et tirez une nouvelle fois sur le même ennemi. Cachez-vous, attendez, et dès que les choses s'apaisent, sortez vite, prenez une arme, abritez-vous et frappez. Recommencez l'opération jusqu'à la mort de dinosaures. Faites maintenant tomber le crâne à l'opposé de la porte, près des hautes herbes. Profitez de l'embrasement général pour mettre le feu à une lance. Puis brûlez les buissons sur la droite de la zone, sous une arche. Vous trouvez alors un premier levier dans les restes de la végétation. Puis, revenez à votre cachette, empalez une larve et retournez à l'entrée de la zone (la grotte). Continuez jusqu'à atteindre un groupe d'araignées que vous aviez croisé en descendant. Jetez la larve de façon à éloigner ces charmantes bestioles, et saisissez le levier planté dans le tronc d'arbre.
Allez une nouvelle fois à la porte où Karl vous attend et ouvrez-la. Avancez, prenez les munitions, et suivez Denham jusqu'à une petite salle exiguë. Engagez-vous dans le passage étroit et prenez garde au scolopendre. Ensuite, jetez-vous à l'eau tout en faisant attention à regagner le bord au plus vite, sur la gauche, dès que vous tombez. Eliminez l'insecte tout proche, et défendez alors Denham qui se fait lui aussi attaquer. Poursuivez votre exploration de la rivière tout en vous méfiant des scolopendres. N'hésitez pas à revenir sur vos pas afin de garder vos distances et de prendre

une nouvelle lance.

Grimpez alors les marches sur la gauche après le second insecte aux nombreuses pattes, et suivez le cinéaste. Avancez dans la caverne, tuez un insecte et vous voilà dehors. Vous retrouvez du même coup Hayes, ce qui est bien, et des raptors, ce qui l'est moins. Aventurez-vous dans la rivière et attendez que les dinosaures s'éloignent. Embrochez un poisson, et une fois sur l'autre rive lancez-le au loin pour distraire les raptors. Puis rentrez dans l'enceinte. Là, courez immédiatement vers la petite ouverture sur la droite et rentrez. Maintenant vous allez devoir passer de grotte en grotte en faisant bien attention aux raptors qui rôdent. Avancez-vous à chaque ouverture pour jeter un petit coup d'oeil et lancez-vous à chaque fois vers l'abri en face de vous, jusqu'à arriver en face d'une grande porte ouverte. Là, vérifiez si vous êtes "seuls" et allez rapidement vous jeter dans la zone d'eau derrière ladite porte. Continuez, montez les marches et demandez à Hayes sa mitraillette. Un carnivore surgit alors. Tirez-lui dessus lorsqu'il est près de votre ami, et la bête va sauter sur vous. Tuez-le de quelques balles, et attrapez ensuite une lance. Mettez-y le feu et lancez-la dans les hautes herbes à droite de Hayes. Lancez-en une seconde juste un peu plus loin, et prenez-en une troisième. Revenez au point d'eau et attendez à la porte. Deux raptors surgissent. Lancez votre pieu sur le premier et pendant qu'il est à terre, tirez sur le second. Puis préparez-vous à subir une attaque groupée. Contentez-vous d'arroser juste devant vous et le problème sur pattes sera réglé. Avancez tout droit, et prenez la poignée sur le tronc d'arbre mort contre la paroi. Revenez près du point d'eau, et actionnez le mécanisme de la porte en bois où se trouvent déjà vos compagnons. Puis suivez ces deux comiques. Vous arrivez à l'extérieur.

## Chapitre 8

Dès le début suivez vos compatriotes et saisissez-vous de l'arme et des munitions dans la caisse. Vous arrivez dans une petite clairière. C'est à ce moment précis que vous allez vous faire attaquer par un T-Rex, rien que ça. Courez vous dissimuler derrière une sorte d'arche à droite de la porte en bois que Hayes et Denham tentent d'ouvrir désespérément. Puis, attendez que la bête immonde arrive. Repérez bien les deux ptérodactyles, ils vont vous servir à attirer le T-Rex. Tuez d'abord le plus lointain avec la mitraillette dès que le tyrannosaure arrive vers lui. Pendant qu'il se nourrit, cherchez le second volatile et réservez-lui le même sort. C'est à ce moment qu'il va falloir innover. Une fois que le grosse bestiole a fini son repas, laissez-la un peu s'approcher de vos amis et tirez-lui dans la tête, le pied, tout ce que vous voulez tant qu'elle se retourne. Le monstre va alors foncer vers vous. Placez-vous bien sous l'arche et attendez qu'il soit très proche. Là, videz votre chargeur sur lui. Pris de rage, il commence à détruire votre "cachette". Faites-en le tour et dès qu'il vous voit, arrosez-le copieusement, jusqu'à ne plus avoir de balles. Cela aura pour effet de le ralentir un peu, le temps pour vous d'atteindre la porte dès que vos compagnons vous le demanderont. Une fois cette dernière passée, courez droit devant jusqu'à une grotte (suivez simplement les autres) et cachez-vous y le plus profondément possible. Après une tentative vaine de vous attraper, le T-Rex se sauve suite au cri d'un animal plus gros que lui. Kong est dans la place ! Sortez donc derrière Hayes et Denham pour chasser le singe. N'oubliez pas en passant de prendre le levier coincé dans un tronc sur la gauche dès le début de votre poursuite. Suivez la troupe et fichez le levier dans le mécanisme de la porte.

Continuez tout droit et lorsque Hayes vous le demande, échangez votre arme avec la sienne. Puis marchez sur le petit pont de bois devant vous. Malheureusement celui-ci s'écroule. Remontez alors par la pente sur la gauche. Le groupe se sépare. Rentrez dans la grotte un peu plus loin sur la droite.

## Chapitre 9

Avancez, et vous arrivez dans une zone aux herbes hautes. Remarquez la caisse de munitions. Prenez-les toutes mais conservez votre mitraillette. Continuez, et une horde de petits dinosaures très rapides va vous attaquer. Tuez-les tous à l'aide de votre arme à feu, en faisant bien attention d'avancer continuellement afin de forcer tout ce petit monde à se montrer. Puis revenez chercher le pistolet, moins gourmand en munitions. Alors poursuivez jusqu'en haut de la petite butte, près des lances et des libellules. Prenez un pieu et avancez. Ann vous fait alors signe de l'aider à s'échapper. Prenez votre courage à deux mains et surtout les munitions dans la caisse non loin. Le but de cette étape est de couvrir Ann à tout prix. Commencez donc par tirez au pistolet sur les petits dinosaures et à lancer des os si vous souhaitez économiser vos munitions. Puis suivez votre bien-aimée qui se fait une nouvelle fois attaquer. Là, ne réfléchissez pas, tirer sans compter. Alors des ennemis volants interviennent. Ramassez du coup le fusil à pompe et les cartouches dans une autre caisse située non loin et faites-vous plaisir. Pensez également à rester près des lances, au cas où. D'ailleurs, elles restent le moyen le plus radical de mettre fin à la vie de ces créatures. Notez bien que les dinosaures terrestres

peuvent sauter sur vous de l'endroit où ils se trouvent, et que les "oiseaux" s'avèrent très agressifs. Puis Ann se fait enlever par la mère des animaux volants.

## Chapitre 10

Dans cette phase, vous dirigez enfin King-Kong ! Il était temps ! Reposant sur un gameplay bien plus simpliste que les étapes avec Jack, ces passages, du moins celui-ci, ne mérite pas vraiment d'explications. Sachez juste que vous aurez une première fois des armadas de volatiles à affronter, puis des hordes de raptors que vous pourrez aisément détruire avec la charge. Notez tout de même que vous trouverez un boss sur votre chemin, en la personne de la "mère" des créatures volantes. Ce combat se déroule toujours en deux parties qui reviennent à intervalles réguliers. Tout d'abord, des groupes de bêtes volantes surgissent. Eliminez-les, puis le boss charge vers vous. A ce moment-là, soit vous esquivez son assaut et la frappez d'un coup pendant qu'elle essaie de décoller de nouveau. Soit vous anticipez l'attaque, ce qui n'est pas bien difficile, et lui collez une grande claque dès qu'elle se trouve tout proche de vous lors de son piqué. Une fois que cette dernière aura subi quatre frappes, elle s'affaissera, ce qui vous permettra de lui donner le coup de grâce. Puis continuez jusqu'à la fin du niveau.

## Chapitre 11

Dès le début, avancez et vous trouverez une caisse de munitions. Prenez une lance afin de la décrocher, puis servez-vous. Avancez. Vous apercevez un pont sur la gauche. N'y allez pas encore et rentrez plutôt dans la grotte. Empalez une libellule et ressortez. Jetez alors votre prise dans le ravin, assez loin de vous, pour que les créatures volantes se jettent dessus et vous laissent le champ libre. Empruntez la construction de bois, et rentrez dans la grotte. Vous voyez un cadavre au loin, derrière une cascade. Pour l'atteindre, prenez la sortie juste à votre gauche. Là, prenez garde, car des animaux volants vont vous prendre à parti. Abattez-les à l'aide de votre pistolet en restant à l'abri, puis avancez le long de la paroi. Vous apercevez une construction devant vous, mais ne vous en occupez pas, faites le tour de la paroi. Vous arrivez de fait sur le corps sans vie, mais surtout sur une caisse de munitions et un fusil à lunette. Revenez donc un peu sur vos pas et visualisez les bêtes ailées accrochées à l'espèce de pont. Restez à bonne distance et tuez-les une par une à l'aide de votre nouvelle acquisition. La lentille grossit suffisamment pour que vous puissiez tirer en paix. Maintenant reprenez le pistolet et avancez. Saisissez un os et empruntez la petite passerelle. Une fois de l'autre côté, grimpez jusqu'à une petite corniche. Suivez-la sur la gauche jusqu'à une grotte. Vous arrivez dans une sorte de marais où avance une colonne de brontosaures !

Avancez et vous verrez un petit monticule exposant des lances sur la droite au bout de quelques instants. Prenez-en une et rejoignez le brasero sur une stèle de pierre juste en face de vous, près de la route des dinosaures. Allez l'enflammer et jetez-la sur les herbes qui vous bloquent le passage un peu plus loin. Continuez en montant les marches. Là, suivez la corniche, passez le pont, et récupérez la caisse de munitions. Prenez les munitions et conservez tout de même votre pistolet, puis entrez dans la grotte. Vous arrivez alors dans une caverne. Sautez dans l'eau, puis allez tout de suite sur la gauche. Prenez une lance, et empalez une chenille. Jetez-la alors près de l'ouverture derrière le petit lac, afin d'en faire sortir les occupants. Deux scolopendres se jettent dessus. Tuez-les (plutôt avec des lances pour économiser des munitions) et empalez une autre chenille. Jetez-la un peu plus loin et procédez comme auparavant. Avancez maintenant dans la pièce suivante, et saisissez une lance. Martyrisez encore une nouvelle chenille et brisez la porte en bois près de vous. Lancez l'insecte dans le couloir désormais accessible et admirez les scolopendres qui se jettent dessus. Tuez-les, puis reprenez une chenille, brisez la porte, et propulsez-la dans le troisième corridor. Prenez garde, car un scolopendre va arriver juste derrière vous. Décalez-vous, et laissez-le face à sa pitance. Abattez-les tous et approchez-vous du petit cours d'eau. Vous apercevez alors une petite ouverture sur la droite. Approchez-vous, mais reculez dès que vous voyez la bête sortir afin de ne pas être blessé. Laissez-la vivre sa vie, et sortez par ce petit tunnel. Une fois dans la grotte suivante, saisissez une larve et jetez-la un peu plus loin. Un scorpion se jette dessus, accompagné de créatures volantes. Abattez-les au pistolet, et tuez l'insecte avec une lance. Dans la foulée, avancez et perforez une libellule. Lancez-la un peu plus loin et profitez-en pour tuer les deux scorpions attirés. Continuez alors dans la grotte sur la droite. Vous arrivez à un ponton, couvert d'araignées. Tuez un poisson, et lancez-le dans la falaise près des arachnides afin que ces dernières descendent le chercher. Avancez sur le pont et un scolopendre vous agresse. Tirez-lui dessus pour le faire tomber, et continuez.

## Chapitre 12

Dès le début, brisez la porte et avancez sur l'espèce de saillie rocheuse. Là, prenez le fusil sniper et les cartouches, afin de défendre vos amis juste en face. Abattez les insectes et les créatures volantes, puis, une fois le carnage terminé, reprenez votre pistolet et descendez par la corniche sur la gauche. Continuez à avancer et méfiez-vous de l'attaque des êtres volants qui vont tenter de vous tuer. Tenez-les à distance avec votre pistolet, puis passez sur la passerelle de bois. A ce moment-là, Hayes vous demande de l'aide. Courez vers la caisse de munitions et attrapez le fusil à lunette. Regardez en bas, vers la caisse, et vous verrez vos amis aux prises avec des crabes. Couvrez-les avec votre arme, et dès qu'ils arrivent à passer la porte, pénétrez dans la grotte devant vous jusqu'à un espace éclairé grouillant d'insectes. Restez en haut des marches, et regardez les scolopendres se battre. Laissez-les se blesser, puis finissez ceux qui sont encore "debout". Une fois tout ce petit monde décimé, approchez-vous de la porte et brisez-la. Empalez une chenille et jetez-la derrière la petite cascade. Les scolopendres se jettent dessus avidement. Profitez en pour en tuer un, et recommencez avec les autres grâce à une lance pour économiser les munitions. Une fois cela fait, sortez de cet enfer par la palissade en bois sur la droite. Vous croisez Haynes, mais ne pouvez le rejoindre. Continuez tout droit juste en haut de marches assez abruptes. De votre place, vous allez devoir répondre aux attaques des crabes, mais également protéger vos compagnons. Eliminez les trois crustacés s'avançant vers vous, puis occupez-vous de ceux juste en face, sur Denham et Haynes. Protégez-les coûte que coûte, puis approchez-vous de l'eau. Regardez bien au fond et tirez sur les crabes restants. Si l'un d'entre eux sort, reculez et abattez-le. Allez alors voir Denham et demandez-lui sa lance. Revenez sur vos pas, et vous verrez des buissons épineux sur la gauche. Un tronc s'y trouve, accompagné d'un levier.

Vous allez donc devoir mettre le feu aux herbes. Pour ce faire, retournez dans la salle où les scolopendres se battaient. Là, un brasero de pierre est présent, mais éteint. Levez les yeux juste au-dessus et vous verrez un crâne en feu. Posez votre lance, prenez un os et lancez-le de manière à ce que le crâne s'écrase au sol et libère des braises qui enflammeront le brasero. Maintenant reprenez la lance, embrasez-la, puis dirigez-vous à la petite cascade. Là, ne traversez surtout pas directement (ça éteindrait la flamme), mais repérez le trou sur la gauche. Lancez votre outil à travers ce dernier sur la terre ferme, de manière à pouvoir le récupérer en l'état. Passez derrière le mur d'eau, attrapez votre arme, et mettez le feu aux ronces bloquant l'accès. Emparez-vous du levier, et allez ouvrir la porte.

## Chapitre 13

Vous arrivez en plein milieu du troupeau de Brontosaures. Regardez alors sur votre gauche et vous apercevrez une caisse suspendue. Rejoignez-la en vous faufilant à travers les broussailles, et prenez le fusil à pompe. Une fois ce dernier en main, suivez les dinosaures en vous méfiant des attaques des raptors. Utilisez votre fusil à pompe qui vous permettra de vous défendre efficacement. Juste après une construction en pierres, empruntez le chemin de droite, tuez les ennemis, et montez les escaliers. Vous arrivez sur un ponton. Empruntez-le très rapidement et avancez jusqu'à la vasque enflammée, droit devant vous. Une fois en vue de cette dernière, regardez en contrebas. Deux raptors vous attendent. Réglez-leur leur compte en sécurité puis rejoignez la vasque. Un nouvel ennemi apparaît et se jette sur vous. Eliminez-le de préférence à la lance puis passez à gauche de la stèle où repose le brasero afin de la contourner. Vous arrivez à une petite cascade. Passez à travers pour rejoindre votre objectif. Prenez une lance et mettez le feu aux herbes à votre droite afin de dégager la voie et surtout de faire brûler une bestiole aux griffes acérées. Puis prenez une autre lance, enflammez-la, et lancez-la sur le brasero juste en face de vous, sur un piédestal un peu plus loin. Cette dernière y mettra le feu, ce qui vous permettra de vous rendre sur les lieux, de reprendre votre pieu et d'y remettre le feu. Ouf ! Un carnivore vous agresse alors. Tuez-le et avancez. Mettez le feu aux herbes qui vous bloquent la route entre les deux points d'eau, et avancez jusqu'au cadavre de raptor pour prendre un épieu. Retournez à la vasque en feu, et allumez votre ustensile. Allumez le brasero que vous allez croiser sur le chemin du retour, sur la route principale, et profitez-en pour cramer la "pelouse". Abattez les deux dinosaures, puis continuez tout droit. Vous tombez du coup sur une caisse de munitions qui fait très plaisir. Faites attention aux deux petites créatures et avancez. D'un coup, les brontosaures se mettent à courir vers vous complètement affolés, et là ça se gâte ! Le plus simple est de continuer à avancer rapidement en éliminant les raptors sans vous soucier d'allumer les braseros.

Laissez votre lance en arrière et allez faire le ménage. Revenez alors chercher votre pieu une fois tranquille, et mettez le feu à toutes les vasques que vous croisez au cas où votre lance s'éteindrait. Embrasez les herbes hautes vous barrant le passage, puis continuez votre course en ligne droite (afin de ne pas vous faire marcher dessus) et cachez-vous dans les constructions en pierres dès que le danger se fait trop proche. Vous arrivez en fin de compte en vue de vos amis toujours près de l'arche de départ. Allumez la dernière vasque juste un peu avant la sortie, sur la gauche. Prenez une nouvelle lance, allumez-la et passez sous le portique rocheux afin d'aider vos compagnons en brûlant les buissons épineux. Un T-Rex assez taquin se jette alors sur vous. Mais ne vous inquiétez pas, si vous

avancez à mesure que les flammes s'éteignent, vous ne risquez rien.

## Chapitre 14

Dès le début, prenez la caisse de munitions et privilégiez le fusil de sniper. Descendez les marches,, et une fois dans l'espèce de clairière, prenez garde. Vous allez vous faire attaquer par des hordes de petits carnivores marchant et volant qu'il vous faudra tuer au fusil, sous peine d'être submergé (pensez également à tuer des "ptérodactyles" en premier pour faire diversion). Après ce passage digne du gouffre de Helm dans le Seigneur des Anneaux, continuez votre descente. Une nouvelle vague de dinosaures survient. Réitérez la stratégie précédente, et vous arrivez en vue de Jimmy. Brisez la caisse juste au-dessus de vous et prenez les munitions. Protégez le jeune homme, et suivez Hayes sur la droite. Saisissez du coup un os et préparez-vous à vous battre contre six ou sept petits dinosaures. Privilégiez une arme "blanche" pour économiser les balles. Une fois cette menace écartée, Jimmy se fait une nouvelle fois agresser. Défendez-le en utilisant la lunette de votre fusil et évitez de tirer à côté, sans quoi le simple fait de recharger pourrait être fatal au jeune garçon. Suivez la rivière. Avancez dans l'eau et observez les indigènes qui tentent une approche. Une fois sorti de la rivière, vous arrivez dans une zone assez étroite, qui est en fait... un piège.

Des hordes de petits dinosaures vous sautent dessus. Restez derrière vos amis et descendez les créatures avec le fusil de snipe avant qu'elles ne vous atteignent. Pensez à sauver avant tout la vie de vos coéquipiers. Servez-vous également des lances si les munitions vous font un tantinet défaut. Une fois le groupe décimé, un bon vieux raptor surgit des fourrés. Réglez-lui son compte, et emparez-vous de la caisse de munitions sur la gauche de la zone, près du mur. Muni de votre fusil à pompe suivez vos deux petits boulets. Courez ensuite sans vous arrêter dans le défilé, sous les flèches des indigènes et cachez-vous avec Hayes lorsqu'il vous le dit. Attendez que le feu ravage la porte puis s'éteigne, et allez au bord de la rivière. Là, Jimmy vous attend avec un radeau. Longez le bord de l'eau sur la gauche et dès que vos ennemis vous projettent des lances, cachez-vous dans le renfoncement rocheux où se trouvent vos amis. Lors d'un moment de calme, saisissez une sagaie et mettez le feu aux buissons devant vous. Marchez sur le tronc et partez rejoindre l'embarcation au plus vite. Juste avant de grimper sur cette dernière, vous allez devoir combattre une nouvelle fois une dizaine de petits reptiles. Le mieux est de rester un peu en hauteur et de les tuer sans risquer de se faire mordre. Puis montez avec Jimmy.

## Chapitre 15

Commencez par descendre tous les insectes qui essayent de vous attaquer, puis saisissez la lance qui va rapidement être à votre portée sur la gauche. Enflammez-la avec les braises présentes sur votre "navire" et attendez d'être en vue d'une tour de guet indigène sur la droite. Brûlez les herbes à son pied pour la détruire. Puis, immédiatement après, protégez vos amis de l'attaque de scolopendres. La peuplade locale vous submerge une nouvelle fois. Attendez qu'une lance arrive sur votre bateau et mettez-y le feu. Lancez-la ensuite comme précédemment sur la tour ennemie. Abattez alors les insectes et les créatures volantes qui vous assaillent. Vous êtes maintenant pris dans des rapides.  Prenez l'une des sagaies plantées sur votre esquif et enflammez-la. Propulsez-la sur les herbes à droite, sous le pont de bois. Puis prenez-en une seconde et faites immédiatement de même sur une autre construction indigène.

## Chapitre 16

Dans cette séquence très intense, vous allez devoir échapper aux deux T-Rex vous prenant en chasse. Si le tout est plus que linéaire, il vous faut tout de même savoir que le fait de tirer sur les deux créatures les ralentit quelque peu, mais ne les tuera pas, loin de là. Le plus malin est donc d'abattre les rares créatures volantes présentes afin de créer diversion et vous laisser un peu de marge. Attention cependant au fait que les dinosaures attaquent souvent de l'arrière, mais peuvent aussi faire le tour. Gardez donc bien un oeil sur les deux côtés autant que faire se peut, ainsi que sur les côtés. Restez attentif et tout devrait bien se passer. Au moment où tout semble perdu, un grand poilu vient vous prêter main-forte.

## Chapitre 17

Aussi linéaire que la précédente intervention de Kong, celle-ci, outre quelques phases de voltige, se compose principalement de trois combats. Le premier vous oppose à un T-Rex en grande forme. A ce moment, déposez Ann. La stratégie la plus probante est d'enchaîner les coups de poings violents  avec des charges relativement fréquentes, afin

de déstabiliser le reptile. Si toutefois il vous met au sol, attendez qu'il s'éloigne un peu et relevez-vous en lui offrant directement une charge pour le surprendre. Attention toutefois, car si le tyrannosaure parvient à viser votre gorge, vous serez obligé de dévier son attaque en appuyant très rapidement sur la touche correspondant à la mise à mort afin d'empêcher que ses mâchoires ne se referment sur vous. Une fois chancelant, assénez-lui le coup final à l'aide du bouton correspondant et admirez le résultat. Puis, continuez votre chemin. Vous allez alors tomber sur une dizaine de raptors. Là, le mieux est de balayer la zone à coups de poings, et d'attraper les animaux un peu sonnés pour les jeter du haut de la falaise. Une fois cette bonne action effectuée, poursuivez votre avancée jusqu'à l'affrontement majeur contre deux T-Rex. Le mieux est de conserver la tactique ayant fonctionné avec le premier tout en surveillent attentivement le déroulement de l'action. En effet, il faut faire bien attention à ne jamais se retrouver entre les deux monstres, sans quoi vous ne verrez pas arriver les coups de l'un des deux. Restez de fait en mouvement et tentez si possible de vous en prendre un maximum de fois aux deux simultanément dans le but d'éviter des assauts non prévus. Puis tuez-les grâce à une mise à mort en bonne et due forme.

## Chapitre 18

Commencez par prendre un os, et faites demi-tour. Enflammez-le dans le brasero situé dans l'espèce d'habitation délaissée, et brûlez les herbes près de vos amis. Là, remarquez la caisse juste au-dessus. Brisez-la et récupérez le fusil sniper. Puis avancez vers vos compagnons. Une fois dans le marais, une sorte de bête aquatique va vous attaquer. Tuez-la d'un pieu bien placé et continuez. Continuez jusqu'à apercevoir un autre passage aquatique. Prenez une lance, et tuez la créature volante qui tente de vous attaquer. Les "crocodiles" vont se jeter dessus, ce qui vous laissera le temps de les massacrer. Laissez vos amis commencer à traverser. Ils se feront alors surprendre par des monstres vivant dans les marais. Couvrez-les à l'aide de votre fusil à lunette, et une fois ces derniers sur la berge, aventurez-vous dans la lagune. Deux bêtes vont alors s'en prendre à vous. Reculez, abattez-les, et rejoignez le groupe. Vous arrivez à nouveau dans une zone inondée. Là, restez en position à côté de Hayes. Tuez le premier groupe de "crocodiles" qui vous attaque, puis avancez et éliminez le second. Restez bien groupé afin de ne pas gaspiller trop de balles. Tout au long de votre avancée, vous allez subir diverses attaques identiques. Attention toutefois à celle prenant place sur deux côtés à une bifurcation du marais. La première vague arrive par la gauche et la suivant par la droite. Subissez un dernier assaut et vous aboutirez à une caisse de munitions très agréable. Continuez à avancer, abattez les bêtes volantes et entrez dans la caverne. Une fois sorti, vous allez arriver devant un parterre de buissons épineux. Tuez le volatile, puis montez sur la corniche à gauche. Prenez une lance, enflammez-la, et jetez-la dans les herbes.

Eliminez l'autre bestiole volante et préparez-vous à couvrir vos compagnons lors de leur traversée. Restez sur votre point de vue et tirez sur chaque "crocodile" tentant de manger vos compatriotes. Ne cherchez pas à les tuer en une seule fois. Tirez une balle afin de les éloigner puis finissez-les quand ils reviennent à l'assaut. Cela vous évitera de recharger trop souvent et surtout d'être submergé. Maintenant, c'est à vous de passer. Dès qu'une créature aquatique vous agresse, reculez et laisser à Hayes le soin de la tuer. Montez alors les marches une fois arrivé.

## Chapitre 19

Comme les autres chapitres mettant en scène Kong, celui-ci reste dans la linéarité et fort bourrin. Ce qui n'est pas un mal au vu du plaisir ressenti. Malgré tout, une simple description s'impose. Tout d'abord, les différentes phases se résument toutes par un combat contre des raptors et des créatures volantes, juste avant de déposer Ann en haut d'un pilier. Cette dernière peut alors mettre le feu à la palissade qui bloque à chaque fois l'ascension de Kong. Néanmoins, la deuxième épreuve reposant sur ce principe-là vous obligera à briser une palissade sur la gauche de la zone, pour que la jeune fille allume d'abord la lance, puis fasse son travail une fois que vous l'aurez emmené en haut du pilier. A savoir également que si des volatiles se posent sur vous il vaut mieux rapidement les retirer à l'aide de la touche vous servant à saisir Ann. Une fois toutes ces péripéties passées, un combat contre un T-Rex accompagné de deux raptors vous attend. Occupez d'abord de ces derniers en les lançant en contrebas, puis agissez comme précédemment contre le dinosaure imposant. Brisez alors la porte en bois et assistez à une bien jolie scène qui se conclut par des tirs de mitraillette.

## Chapitre 20

Après un combat contre Kong de triste mémoire sur un tronc, vous chutez dans un précipice. Miraculeusement vivant, vous vous réveillez tout au fond sans vraiment de blessures. Là, suivez le cours d'eau et rentrez dans la grotte. Passez

de votre côté de la falaise, parallèlement à Hayes, et là, ben vous finissez le niveau...

## Chapitre 21

Confronté aux indigènes dans la peau de Kong, vous allez devoir utiliser vos méninges. Premièrement, saisissez l'arbre sur la gauche, et lancez-le justement sur la palissade de gauche pour éliminer vos ennemis. Puis, brisez le pilier sur la droite, et lancez le chapiteau de ce dernier sur les tours de droite. Une fois débarrassé des gêneurs, éliminez les raptors, puis avancez. Prenez Ann, et brisez la porte. Balancez-vous. Une fois arrivé, brisez les obstacles sur votre chemin en essayant d'être le plus rapide possible afin de ne pas subir trop de dégâts, puis enchaînez une autre phase de voltige. Une fois sur place, déposez Ann à terre, qui va monter sur l'espèce de petit pont pour vous dégager le passage bloqué par des pieux. Attendez qu'elle ait terminé en vous battant contre les indigènes, puis une fois le chemin ouvert, grimpez et reprenez la jeune fille. Maintenant vous allez devoir vous déplacer de murs en murs et de branches en branches durant tout un passage, confrontés aux guerriers des tribus environnantes. Procédez comme une "promenade" normale en vous contentant de donner des coups lorsque vous atterrissez sur une paroi. De plus, le simple fait de percuter une construction suffit à la faire s'écrouler. Vos parvenez alors à une saillie rocheuse. Avancez-vous près de la porte, dégagez-la et hop, un T-Rex.

## Chapitre 22

Vous apercevez Ann au loin, aux prises avec un T-Rex. Approchez-vous, et cette dernière tombe dans la rivière. Là, repérez un chemin sur la gauche, dans la colline. Suivez-le jusqu'au bas du cours d'eau. Malheureusement, le dinosaure est plus rapide que vous et rattrape votre bien aimée. Passez alors entre les jambes de la bête et continuez votre progression. Regardez bien sur votre droite. Vous verrez au bout d'un moment des lances. Prenez-en une et lancez-la sur le monstre. Celui-ci s'énerve, ce qui reste logique. Courez de ce fait vers l'espèce de porte en pierre à la sortie de la rivière. Passez-la et prenez rapidement un épieu près de la première arche. Maintenant, il va falloir distraire le T-Rex pendant que Ann essaie d'ouvrir la porte. Lancez-lui dès le départ une pique. Allez ensuite vous cacher derrière la première arche. Passez du côté opposé au dinosaure à chaque fois qu'il s'approche pour éviter sa morsure. Il va finir par détruire votre cachette. Courez alors vers les structures du fond. Prenez soin de blesser une nouvelle fois votre adversaire afin qu'il laisse Ann tranquille. Continuez votre remake du chat et de la souris, puis changer de cachette dès qu'il en détruit une. Vous finirez par ne plus avoir qu'un pilier de valide quand Ann laissera le passage ouvert. Lancez une dernière attaque puis fuyez immédiatement. Passez la porte, longez les herbes par le petit chemin dans la roche, puis une fois arrivé au bout approchez-vous de la jeune fille pour l'aider à monter à votre niveau. Suivez-la.

## Chapitre 23

Vous arrivez dans une grotte, harcelé par Kong qui cherche à récupérer Ann. Suivez-la. Laissez-la monter sur la corniche puis continuez et rencontrez Kong. Fin du niveau. Et oui, ça surprend...

## Chapitre 24

Comme vous n'avez pas de chance, vous arrivez dans une très jolie grotte, certes, mais bourrée à craquer de raptors peu civilisés. Commencez par aller vous cacher tout en haut de la caverne, près des espèces de ruines. Là, prenez le fusil à pompe dans la caisse suspendue au parachute. Placez-vous un peu en retrait de vos compatriotes, et attendez que l'assaut survienne. Le mieux pour résister à ce bain de sang prévisible est de toujours penser à recharger rapidement, sans être surpris par un manque de cartouches dans l'action. Car les dinosaures sont vifs, très résistants (genre quatre coups de feu sans flancher), et surtout adeptes de l'attaque groupée. Laissez vos amis se défendre et ne vous occupez d'eux que lorsqu'ils ont besoin d'aide. Ne descendez pas au fond de la zone, restez sur les hauteurs, et vous ne devriez pas avoir de réels problèmes. Mais une seconde partie s'enclenche bientôt, vous confrontant à une sorte de mini T-Rex particulièrement belliqueux. Si vous avez un peu de chance et que vous reculez au niveau des buissons épineux derrière vous, les raptors continueront à se battre avec cette créature. Si l'un d'eux vient vous voir, jetez-lui une lance afin de le faire reculer et ainsi le laisser repartir à l'assaut de Venatosaurus (le mini T-Rex). Observez la scène de loin sans intervenir, et les raptors viendront à bout de leur proie. Il ne vous restera plus alors qu'à éliminer vos ennemis restants. Une fois la zone plus calme, suivez Ann dans l'un des passages souterrains. Avancez tranquillement et vous tomberez à un moment sur un scolopendre. Tuez-le, puis avancez un petit peu jusqu'à retrouver Ann près d'un amas de lances.

Prenez-en une et suivez votre amie. Vous arrivez devant un tas de ronces. Protégez Ann du crabe, et prenez la voie de droite. Passez à travers la cascade puis nagez jusqu'au temple du centre de la pièce. Une fois sur la terre ferme, tuez les crabes qui vous agressent des trois côtés, et mettez le feu à une lance. Projetez-la vers Ann afin d'enflammer les herbes et la vasque. Reprenez une lance, puis montez par le chemin sous la chute d'eau. Brûlez votre épieu, et avancez. Tuez le scolopendre, embrasez le réceptacle, puis regardez le trou juste à côté (gauche) de ce dernier. Lancez une nouvelle lance en feu sur la vasque en contrebas, puis descendez en suivant Ann. Tuez les crabes et continuez votre avancée en mettant le feu aux différents braseros. Faites attention au scolopendre au niveau du passage inondé avant la sortie et montez enflammer les buissons épineux. Puis suivez Ann dans le second conduit pour trouver la (trop) classique poignée. Dès votre arrivée, un raptor et deux insectes se jettent sur vous. Tuez le dinosaure et laissez les scolopendres s'en délecter, vous laissant le temps de les achever. Continuez en passant sous l'arche devant Ann, puis saisissez une lance et mettez-y le feu. Approchez-vous alors de la sortie et jetez votre arme dans les fourrés en contrebas. Vous ferez brûler un dinosaure et quelques insectes. Marchez le long de la corniche, et lancez un dernier épieu enflammé sur les réfractaires du rez-de-chaussée. Sautez maintenant dans la clairière. Approchez-vous de la poignée près de la porte du fond, et des scolopendres surgissent. Planquez-vous sous les colonnes juste à l'opposé de votre position et attendez en sécurité que Ann vous couvre. Descendez l'un des insectes et courez vers les lances pour vous occuper de l'autre. Puis saisissez enfin le levier. Ressortez en passant sous les mêmes colonnes que précédemment, et rejoignez Ann. Ramenez le levier à la porte et ouvrez-la enfin.

## Chapitre 25

Dès le début de ce niveau, sautez en contrebas et récupérez la mitraillette dans la caisse. Abattez les petits raptors, puis continuez jusqu'à une sorte de grotte pleine d'araignées. Retournez à l'entrée du niveau, et empalez une des libellules sur la droite. Ramenez-la avec vous, et lancez-la aux arachnides afin de détourner leur attention. Avancez, puis prenez une lance et mettez-y le feu. Revenez à la rencontre de votre groupe, et enflammez les herbes. Continuez jusqu'à un ponton. Rentrez dans l'eau, et dès que la créature aquatique vous attaque, reculez et abattez-la du haut du petit pont. Sautez dans le marais et rejoignez le bord et vos compagnons. Continuez dans la caverne et vous arrivez en vue d'un temple. Montez au sommet et vous serez confronté à des volatiles agressifs. Achevez la première salve à coups de lances et de mitraillettes, puis continuez votre ascension. Là, vous serez pris à partie par la mère de ces petits comiques et deux autres de ses rejetons. Le combat ressemble trait pour trait à celui que vous aviez déjà expérimenté précédemment. Contentez-vous d'esquiver les attaques de la grosse créature volante et de lui lancer un pieu dès qu'elle se stabilise. Tuez le couple de bestioles restant, et suivez vos compagnons. Eliminez le "ptérodactyle" près de la porte, puis passez sous cette dernière. Trois "crocodiles" se jettent sur vous dans votre dos. Utilisez les lances et faites bien attention à protéger vos coéquipiers.
Vous arrivez devant une caisse de munition protégée par trois petits dinosaures. Tuez-les de loin, et emparez-vous du fusil sniper. Continuez votre avancée jusqu'à un temple. Brisez les palissades pour passer dessous. Une fois à l'intérieur, continuez en cassant les portes en bois au fur et à mesure de votre progression. Le chemin n'est pas labyrinthique et il vous suffira de suivre vos compagnons pour ne pas vous perdre. Mais cependant faites bien attention aux nombreux "crocodiles" qui vous attaquent. Restez bien dans votre groupe afin de profiter des tirs de vos amis, et privilégiez le fusil. Puis vers la sortie, vous serez obligé de recourir à des lances. Piquez simplement les monstres pour qu'ils reculent puis finissez-les d'un épieu lancé vivement. Restez bien attentif et protégez vos amis. Sortez de cet enfer et hop, le niveau suivant.

## Chapitre 26

Arrivant devant un grand lac paisible, vous voyez enfin l'hydravion se poser. Tout joyeux, c'est avec un peu de dépit que vous verrez arriver le T-Rex. Partez donc en courant, en suivant vos compagnons sur la gauche, un tout petit peu avant le dinosaure. Courez autant que vous le pouvez, jusqu'à rejoindre l'intérieur d'un temple. Là, Ann part sur un petit chemin situé sur la gauche en vous disant qu'elle va appeler Kong. Suivez-la, mais arrêtez-vous en haut de la corniche. Le but du jeu est maintenant de divertir le T-Rex. Pour ce faire, tirez sur les différents volatiles présents ici, afin de fournir de la nourriture au monstre. Prenez garde à bien les tuer devant lui pour qu'il les voit et se détourne de Ann. Si par malheur, votre pote de 12 mètres ne souhaite plus s'amuser avec votre menu fretin et se rapproche dangereusement de votre belle, tirez-lui directement dessus dans le but de le ralentir. Il hésitera de fait à s'avancer et cela pourra, en dernier recours, laisser le temps à votre amie d'avertir le grand singe. Un passage intense en tout cas.

## Chapitre 27

Ce passage avec Kong ressemble énormément à ceux de d'habitude, bien bourrin et relativement basique. Néanmoins il réserve une surprise de taille qui lui donne une toute autre importance. Dès le départ, vous débutez par un duel contre un T-Rex. Vous savez comment en venir à bout, même si celui-ci se révèle particulièrement vif et résistant. N'hésitez pas à charger et à utiliser les coups sur la poitrine pour déclencher la rage de Kong. Notez tout de même que des volatiles viendront vous ennuyer quelque peu. Mais une claque bien sentie devrait rapidement mettre fin à leur triste vie. A ce moment Ann se fait enlever par une des mères des créatures volantes. Poursuivez-la en vitesse et vous voilà soumis à un passage de balancement d'arbres en arbres et de falaises en falaises. Juste un conseil, ne cherchez pas à abattre les bêtes qui vous suivent, cela vous fera seulement perdre du temps. Deuxièmement, vous verrez à un moment deux "ptérodactyles" foncer sur vous lorsque vous serez suspendu à un mur. Ne tentez rien contre eux, et attendez qu'ils vous aient dépassé pour sauter en face. Dans le cas contraire, ils vous toucheront en l'air et vous feront tomber. Au bout de quelques instants vous parvenez au centre d'une coulée de lave sur un petit pilier. Là, n'attendez pas le déluge, et sautez directement sur la branche juste derrière-vous qui se distingue assez difficilement, d'où ce coup de pouce. Après un petit moment vous parvenez à un plateau rocheux. Un combat vous attend.
La mère des volatiles survient accompagnée d'une amie. Dès le début du combat, empoignez le tronc d'arbre sur la zone de combat et propulsez-le sur l'un des deux monstres. Puis faites bien attention à la charge du second qui s'ensuit. Evitez-la, débarrassez-vous des petits êtres volants qui vous assaillent, et préparez-vous à la seconde attaque de la bête massive. Là, attendez qu'elle soit à votre portée, et lancez-lui un coup de poing massif. Puis procédez comme lors de la première rencontre dans le chapitre 10. Maintenant, continuez votre progression et vous déboucherez au bout d'un court moment dans un cours d'eau terminé par une cascade. Et là, ce n'est pas un, ni deux, mais trois T-Rex que vous aurez à affronter. Néanmoins le troisième ne vous attaquera pas tant que vous n'aurez pas éliminé l'un des deux premiers. Dans l'absolu, ce combat n'est pas bien différent de vos précédents pugilats. Le seul changement réside dans le fait qu'il faut faire attention à Ann et dans la présence de lianes sur les bords du "ring". Vous pouvez en effet vous y accrocher et sauter sur un dinosaure le poing devant, dans une sorte d'ersatz de Hulk Hogan. Prenez bien garde à ne pas vous faire encercler et tout devrait se passer à merveille. Avancez, et finissez le niveau.

## Chapitre 28

Dès le début de ce chapitre, et après la mort de Hayes, Jimmy se jette à l'extérieur, plein de rancoeur. Malheureusement, des raptors l'attendent, pleins de rage. Saisissez une lance et couvrez le jeune garçon, en faisant bien attention de repousser d'un coup sec les dinosaures s'approchant trop près de vous, avant de les empaler. Là, rejoignez Jimmy sur la gauche de la zone, près de la porte en bois. Ouvrez la porte en tirant la poignée vers vous, et suivez votre ami le boulet de service. Descendez l'escalier et vous arriverez face à deux raptors. Brisez immédiatement la petite palissade en bois juste devant vous, et rentrez dans le bâtiment. Ici, les dinosaures ne pourront pas vous atteindre si vous restez bien au centre de la pièce. Attendez alors que ces créatures passe la tête dans l'embrasure de la porte, et jetez-leur une lance. Ramassez les épieux que vous trouverez près de la porte de droite en faisant attention puis, si vous êtes à sec, tentez une sortie sur la gauche en regardant bien que les raptors se soient éloignés pour récupérer un pieu. D'ailleurs, si ces derniers se retirent, avancez un peu à l'extérieur pour les forcer à revenir. Continuez ainsi de suite. Suivez Jimmy, et vous allez tomber sur un autre raptor. Tenez-le à distance avec des lances et prenez soin de tuer si vous avez le temps un volatile pour le divertir quelque peu. Puis continuez votre progression jusqu'à un petit temple sur la gauche où se trouve votre jeune ami. Défendez-le de l'attaque des créatures volantes, et courez ensuite juste en face pour récupérer le feu dans la vasque. Brûlez les herbes en contrebas et partez retrouver votre compagnon. Passez le pont menant au cadavre de dinosaure, puis avancez encore un peu en direction de la caisse de munitions. Là, un carnivore apparaît. Percez-le de votre lance, et continuez à le harceler pendant qu'il est à terre. Puis, brisez la caisse, et prenez la mitraillette à l'intérieur. Marchez un peu et deux raptors se jettent sur vous. Tuez-les avec aisance grâce à votre nouveau joujou et allez chercher une autre flamme pour mettre le feu aux buissons vous empêchant de rejoindre le pilote. Accédez alors à l'avion devant vous.

## Chapitre 29

Vous êtes maintenant seul. Avancez jusqu'à une caisse de munitions, puis continuez et montez les escaliers. Vous arrivez devant une cascade. De ce point, commencez à tuer les volatiles environnants à l'aide de votre lunette. Puis traversez le cours d'eau. Montez les marches du temple et au premier pallier, vous serez attaqué par quatre créatures volantes assez belliqueuses. Commencez à éliminer les plus rapides au fusil, puis les autres à l'aide de diverses lances. A l'étage suivant ce sont six bêtes qui vous agressent. Commencez au fusil et lorsque vous n'avez plus de munitions, utilisez les os. Repoussez l'attaque de vos ennemis et transpercez-les ensuite. Continuez comme cela jusqu'à une porte

en bois sur la droite d'un volatile en train de manger une carcasse. Brisez donc cette palissade et plongez dans l'étendue d'eau. Nagez jusqu'à l'escalier et une fois en haut des marches, vous arrivez en vue d'une sorte de clairière abritant malheureusement un Venatosaurus. Eliminez deux volatiles, puis continuez sur la corniche. Là, lancez trois ou quatre lances dans le corps du dinosaure pour l'affaiblir, et sautez en contrebas. Vous apercevez alors un temple près du carnivore. Courez vous y abriter, détruisez la palissade à l'intérieur, et montez les marches. Une fois en haut, débarrassez-vous des créatures volantes et guettez le retour du Venatosaurus juste en bas. Prenez la caisse de munitions et assénez-lui l'entièreté de votre chargeur avant de le finir à la lance, sans descendre bien sûr. Une fois ce dernier mort, repérez les escaliers bouchés par des ronces. Descendez et allez dans le temple à gauche de cette dernière.
Là, brisez la palissade et montez enflammer un pieu sur la vasque en haut des marches. Revenez sur vos pas, et dégagez-vous le chemin. Puis empruntez cette sortie. Arrivé à l'étage, ne vous occupez pas du volatile en train de manger et prenez une lance. Eloignez-vous des araignées et profitez-en pour empaler une larve. Jetez-la un peu plus loin pour attirer tous ces insectes, et prenez le levier fiché dans le tronc. Revenez alors au centre de la zone, au "rez de chaussée", et remarquez la grande porte en bois, qui exceptionnellement, ne nécessite qu'un seul levier. Comme c'est bizarre... Néanmoins, poussez le levier et ouvrez cette dernière. Prenez la caisse de munitions et avancez.

## Chapitre 30

Dès votre arrivée, prenez la caisse, et montez prudemment sans faire de bruit. Les "oiseaux" en train de manger ne tenteront rien contre vous. Deux essaieront ensuite de vous attaquer. Tuez-les mais ne touchez pas à ceux se restaurant. En fait, le principe est de ne se défendre que lorsque l'on est attaqué. Pas de panique gratuite de ce fait. Cela vous évitera de subir des assauts incessants. Une fois près de l'entrée du repaire, quatre volatiles vont s'en prendre à vous. Tuez-les rapidement, puis entrez. Là, passez par la gauche afin de récupérer un os, puis continuez tout droit jusqu'à une rivière souterraine. Continuez à nager puis, une fois arrivé devant Kong endormi, parlez à Ann. Elle vous rejoint dans l'eau et se fait attaquer par une sorte de ver géant.

## Chapitre 31

Vous revoici dans les pattes de Kong pour un combat contre des espéces de vers géants assez fourbes. En fait le but du jeu est d'éliminer les deux plus gros et surtout les plus dangereux. Débutez par une attaque en règle sur le premier qui arrive vers vous en lui assénant quelques coups de poing et une charge. Ne le laissez surtout pas se relever et suivez-le en vous suspendant aux lianes et aux piliers s'il s'échappe. Collez-le le plus souvent au sol et surtout éloignez-le de son compère. Enchaînez simplement les coups normaux et profitez-en pour rattraper cette créature en l'air afin de poursuivre votre combinaison destructrice. Une fois cette dernière plus calme, saisissez-la avec la touche de mise à mort et écrasez-la sur la roche. Faites de même avec la seconde en pensant toujours bien à vous servir des murs et des ruines pour donner des assauts ou vous échapper. Ne cherchez pas à vous battre contre les vers plus petits. Enlevez-les seulement avec la touche habituelle lorsqu'ils grimpent sur votre dos. Et n'oubliez pas de déclencher votre rage dès que vous commencez à perdre pieds.

## Chapitre 32

Dans cette scène, contentez-vous de suivre Ann. Le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo est devant vous.

## Chapitre 33

Dès le départ du niveau, suivez Ann et rendez-vous jusqu'à un temple en passant derrière des dinosaures qui se dévorent entre eux. Là prenez une lance et restez dans votre cachette en attendant que votre amie vous demande de la suivre. Restez un tantinet dans le temple plutôt, et observez le Venatosaurus s'éloigner. Là, regardez-le finir son combat contre le raptor en restant à couvert, puis remarquez le feu au loin. Courez vers le temple accolé au rocher où se trouve la vasque, puis pénétrez à l'intérieur. Là, au fond, se trouve un escalier. Montez-le pour accéder aux flammes. Embrasez votre arme et regardez si Ann n'a pas besoin d'aide. Normalement elle se cache dans l'autre temple et fait diversion (je sais c'est cruel) pour le Venatosaurus. De fait, redescendez et allez tout à droite de la zone, vers des buissons épineux. Brûlez-les et suivez Ann, qui vous aura rejoint, le long de la côte. Continuez votre chemin en droite ligne et vous voilà à la fin du niveau.

## Chapitre 34

Suivez le chemin, et vous allez tomber sur un raptor esseulé en train de se nourrir. Profitez-en pour l'agresser avec l'aide de Ann. Une fois ce dernier mort, faites tomber le crâne de gauche en feu dans les buissons épineux bloquant le chemin. Continuez à avancer et vous rencontrez deux petits dinosaures. Tuez-les, et avancez toujours à la suite de Ann. Un raptor surgit. Lancez-lui un pieu et protégez votre amie à tout prix. Poursuivez votre chemin et quatre carnivores de taille moyenne se jettent sur vous. Prenez soin de rester en arrière et tuez-en deux avant même qu'il n'arrive à vous. Puis occupez-vous des autres avec le concours de votre guerrière bien-aimée. Vous allez arriver dans une sorte de champ pleins d'herbes hautes. Les indigènes vous attaquent alors. Sortez vite de la végétation en feu, et réfugiez-vous dans la caverne derrière-vous. Attendez que les comiques se calment, et partez en courant à l'autre bout de la zone. Prenez soin de longer le plus possible la paroi de droite afin de ne pas trop encaisser de dégâts dus aux flèches. Puis, bifurquez vers une grotte une fois au bout. Continuez tout droit.

## Chapitre 35

Suivez Ann jusqu'à un espace empli de buissons épineux. Retournez-vous et vous apercevrez un crâne en feu sur la gauche. Faites-le tomber dans la végétation, puis passez. Avancez jusqu'à un autre passage bloqué. Procédez de manière identique. Continuez et vous verrez un troisième crâne. Refaites tout brûler et prenez non pas le passage totalement dégagé, mais le chemin étroit passant à l'intérieur d'une construction en pierre juste à côté. Sortez par la seule porte dégagée, et observez les alentours. Un crâne se trouve en haut à droite de la zone, dans une sorte de petit temple, et l'autre juste sur le mur attenant à la sortie que vous venez de prendre. Faites-les choir tous deux et attendez. Suivez alors Ann dans le souterrain qu'elle se dépêche de prendre. Ne la quittez pas des yeux ! Une fois arrivée à destination, cette dernière tente de vous fournir une corde et se fait malencontreusement ramener dans le village.

## Chapitre 36

Ivre de rage, Kong se jette dans le village des indigènes afin de récupérer sa belle. Ce niveau très court ne diffère pas vraiment des autres stages mettant en scène le gorille géant. Seule une petite chose nécessite une légère réflexion. En fait, lorsque vous vous trouverez devant une porte bloquée par un monument en pierre, vous ne pourrez bouger ce dernier qu'une fois les indigènes sur le côté éliminés. Commencez par ceux de gauche en brisant le portique en bois situé non loin de la porte. Une fois entré, grimpez avec les lianes et balancez-vous jusqu'à vos ennemis en vous aidant des saillies rocheuses. Revenez alors à la sortie bloquée, et regardez les morceaux de pierre sortant de la paroi à droite. Servez-vous alors de ces prises pour rejoindre les hommes armés sur la droite et ainsi perpétrer votre massacre. Continuez votre périple jusqu'à trouver Ann et laissez-la enflammer la palissade pointue lorsque cela est nécessaire. Poursuivez votre course désespérée et vous tomberez sur Denham et ses hommes. Votre défaite est alors obligatoire.

## Chapitre 37

Vous n'avez rien à faire ici. Profitez-en pour aller boire un verre ou répondre à vos e-mails. Vous pouvez aussi donner des coups de poing à Kong, mais bon, ça ne vous apportera pas grand-chose.

## Chapitre 38

Vous voici enfin à New-York. Commençant enchaîné dans la peau de Kong, vous allez tout d'abord devoir vous libérer de votre condition de simple attraction. Pour ce faire, il vous suffit de marteler le bouton d'action associé à une direction (droite ou gauche). Le singe brise du coup ses entraves et se jette dans la foule apeurée. A ce moment précis, cette phase de jeu, bien qu'en ville, ne change rien aux habituels passages avec le gorille géant. En fait, il vous suffit d'avancer en rouant de coups les automobiles et en détruisant sans ménagement les grilles vous barrant la route. Les seules indications que je peux vous donner sont plutôt des conseils. Premièrement, si vous êtes pris à partie par des tireurs disposés sur les toits, tentant de vous aveugler avec des projecteurs, saisissez une voiture et lancez-la sur eux afin de vous en débarrasser sans subir trop de dégâts. Pensez donc à vous munir d'une automobile dès que vous voyez des rais de lumière au loin. Ensuite, vous tomberez à un moment sur un grillage protégé par un bus assez massif. Ne pouvant l'attraper, vous devrez le soulever à la manière des piliers de pierre de Skull Island. D'autre part, et pour en revenir au lancer de voitures, il vaut mieux procéder également de cette manière contre les camions militaires fort dangereux. Au contraire, dans le cas des engins de la police, le plus simple est de saisir un véhicule et d'en donner de

larges coups avec le bouton d'action. Enfin, au bout de votre périple très court, vous arriverez dans une grande rue, encerclé par les militaires. Là, avancez en courant sans vous arrêter, afin que les hommes postés à chaque coin de rue n'aient pas le temps de faire feu sur vous. N'essayez pas de les attaquer, contentez-vous de progresser en ligne droite jusqu'à ce que Ann s'approche de vous. A ce moment, grimpez immédiatement sur l'immeuble à votre gauche, en vous plaçant bien dans le coin formé par ce dernier et le building se situant juste à sa droite. Plus précisément, grimpez dans le coin juste en face de vous, tout en sachant que vous ne pouvez continuer qu'en prenant appui dans des angles. Montez alors lestement jusqu'au sommet.

## Chapitre 39

Dans la peau de Kong, vous allez devoir vous battre contre une horde d'avions. Mais de toute façon ne vous embêtez pas, vous êtes obligé de mourir, c'est dans le scénario. Néanmoins essayez d'avoir une mort digne en combattant vaillamment avec l'énergie du désespoir. Il a un vrai sens de l'honneur ce singe géant ! Notez que vous pouvez attraper les avions et les lancer sur leurs semblables pour le fun, si vous désirez vraiment donner un côté épique à la fin du jeu. Ca ne sert à rien, mais c'est plus classe. Admirez alors avec une petite larme à l'oeil la "belle qui a tué la bête" (copyright Denham)...

## Chapitre 40

Ce niveau bonus, dont je vous laisse la surprise, vous permettra enfin de vous réconcilier avec le scénario du film et par extension celui du jeu. Le fin varie en effet grandement, s'avérant beaucoup plus juste. Enfin d'un certain point de vue. Et c'est ainsi que prend fin cette quête qui ne peut se conclure que par la vision du film de Peter Jackson et surtout celle du long métrage de Cooper et Schoedsack de 1933. Bon singe à tous !

# Kingdom under Fire : Circle of Doom

© Phantagram Interactive / Blueside Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES CACHÉS

### Curian

Terminez le jeu avec Celine.

## MODES DE DIFFICULTÉ

### Hard

Terminez le mode Normal.

### Extreme

Terminez le mode Hard.

## COMPÉTENCES AVANCÉES

### Bless

Terminez le mode Normal avec Kendal ou Regnier.

### Blizzard

Terminez le mode Hard avec Kendal.

### Meteor

Terminer le jeu en mode Hard avec Duane.

### Mighty Sword

Obtenir la faveur de la marguerite à 100% avec Duane.

### Vine

Terminer le jeu en mode normal avec Duane.

## SUCCÈS

### Un jeu convivial (10)

Terminez le didacticiel.

### Le Début de la sagesse (10)

Apprenez une compétence.

### L'Origine de l'obsession (10)

Réussissez la synthèse d'objet.

### La Forêt perdue (10)

Tuez le Gardien de la Forêt.

### Orgueil et imprudence (10)

Tuez Loki.

### Attrapez-moi si vous pouvez (10)

Traquez la tête de Loki.

### Fin de l'Amour glacé (10)

Tuez la Demoiselle de glace.

### Fin de la frénésie (10)

Tuez le Balrog.

### Fin de la dimension (10)

Tuez Encablossa.

### Souvenir de Walter (20)

Terminez le jeu avec Kendal.

### Fin de la douleur (20)

Terminez le jeu avec Regnier.

### L'Amant retrouvé (20)

Terminez le jeu avec Céline.

### Reconstruire l'Empire (20)

Terminez le jeu avec Leinhart.

### Marguerite, mon amour (20)

Obtenez jusqu'à 100% des faveurs de Marguerite.

### But du voyage (20)

Terminez la partie avec Curian.

### L'Humble créateur (20)

Regardez tous les crédits, du générique de début au générique de fin !

### Un malheur ne vient jamais seul (20)

Ayez une conversation réconfortante avec Bertrand.

### Né pour se battre (20)

Obtenez jusqu'à 50% des faveurs de Marguerite !

### Étranger de la dimension (20)

Atteignez le Niveau 10 avec n'importe quel personnage.

### Fin de la mutation (20)

Tuez Curian mutant.

### Gourmandise (20)

Récupérez tous les objets laissés par un boss.

### Protéger l'Âge (30)

Accomplissez toutes les quêtes de Kendal.

### Détruire l'Âge (30)

Accomplissez toutes les quêtes de Regnier.

### L'Amour éternel (30)

Accomplissez toutes les quêtes de Céline.

### Ambition et compétence (30)

Accomplissez toutes les quêtes de Leinhart.

### Où est le Golem de pierre ? (30)

Traquez un Golem de pierre.

### Maître alchimiste (40)

Synthétisez le même équipement 10 fois.

### Aventurier de la dimension (40)

Atteignez le Niveau 40 avec n'importe quel personnage.

### Roi de la Soif de sang (80)

Réussissez un combo de 20 coups avec une arme munie de l'amélioration Soif de sang !

### Le Mentor du Maître (80)

Synthétisez le même équipement 20 fois.

### Seigneur de la dimension (80)

Atteignez le Niveau 120 avec n'importe quel personnage.

### La Malédiction du créateur (200)

Atteignez le Niveau 80 avec TOUS les personnages.

# KrissX

© Konami / Blitz Arcade 2010

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Contre la montre (15)

Débloquez le mode contre la montre.

### Infini (20)

Débloquez le mode infini

### Premier Or (5)

Obtenez le premier badge Or.

### Premier Platine (10)

Obtenez le premier badge Platine.

### Premier Ultime (15)

Obtenez le premier badge Ultime.

### Embrasement (15)

Terminez deux mots avec un bonus Embrasement.

### Embrasement extrême (20)

Terminez tous les mots d'un casse-tête avec un bonus Embrasement.

### Cascade (10)

Terminez 3 mots d'un casse-tête avec des bonus Cascade.

### Horloge en péril (15)

Terminez un casse-tête avec moins d'une seconde restante au chrono !

### Heureux à 50 (25)

Progressez jusqu'au niveau 50 en mode Quête.

### Combo 10 000 (20)

Marquez une combo à 10 000 + points.

## Tous les badges (30)

Obtenez tous les badges.

# Kung Fu Panda

© Activision / Luxoflux 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans la section Triche du menu Extras.

### Dégâts x4

Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche

### Invincibilité

Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche

### Tous les personnages en multijoueur

Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas

### Grosses têtes

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

### Chi infini

Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas

### Tenue du dragon (en multijoueur)

Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut

## SUCCÈS

### Niveau 1 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Le rêve de Po" à 100%.

### Niveau 2 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Tournoi du guerrier dragon" à 100%.

### Niveau 3 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Au commencement" à 100%.

### Niveau 4 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Protéger le palais" à 100%.

### Niveau 5 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Lac de larmes" à 100%.

### Niveau 6 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Temple Wudang" à 100%.

### Niveau 7 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Eaux troubles" à 100%.

### Niveau 8 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Sauvetage de Wudang" à 100%.

### Niveau 9 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Hurler à la lune" à 100%.

### Niveau 10 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Le secret des sables" à 100%.

### Niveau 11 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Le palais" à 100%.

### Niveau 12 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "Le destin du guerrier" à 100%.

### Niveau 13 terminé à 100% (20)

Termine le niveau "L'ultime batailler" à 100%.

### Génie du Kung Fu (20)

Réussis un enchaînement d'au moins 15 coups.

### Guerrier le plus rapide (20)

Réussis un enchaînement d'au moins 10 coups avec des attaques rapides.

### Guerrier le plus puissant (20)

Réussis un enchaînement d'au moins 5 coups avec des attaques puissantes.

### Maître de la charge (20)

Réussis un enchaînement d'au moins 5 coups en utilisant la charge du panda.

### Charge extrême (20)

Utilise la charge du panda pendant 60 secondes. La charge forcée ne compte pas.

### Jeu terminé - Normal (20)

Termine le jeu en mode de difficulté "Normal".

### Intouchable (20)

Traverse entièrement un niveau sans être touché.

### Intrépide (20)

Traverse entièrement un niveau sans parer une seule attaque.

### Guerrier dragon ultime (30)

Achète toutes les améliorations

### Maître absolu (30)

Débloque tout.

### Fabuleusement fabuleux (30)

Bats 250 ennemis

### Invincible (50)

Termine le jeu sans mourir une seule fois.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Niveau 1 : Le rêve de Po

Vous voici à la commande du guerrier dragon, Po. Récupérez la pièce rare sous le pont puis le vase qui est sur le pont. Les vases font partie d'une quête secondaire qu'un villageois vous a demandée. Eliminez les brigands sur la place puis, récupérez le vase sur la droite. Tuez ensuite le brigand de gauche, il vous libérera le passage. En bas à droite se trouve un vase. Remontez la pente puis, récupérez le 4ème vase sur les caisses.

Passez sur la passerelle puis une fois de l'autre côté, roulez dans la cour. Dès que vous êtes sorti du circuit, faites demi-tour et à l'aide des caisses, retournez dans cette zone. Allez récupérer deux vases plus une pièce rare. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ramassez le 7ème vase à droite et éliminez les ennemis. Vous entrerez ensuite dans la maison de derrière.

Ramassez le 8ème vase dans l'angle à gauche et envolez-vous après quelques combats. Une fois au sol, regardez derrière, il y a une figurine de Po. C'est un objet rare qui débloque un clip de Po. Allez au centre de la prochaine cour, et récupérez les deux derniers vases. Affrontez ensuite le chef. Après votre victoire, le rêve s'arrête et le niveau s'achève.

## Niveau 2 : Tournoi du guerrier dragon

Vous êtes devant le temple et la porte s'est malheureusement fermée sur le nez de Po. Commencez par récupérer derrière la caravane de droite,  la figurine de maître Tigresse. Dirigez-vous ensuite à gauche, il y a un trampoline qui vous fera franchir les portes. Une fois sur la place, vous devez défendre le petit lapin. Prenez en main l'arbalète et dégommez les ballons violets pour vous frayer un passage. Récupérez ensuite une fusée et une pièce rare sur ce chemin. Allez ensuite aider le deuxième petit lapin et placez-vous à la commande de cette arbalète. Même travail, allez ensuite récupérer les deux fusées.

Sautez par le mur effondré et aidez le petit lapin. Placez-vous sur le pont pour récupérer la fusée, le pont s'effondrera sous vos pieds, vous vous mettez à rouler pour aider les lapins. Traversez les pièges et allez aider le lapin à côté de l'arbalète. Servez-vous en et récupérez la fusée sur les passerelles. Evitez les pièges puis aidez le dernier lapin dans le coin. Récupérez également la fusée sous l'un des pièges.

A l'aide du trampoline, atteignez les blocs et une fois sur les blocs, sautez sur le trampoline de cette hauteur pour récupérer la pièce rare. Atteignez ensuite la corniche puis le toit. Récoltez la fusée après les pièges puis 2 sur les blocs en descendant du toit.

Une fois sur cette place, récupérez au total 6 fusées. Pour cela, détruisez toutes les caisses, puis placez-vous sur la chaise. Une fois la chaise allumée, vous prenez le contrôle de maître Tigresse. Pour éliminer le Mastodonte, attendez que la cible sorte et tapez dessus. Enchaînez ensuite les combinaisons de touches indiquées à l'écran. Trois coups suffiront à tuer cette machine.

Voici enfin l'arrivée de Po, il est déclaré  Guerrier Dragon pour finir ce niveau.

## Niveau 3 : Au commencement

Vous voici devant la salle d'entraînement, vous devez détruire tous les mannequins. Pratiquez quelques combos sur chacun et atteignez facilement la prochaine salle. Dans cette salle, apprenez des nouvelles techniques et éliminez les mannequins en moins de 2 minutes.

Récupérez la pièce rare et battez le record de maître Tigresse dans la prochaine pièce. Détruisez les mannequins, cette salle est simple.

Vous débloquez la salle suivante, battez le record de maître Singe à présent. Il y a un mannequin par côté à l'étage du bas puis 2 de chaque côté en haut.

Dans la dernière salle, celle de maître Vipère. Descendez dans la fosse, détruisez tous les gros mannequins puis, au bout, passez derrière les grillages pour atteindre l'échelle au fond. En haut, vous aurez accès à des passerelles et aux derniers mannequins. Le niveau se terminera en même temps que cet entraînement.

## Niveau 4 : Protéger le palais

Vous voici dans les aires à la commande de maître Grue. Prenez garde aux orages, vos ailes deviennent roses lorsque vous vous rapprochez trop. Eliminez pendant le vol 18 vautours et récupérez la pièce rare. Vous arriverez ensuite au palais pour reprendre le contrôle de Po.

Vous devez défendre tous les trésors. Récupérez avant tout la figurine à droite du bassin avec l'aide des caisses. Pour la première vague, dirigez-vous à droite du bassin, il y a un petit trou dans le mur. S'ils veulent s'échapper c'est par là, donc attendez par là et ne laissez passer aucun brigand. Une deuxième vague va arriver, éliminez-les tous puis des ennemis arriveront par les plafonds.

Dirigez-vous à la porte de droite pour refermer les trappes et récupérer la pièce. À partir de la 6ème vague, concentrez-vous sur la porte principale. Vous devrez ensuite aller refermer  les trappes de la salle de gauche. Tenez jusqu'à la 12ème vague pour voir une épée tomber du plafond, éliminez son propriétaire. Ce niveau se terminera sur ce combat.

## Niveau 5 : Lac de larmes

Vous voici sur le lac, atteignez les nénuphars de droite pour trouver vos deux premiers oeufs. Le troisième se trouve juste après le pont, là où vous rencontrez vos premiers crocodiles.  Allez directement sur la gauche, il y a le quatrième oeuf au bout des planches. Atteignez les maisons et sur la droite, il y a un accès pour les nénuphars, il y deux oeufs dans cette direction.

Revenez à la maison et protégez les deux tortues adultes. Allez sur la gauche, une tortue sert d'appui pour atteindre les terres. Obtenez un oeuf et une pièce rare dans cette direction. Revenez sur la droite, là où vous avez aidé la deuxième tortue. Sautez sur sa carapace pour atteindre le 8ème oeuf.

Partez sur le prochain îlot et aidez les deux tortues adultes. Elles vous donneront l'accès aux deux derniers oeufs. La figurine de maître Oogway se trouve derrière le bloc où la tortue sert de tremplin. Allez voir la vieille tortue à la cabane, grimpez ensuite sur son dos. Elle vous déposera sur un îlot plus loin, ne vous précipitez pas. Prenez le chemin de gauche pour trouver une pièce rare.

Allez récupérer le bébé tortue, vous serez par la suite à la commande de maître Grue. Evitez les attaques du sergent croco, vous avez environ 1 minute de poursuite à tenir. Le niveau se terminera sur ce valeureux sauvetage.

## Niveau 6 : Temple Wudang

Maître Shifu vous amène au temple en passant par un décor rempli de falaises. Passez le pont de droite et détruisez les 3 cibles qui sont en fait les équipements d'escalade. Lancez la bombe sur le tas de rochers pour obtenir une échelle. En haut, le maître des gorilles ouvre les hostilités. Grimpez en esquivant les explosifs, et traversez le pont.

Prenez une bombe à gauche et allez détruire les explosifs sur la droite. Longez ensuite la falaise, vous détruirez deux équipements d'escalade et au bout, il y aura une pièce rare. Montez sur la butée pour récupérer une relique sacrée et traversez le pont suspendu. Brisez 2 équipements d'escalade et sur la droite, explosez les rochers pour trouver une pièce rare.

Montez sur la butée et récupérez une relique sacrée. Empruntez le pont et sur cette falaise détruisez 3 équipements d'escalade. Sur la butée se trouve là aussi une relique sacrée, atteignez ensuite le pont suspendu. Récupérez la relique sacrée et détruisez ici deux équipements. Ces étapes sont plutôt répétitives. Pareil que pour le précédent, prenez le pont suspendu pour atteindre la prochaine falaise. Récupérez la relique puis prenez le pont montant. Ici vous briserez 4 équipements et une pièce se trouve derrière des rochers à exploser.

Dirigez-vous vers le gorille sur la falaise et récupérez la dernière relique. Accédez au pont de gauche et prenez le contrôle de Shifu. Montez défendre le temple et détruisez 3 équipements d'escalade. Reprenez le contrôle de Po et roulez jusqu'à atteindre le Boss des gorilles. Brisez les 3 derniers équipements puis récupérez la figurine de Shifu. Lancez les bombes sur le gorille, en 3 coups s'en est fini de lui et du niveau.

## Niveau 7 : Flots dangereux

Vous voici sur un petit plan d'eau, sautez de nénuphar en nénuphar. Faites attention aux fusées des crocodiles et allez sauver le premier villageois. Il est au fond à droite, après être passé devant le premier crocodile qui tire des fusées.

Atteignez la tour au centre, grimpez sur la tour pour trouver une pièce rare et libérez le prisonnier. Le 3ème prisonnier

se trouve du côté gauche de la tour, un peu plus loin sur le lac. Il y a ensuite une pièce rare et un villageois en direction de la barque de Shifu.

Montez dans la barque et menez à bien votre promenade en évitant les fusées. Finissez ce niveau très court à la fin de cette promenade de santé.

## Niveau 8 : Sauvetage de Wudang

Vous aurez une petite partie du combat des 5 cyclones contre Tai Lung. Appuyez sur les touches demandées et prenez le contrôle de Shifu pour la suite. Directement derrière vous, se trouvent 2 villageois. Passez le pont, affrontez tous les ennemis en attendant que la porte s'ouvre. Passez le pont et sautez sur les nuages pour atteindre la falaise.

Libérez deux villageois qui se trouvent sur le chemin de gauche, atteignez ensuite les deux ponts au-dessus. Prenez le pont de droite pour libérer maître Grue. Des nuages sont apparus, sautez dessus pour atteindre sur la gauche une autre falaise.

Eliminez les vagues d'ennemis qui arrivent, la porte va alors s'ouvrir. Libérez les deux maîtres, au-dessus d'une cage se trouve une figurine. Continuez ensuite vers la nouvelle porte. Sur cette nouvelle place, à gauche du pont se trouvent 2 villageois et une pièce rare. Des nuages apparaissent après le combat, empruntez-les pour sauver le maître Singe. De nouveaux nuages apparaitront, servez-vous en pour aller sauver deux autres villageois.

Vous trouverez plus loin une arbalète, utilisez-la pour secourir maître Tigresse qui se fait agresser par des gorilles. La porte de droite s'ouvre, allez sauver les 2  villageois puis les 2 autres un étage au-dessus à droite. Prenez les nuages pour atteindre maître Tigresse.

Partez sur les 2 ponts, au total 4 villageois vous attendent et une pièce rare. Tuez ensuite tous les ennemis qui vous arrivent dessus. Le niveau se terminera avec ce combat.

## Niveau 9 : Hurler à la lune

Vous commencez ce niveau dans une grande forêt, sautez de branche en branche pour atteindre le sol. Libérez les 4 villageois et attendez que 2 guerrières fassent tomber un arbre. Abattez-les puis empruntez ce nouvel accès. Grimpez sur la plate-forme et au bout, descendez libérer les 2 villageois.

Faites tomber le tronc d'arbre et allez de l'autre côté de la rivière. Libérez-les quatre derniers villageois, reprenez les branches et dès la première branche, laissez-vous tomber. Récupérez la pièce rare et à gauche la figurine de Mante.

Remontez sur vos branches et prenez la branche de droite à côté du tronc, pour récupérer la pièce rare. Montez la dernière partie de la falaise et gagnez contre les soeurs Wu. Ce combat terminera le niveau.

## Niveau 10 : Le secret des sables

Vous voici dans le terrain d'entraînement de Tai Lung, descendez sur la grande place. Il y a  2 types de rampe, celle enflammée, et des plus petites avec juste 2 drapeaux. Grimpez sur une petite et grâce à l'élan, atteignez le haut d'une rampe enflammée. Vous pourrez alors libérer une pierre de lune. Libérez les 2 autres pierres de la même manière.

Récupérez ensuite la pièce rare sur le tremplin. Pour l'atteindre, prenez la rampe qui est à droite du saut. Il vous mènera à la rampe. La 2ème pièce rare est du côté de la boule bleue turquoise. Il faut remonter la pente, la pièce rare est derrière le bloc.

Terminez à présent la pierre de lune et une fois dans la fosse, utilisez les charges explosives pour détruire les 8 verrous. Eliminez ensuite les derniers ennemis et le niveau se termine.

## Niveau 11 : Le palais

De retour au palais, Tai Lung n'est vraiment pas content. Vous avez le contrôle de Shifu, résistez à toutes les vagues d'ennemis et protégez les artefacts. Au début, ils attaquent les 2 de la porte principale. Ensuite dans la prochaine vague ce sera ceux du milieu. Servez-vous de la charge de Shifu pour atteindre plus rapidement les brigands sans qu'ils abîment les trésors.

Vous voici face à Tai Lung, évitez tous les rochers qu'il vous lance. Au bout d'un certain nombre d'attaques, il vous lancera une colonne, c'est là que vous devez interagir sur les touches données à l'écran. Apres 3 coups, Tai Lung montera d'un étage.

Allez dans le chemin de gauche, récupérez une pièce rare puis, montez à l'étage. Eliminez les quelques ennemis et combattez à nouveau Tai Lung. Une fois qu'il vous aura lancé 3 colonnes, il remontera d'un étage. Servez-vous de la colonne pour atteindre l'autre côté et récupérez la pièce à droite.

Grimpez à l'étage et éliminez Tai Lung.

## Niveau 12 : Le destin du guerrier

Vous êtes dans la ville, au contrôle de Po. Aidez votre père et emparez-vous des 2 tonneaux devant pour éteindre les 2 premiers feux. Allez ensuite sur la place de droite, il y a 4 autres feux et 5 villageois à sauver. Tuez le gros taureau et libérez les derniers villageois puis éteignez les derniers feux.

Allez à la grande porte, faites tomber la statue pour briser cette porte. Servez-vous de l'arbalète pour tuer tous les loups, puis remontez les escaliers de derrière. Prenez un chemin sur la droite pour rouler à côté de la rivière. Revenez un peu sur vos pas pour récupérer la figurine. Allez ensuite récupérer la pièce à droite puis parvenez de l'autre côté de la rivière par la voie de gauche.

Vous êtes à présent à la commande de maître Singe. Sautez de tour en tour et placez l'échelle pour créer un passage à Po. Dirigez-vous ensuite vers la statue dorée pour libérer un autre passage. Passez sur le toit de droite ensuite puis un autre à gauche. Ramassez la pièce rare.

Maintenant, avec Po, rejoignez maître Singe facilement grâce à l'accès que vous lui avez fait. Repoussez tous les ennemis et tuez le boss pour terminer ce niveau.

## Niveau 13 : L'ultime bataille

Po nargue Tai Lung avec le rouleau du dragon et voilà qu'il vous saute dessus. Vous commencez à rouler à toute vitesse, récupérez pendant cette course un maximum de pièces jaunes. Sautez pour récupérer la pièce rare et une fois en bas, infligez-lui quelques coups. Vous reprendrez votre charge puis vous atterrirez dans une maison entourée de loups. Tuez-les tous et retournez affronter Tai Lung.

Vous devez ensuite exécuter quelques combinaisons de touches puis un loup vous volera le rouleau du dragon. Une fois sur la place, derrière vous dans un angle, il y a la figurine de Tai Lung. Eliminez ensuite tous vos ennemis.

Vous voila dans la dernière ligne droite. Tuez Tai Lung. Pour cela, aidez-vous des barils et de la technique du ventre de fer. Ce combat terminera le jeu.

## TOUTES LES MAPS MULTIJOUEURS

Dans la section Triche du menu Extras, faites : **Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas**.

# La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon

© Sierra / Etranges Libellules 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Hors des Catacombes (20)

Terminer les Catacombes

### Forêt enchantée (10)

Terminer les Chutes du crépuscule

### Chasseur libéré (30)

Terminer la Vallée d'Avalar

### Fermer la Porte de Warfang (30)

Terminer Warfang

### Golem tué (40)

Terminer le Golem de Warfang

### Portes de la Ville souterraine (20)

Terminer les Ruines souterraines

### Inonder la Vallée (30)

Terminer le Barrage du dragon

### Arrêter le Destructeur (30)

Terminer le Destructeur

### Terres brûlées traversées (40)

Terminer les Terres brûlées

### Repaire de Malefor atteint (20)

Terminer les Iles flottantes

### Détruire Malefor (30)

Terminer le Repaire de Malefor

### Terminer la partie (130)

Terminer la partie à 100%

### Entrepreneur (50)

Améliorer tous tes éléments au niveau Max

### Duo de choc (50)

Terminer la partie en restant au moins 90% du temps en mode 2 Joueurs

### Un grand pas (15)

Terminer un set d'armure

### Armurerie (15)

Terminer tous les sets d'armure

### Garde du corps (5)

Escorter l'Artilleur à sa catapulte en moins de 5 minutes

### Tueur de Grublins (15)

Tuer 225 Grublins

### Fléau des Grublins (20)

Tuer 450 Grublins

### Tueur d'Orcs (15)

Tuer 100 Orcs

### Fléau des Orcs (20)

Tuer 200 Orcs

### Dernier rempart (5)

Fermer la Porte de Warfang sans mourir

### Tueur de Troll (10)

Tuer 10 Trolls

### Tueur de Wyvernes (5)

Tuer 45 Wyvernes

### Chevalier noir (10)

Tuer 70 Ombres

### Elitiste (15)

Améliorer un élément au niveau Max

### Esprit du dragon (25)

Trouver toutes les Améliorations élémentaires

### Destructeur d'élite (15)

Tue tous les ennemis d'élite

### Acrobate (5)

Réaliser 100 Prises

### Voltigeur (5)

Réaliser 100 Prises aériennes

### Jongleur (10)

Lancer 200 ennemis dans les airs

### Adepte de la combo (5)

Réaliser une combo de 70 coups

### Maître de la combo (5)

Réaliser une combo de 125 coups

### Doigts de feu (10)

Réaliser une combo de 300 coups

### Intouchable (10)

Esquiver toutes les attaques du Golem dans la Chambre du châtiment

### Coeur de dragon (25)

Trouver toutes les Améliorations de santé

### Fou furieux (5)

Déclencher 20 attaques de Furie

### Sauveur (5)

Protéger toutes les maisons des Guépards dans le village

### Maître du Feu (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Feu

### Maître de l'Electricité (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque d'Electricité

### Maître du Vent (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Vent

### Maître du Poison (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Poison

### Maître de la Glace (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Glace

### Maître de la Peur (5)

Eliminer 75 ennemis avec une attaque de Peur

### Bourreau (10)

Tuer 625 ennemis

### Massacreur (20)

Tuer 1000 ennemis

### Génie du dragon (25)

Trouver tous les Cristaux XP

### Bonus déverrouillé (40)

Galeries bonus déverrouillées

### Briseur de Golem (30)

Tuer le Golem sans mourir

### Assassin dragon (40)

Tuer Malefor sans mourir

## CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et saisissez les codes suivants à l'aide du joystick analogique gauche.

### Toutes les améliorations

Maintenez LB et faites : Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite.

### Maximum d'XP

Maintenez RB et faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut.

### Vie infinie

Maintenez LB et faites : Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche.

### Mana infini

Maintenez RB et faites : Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas.

# La Memoire dans la Peau

© Vivendi Universal Games / High Moon Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ARMES TRUQUÉES

Allez dans le menu de Triche du menu principal et saisissez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| `whattheymakeyougive` | Fusils silencieux |
| `alwaysanobjective` | Fusils à pompe automatiques |

## SUCCÈS

### Casanier (5)

5 passeports collectés

### Gang à un homme (5)

Eliminer plusieurs adversaires avec une élimination 3 fois

### Taupe (5)

Mission terminée avec moins de 10% de précision

### Tireur du dimanche (5)

Terminer une mission sans utiliser d'élimination par tir

### Bourreau de travail (5)

Terminer une mission sans utiliser d'élimination en mêlée

### Etudiant du décor (10)

20 ennemis vaincus avec des éliminations contextuelles

### Dégâts collatéraux (10)

10 objets explosifs détruits

### Coup de chance ! (10)

Tuer 25 ennemis avec des tirs à la tête

### Tirs groupés (10)

Mission terminée avec au moins 75% de précision

### Tireur émérite (15)

Vaincre 50 adversaires avec des éliminations par tir

### Grand voyageur (15)

30 passeports collectés

### Bagarreur (15)

Eliminer 50 adversaires en mêlée sans réaliser une élimination

### Accro à l'Adrénaline (15)

Utilisez trois barres d'Adrénaline pleines en pilotant dans les rues de Paris

### Oeil sur la cible (15)

Mission terminée avec au moins 90% de précision

### Menace civique (20)

Ravagez Paris : détruisez le café, le magasin de porcelaines et 200 éléments de décor

### Dégâts collatéraux massifs (25)

50 objets explosifs détruits

### Pugiliste (25)

Eliminer 100 adversaires en mêlée sans réaliser une élimination

### Dans le mille (25)

3 missions terminées avec au moins 90% de précision

### Machine à fracasser (25)

Eliminer plusieurs adversaires avec une élimination 30 fois

### Arme vivante (25)

Vaincre 50 adversaires avec des éliminations en mêlée

### Maître du décor (30)

100 ennemis vaincus avec des éliminations contextuelles

### Citoyen du monde (30)

Collecter tous les passeports

### Stagiaire de Treadstone (40)

Campagne terminée au niveau Stagiaire ou supérieur

### Visée laser (50)

Tuer 150 ennemis avec des tirs à la tête

### Arme de 30 millions de dollars (50)

Vaincre 200 adversaires avec des éliminations en mêlée

### Tireur d'élite (50)

Vaincre 200 adversaires avec des éliminations par tir

### Poids lourd (50)

Eliminer 200 adversaires en mêlée sans réaliser une élimination

### Agent de Treadstone (60)

Campagne terminée au niveau Agent ou supérieur

### Assassin de Treadstone (100)

Campagne terminée au niveau Assassin

## SOLUTION COMPLÈTE

### Marseille : Début Dangereux

**-Trouver et Tuer O'Connor**

Vous débutez sur une place de Marseille, avec des restaurants et des cafés sur votre droite. Allez au bout de cette petite place et prenez sur votre droite, pour passer un petit portillon. Vous devrez vous battre face à un homme, tuez-le à l'aide de vos poings. Continuez dans cette petite ruelle, pour atteindre une porte nommée : l'Huître Bleue.

Vous vous retrouvez dans un bar pas très commode. Effectuez une attaque d'adrénaline sur votre premier ennemi et tuez les 3 autres. Sortez du bar, vous serez confronté à un homme armé, prenant la fuite.  Poursuivez-le, en prenant sur votre droite au bout de la ruelle. Vous devrez augmenter votre adrénaline, en tuant 3 ennemis, faites-le. Arrivé au tournant de la ruelle, tuez les 2 ennemis qui se présentent à vous. Vous verrez O'Connor, filez vers les escaliers, allez-y.

Vous disposez de 2 minutes pour fuir la zone, courez et prenez sur votre droite en haut des escaliers. Vous tomberez sur un nouvel ennemi avec une matraque, tuez-le.  Continuez votre progression en montant les escaliers, un ennemi se trouvera au fond de la ruelle, courez et faites une attaque d'adrénaline en mouvement. Continuez votre route pour retrouver O'Connor. Vous voici devant une porte, vous casserez cette dernière et serez en face-à-face avec O'Connor. Pensez à vous protéger et à effectuer des parades pour le tuer. Ce dernier arrivera à s'enfuir sur les toits, suivez-le et poursuivez votre combat pour le tuer. Une fois cet objectif atteint, vous devrez traverser les Docks.

### Infiltrer le chantier naval

**-Trouver le ravitaillement**
**-S'échapper de l'hélicoptère**
**-Survivre à l'assaut de Solomon**
**-Aller à la station essence**
**-Activer les robinets de fuel**
**-Eliminer Solomon et feindre la mort**

Faites une attaque furtive pour tuer le garde. Continuez votre route sur le ponton, pour atteindre un autre garde. Dégainer votre pistolet et tuez-le. Cachez-vous derrière l'armoire métallique et tuez le garde. On vous donnera comme instruction de ne tuer ni civils ni policiers. Continuez sur le ponton, un civil vous sautera dessus, maîtrisez-le. Crocheter la porte et tuez le garde. Récupérez les munitions dans la caisse. Des renforts vous seront envoyés, faites preuve de réalisme pour les tuer.

Continuez votre route, vous trouverez 2 civils et un garde. Faites une attaque multiple pour les neutraliser. Un hélicoptère viendra vous gêner dans votre progression, percutez la porte en fer pour l'ouvrir. Vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Continuez sur la digue, au bout de celle-ci sautez et continuez l'action que l'on vous demande de réaliser avec les touches. Vous trouverez des réservoirs de propane, tirez dessus et prenez à gauche au bout du ponton. Répétez cette opération encore une fois en tirant sur une nouvelle cuve de propane. Vous arriverez dans un entrepôt, tuez le garde et montez les escaliers. Continuez votre chemin, vous rencontrerez Solomon, même principe que contre O'Connor, vous protéger pour mieux le contrer, une fois K.O. Crochetez la porte et continuez au bout du couloir de façon à atteindre la porte sur votre gauche. Descendez les escaliers et courez sur la digue de gauche pour éviter les rafales de l'hélicoptère. Passez devant la maison et allez au bout du ponton, l'hélicoptère se trouve devant vous, tirez sur la cuve de propane pour le détruire.

Vous devrez rallier la station essence pour essayer de vous faire passer pour mort. Prenez sur votre gauche et cachez-vous derrière les poubelles. Solomon ne sera pas mort. Vous serez face à un civil, neutralisez-le. Continuez sur votre gauche, vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Continuez votre chemin, vous serez dans une maisonnette, encerclée de 5 gardes. Faites des actions d'adrénaline de façon à en neutraliser plusieurs à la fois. Sortez d'ici et continuez votre chemin. Prenez les escaliers sur votre droite, vous vous trouverez dans un entrepôt. Tuez les 5 gardes avec votre pistolet. Sortez de celui-ci et défoncez la porte du grillage pour rejoindre la station.

En poursuivant votre route, vous atteindrez un parking, un camion viendra créer une collision sur ce dernier. Tuez les gardes présents, grâce à l'adrénaline du tir. Prenez les escaliers au nord-est de votre position, crochetez la porte et tuez le garde présent. De nouveaux gardes viendront, tuez-les. Crochetez la nouvelle porte. Prenez sur votre gauche, tuez les 2 gardes qui vous feront face. Arrivé à la maison, contournez cette dernière, vous verrez plusieurs gardes, un sur le toit, un autre sur votre droite et un sur votre gauche. Une fois place nette, montez le petit ponton et prenez sur votre gauche, crochetez la porte. Vous êtes proche du but, activez votre vision pour vous diriger. Vous aurez 2 min pour atteindre le bateau avant que le chantier naval saute. Vous voici sur le bateau, admirez la cinématique. Les affaires reprennent de plus belle tuez les gardes qui viendront sur ce bateau. Vous devrez combattre Solomon une nouvelle fois, répétez la copie conforme de votre premier combat et tout se déroulera pour le mieux.

## Assassiner Wombosi

**-Trouver et assassiner Wombosi**
**-Désactiver le sous-marin et l'hélicoptère**
**-Désactiver les systèmes d'alarme du navire**
**-Trouver le général et son pistolet**
**-Télécharger les fichiers informatiques du journal de bord**
**-Utiliser le téléphone de sécurité sur le pont**
**-Tuer Solomon**

Au milieu de cette pièce se trouvera un vieux tacot. Sur le côté gauche, 4 gardes s'y trouvent, tuez-les. Prenez 2 portes successivement, pour vous retrouver dans la salle de contrôle. Tuez les 2 gardes présents et désactivez le système d'alarme au fond à droite. En continuant sur votre gauche, ouvrez la porte, vous trouverez un garde, tuez-le. Mettez-vous face au sous-marin et appuyez sur la palette de contrôle, 2 gardes en bas et 3 autres en haut viendront

vous tirer dessus, tuez-les. Montez à l'étage supérieur et appuyez de nouveau sur la 2e palette de contrôle. Le sous-marin tombera dans l'eau et sera hors d'usage. Prenez la porte de l'étage, d'où venaient les gardes qui vous tiraient dessus, pour poursuivre votre chemin. Utilisez la vision de Jason pour rallier le point indiqué.

Vous passerez successivement dans un couloir et dans une cuisine. Vous rencontrerez pas mal de gardes sur votre route. Récupérer un fusil à pompe sur l'un d'eux, ce dernier sera plus puissant et fera plus de dégâts. Vous atteindrez une salle ou le chef de la sécurité fait une réunion. Une fois la réunion terminée, prenez la porte sur votre gauche et continuez dans le couloir, tuez les 3 gardes et continuez votre route. Vous vous retrouverez sur le pont supérieur avec l'hélicoptère. Faites place nette et montez dans l'hélicoptère. Des gardes viendront vous gêner dans votre mission, tuez-les. Rentrez dans la porte qui se sera ouverte face à vous, prenez les escaliers et dirigez-vous grâce à votre vision sur le pont supérieur. Vous passerez successivement sur le haut du bateau, c'est-à-dire les piscines, ainsi que dans un bureau. Les fichiers à télécharger se trouvent dedans. Allez dans le bureau se trouvant face à vous et récupérez les fichiers sur le PC. Continuez votre fouille, vous trouverez le chef de la sécurité, tuez-le et récupérez son pistolet dans le bureau. Sortez d'ici, vous serez face à une porte bloquée, tirez dans le boîtier électrique pour la déverrouiller. Montez les escaliers et utilisez le téléphone. Continuez votre route, vous retrouverez Solomon, tuez-le. Assistez à la cinématique.

## Zurich : Eliminer Divandelen

**-Aller au premier étage du garage**
**-Poursuivre Divandelen jusqu'à l'aéroport**
**-Rattraper Divandelen**
**-Aller à la station de tramway**
**-Monter à bord du tramway**
**-Monter à bord de l'avion-cargo**

Prenez sur votre droite pour atteindre le garage au niveau 3. Allez à droite du parking et neutraliser les gardes. Continuez successivement votre recherche en descendant les étages du garage 2, puis 1. Vous trouverez Divandelen au 1er niveau. Un commando viendra récupérer le prisonnier, lancez-vous à leur poursuite. Cachez-vous derrière les voitures et faites des tirs d'adrénaline. Sortez du parking, vous serez dans la rue. Cachez-vous derrière les voitures pour abattre chaque homme de ce commando. Activez la vision de Jason et suivez le point vert sur votre GPS.

Il vous mènera à l'intérieur de l'aéroport. Suivez la direction que votre GPS vous indique. L'intérieur du bâtiment sera relativement bien gardé avec des commandos armés de mitraillettes. Vous verrez Divandelen s'enfuir, prenez sur votre droite dans la salle de réunion et partez à sa poursuite. Tuez les 2 commandos dans le hall, qui se trouve sur votre droite, passez les portiques d'alarme. Vous êtes dans une salle d'attente, descendez les escalators et continuez tout droit dans le couloir. Descendez à nouveau les escalators et faites place nette sur le quai. Allez au bout de ce dernier et retrouvez Divandelen.

Courez après le tramway et montez dans celui-ci. Faites la remontée des rames une à une en tuant chaque garde que vous trouverez, afin de retrouver Divandelen. Continuez à suivre Divandelen, en dehors de la rame de tramway cette fois-ci. Vous rencontrerez bon nombre d'ennemis, ainsi que des métros qui viennent droit sur vous, évitez-les. Empruntez les escaliers. Eliminez les gardes qui se mettront en travers de votre chemin. Vous voici devant le cargo, Jason sautera dans ce dernier. Tuez les 2 gardes se trouvant face à vous. Evitez le blindé en appuyant sur la touche qui vous sera indiqué, continuer de nouveau votre progression en tuant les 3 gardes cette fois-ci. Passez le camion et tuez Divandelen. Partez à l'avant de l'avion et récupérez le parachute. L'avion s'écrasera.

## Fuite de l'ambassade

**-Echapper au bouclage avant la fin du compte à rebours**
**-Neutraliser l'officier supérieur**
**-Echapper aux tireurs d'élite**
**-Trouver le circuit et ouvrir les portes**

Vous voici à l'intérieur de l'ambassade, commencez par neutraliser les 4 gardes se trouvant face à vous. Les marines

viendront semer la zizanie pour vous arrêter. Courez sur votre gauche et montez les escaliers. Continuez votre folle course dans l'ambassade, en vous aidant de la vision de Jason. Vous verrez les Marines défoncer la porte de leur supérieur. Sortez du bureau et filez neutraliser l'officier. Sortez d'ici en empruntant le balcon. Sautez successivement sur l'autre balcon. Utilisez la touche qui vous sera demandée pour neutraliser le Marine. Montez sur le câble et allez sur le toit se trouvant en face. Neutralisez les 2 gardes et évitez les tirs des snipers.

Continuez droit devant vous, Jason sautera à travers la verrière. Sortez du bureau, la Server Room se trouve sur votre gauche, crochetez la porte et désactiver le système. Revenez sur vos pas et prenez sur votre gauche, neutralisez les 2 gardes et continuez la traverse du couloir. Vous arrivez dans un nouveau bureau, faites attention à la grenade, neutralisez le garde.  Utilisez la vision de Jason pour vous diriger vers la sortie de l'ambassade. Jason se fera conduire à Paris.

## Lituanie : Vilnius : Université de Vilnius

**-Réduire Rurik au silence**
**-S'échapper de l'université**
**-Eliminer le véhicule blindé**
**-Traverser la bibliothèque jusqu'au parc**
**-Aller à la distillerie de l'autre côté**
**-Créer une diversion pour couvrir votre fuite**
**-S'échapper de la distillerie**

Rien de plus simple pour cette phase, utilisez les boutons qui vous seront indiqués à l'écran. L'alerte maximale sera donnée, utilisez la vision de Jason pour sortir de l'université. Vous rejoindrez la salle de contrôle, neutralisez le garde et prenez une arme dans le râtelier. Tirez à travers les vitres pour tuer les 2 gardes qui s'y trouvent. Poursuivez votre chemin, passez la salle de cinéma et tuer les 2 gardes. Vous voici sur un des balcons de l'université, tuez le garde. Revenez sur vos pas et prenez les escaliers sur votre gauche. Vous voici dans la cour de l'université, tuez les 4 gardes présents, ainsi que les 4  gardes sur les balcons face à vous. Un blindé fera son apparition dans la cour. Pour le détruire, tirez dans le bidon rouge à l'arrière du blindé, ainsi que le bidon se trouvant sous le char. Une fois le blindé détruit, prenez la porte grise.

Vous voici dans la bibliothèque, tuez le garde se trouvant de dos, cela aura pour effet de donner l'alerte. Tuez successivement les 2 gardes sur le balcon et les 2 autres face à vous. Montez les escaliers et traversez à nouveau cet étage, en faisant attention aux gardes. Descendez les escaliers et allez dans le bureau, désactivez le boîtier gris. Prenez la porte grise. Vous voici dans le parc. Faites bien attention chaque ouverture de fenêtre est bien gardée par un sniper. Tuez ce dernier en vous décalant, prenez tout droit, tuez les 2 gardes qui se présentent à vous et allez dans la petite ruelle au fond à droite. D'autres gardes seront présents, au nombre de 5, ainsi qu'un sniper. Une fois tout ce beau monde neutralisé, prenez sur votre droite pour rejoindre le parc. Un sniper se trouvera sur le balcon, tuez-le. Tuez les quelques gardes qui se trouveront dans le parc et prenez la porte que vous trouverez au nord-ouest du parc. Vous voici dans une usine, passez le bar, tuez le garde. Activez la vision de Jason et sortez d'ici en moins de 1 min 30.  Une fois le haut de l'usine atteint, cette dernière explosera.

## France : Paris : Combat de Castel

**-Tuer Castel et protéger Marie**

Castel sera un redoutable combattant, puissant dans chaque coup que vous recevrez, il vous fera d'énormes dégâts. Protégez-vous et réaliser des contre-attaques. Une fois tué, vous prendrez le contrôle d'une voiture. Vous devrez conduire vite et bien, tout en évitant la police. Un compte à rebours sera mis en place pour la 2e partie de la course, vous disposerez de temps pour échapper à la police et pour atteindre le garage. Assistez à la cinématique.

## Désarmer Renard

**-Entrer dans le musée**
**-Aller dans la salle du banquet**

**-Suivre l'assassin**
**-Approcher du garde-fou et observer Renard**
**-Fouiller les caisses pour trouver la bombe**
**-Assassiner Azar**
**-Poursuivre Azar**

Prenez droit devant vous dans le petit couloir et montez à la gouttière. Activez la vision de Jason, pour repérer les ennemis. Neutraliser les 2 gardes qui se présentent face à vous et descendez les escaliers. Traversez la galerie et prenez les escaliers sur votre droite. Vous trouverez un garde mort... Crochetez la porte, vous verrez votre homme s'enfuir, suivez-le. En le poursuivant vous rencontrerez des gardes, tuez-les et continuez votre progression en activant la vision de Jason pour le suivre. Il vous attendra derrière un mur, tuez-le et crochetez la porte sur votre droite. Ecoutez la conversation qui se déroule en contrebas. Une fois cette dernière terminée, crochetez la porte et neutraliser le garde. Empruntez le conduit. Continuez votre chemin, vous devrez trouver la bombe dans les différentes caisses. Neutralisez tout d'abord les 2 gardes qui sont présents et récupérez leur pistolet. Fouiller les caisses, la bombe se trouvera dans la dernière.

Vous devrez assassiner Azar, lancez-vous à sa poursuite, vous rencontrerez pas mal de gardes à abattre. Vous aurez 4 minutes pour suivre Azar, autant vous dire que la mission s'avère très délicate, au point que si vous êtes mal équipé en armement, votre progression risque d'être dure. Eliminez le garde se trouvant sur les escaliers et celui en hauteur. Continuez votre chemin sur votre gauche, vous avez 3 gardes, un avec un fusil sniper et les 2 autres avec des fusils à pompe. Avancez sur le balcon, il y a face à vous un nouveau sniper, tuez-le. Progressez à nouveau, vous trouverez 3 gardes, tuez-les. Foncez, montez les derniers  escaliers, Jason se chargera de tirer sur l'hélico, Azar s'écrasera.

## Survivre au Professeur

**-Mettre Marie en sûreté**
**-Prendre le fusil à pompe d'Eamon**
**-Quitter la maison et chasser l'assassin**
**-Tirer sur le réservoir de propane pour créer une diversion**
**-Tirer sur le réservoir du camion**
**-S'introduire dans la grange**
**-Tuer le professeur**

Marie est prise sous les tirs du sniper, placez-vous à côté du buffet et appuyez sur la touche action. Allez dans la cuisine et dans le salon pour répéter cette opération. Emparez-vous du fusil qui se trouve à l'étage et sortez de la maison. Vous verrez le laser du sniper, tirez sur la cuve bleue au fond du jardin, pour créer la diversion. Prenez la brèche dans le mur, puis prenez sur votre droite derrière les maisons. Tirez sur le camion et allez droit devant vous, dans la forêt. Vous devrez vous introduire dans la grange, évitez les tirs du sniper et allez dans la grange. Vous serez en hauteur et le professeur en bas, videz votre chargeur pour le blesser. Le combat se terminera au corps à corps.

## Planque de Treadstone

**-Traverser jusqu'au toit de Treadstone**
**-Neutraliser les tireurs d'élite**
**-Accéder à la planque via le Skylight**
**-S'exfiltrer vers un endroit sûr**
**-Eliminer Manhein**

Tuez le garde face à vous et utilisez le grappin pour descendre. Neutralisez cette fois le sniper et prenez possession de son fusil. Réalisez les opérations que l'on vous demande d'effectuer, pour tuer les 3 snipers. Continuez sur le toit et sauter le balcon, vous serez face à un garde tuez-le. Poursuivez votre chemin, vous monterez un petit muret, un nouveau garde, même principe tuez-le. Sauter le nouveau balcon, vous trouverez 2 snipers. Prenez le bon timing, d'une part pour effectuer un bon décalage avec votre pistolet, que vous avez pris sur le précédent garde. Continuer votre progression, vous trouverez 4 gardes armés, sur votre chemin et 2 autres en hauteur, tuez-les.

Prenez le Skylight qui se trouve face à vous. Vous voici à l'intérieur du bâtiment. Tuez le garde face à vous et descender les escaliers. Vous trouverez plusieurs gardes sur votre chemin. Autant vous dire que la progression sera dure et lente. Une fois cette progression terminée, vous êtes à l'extérieur du bâtiment, derrière une voiture. Tuez les 4 gardes des 2 côtés de cette ruelle et poursuivez votre route, 2 Vans laisseront des gardes, tuez-les. Prenez sur votre droite à l'intersection, vous trouverez d'autres gardes, faites place nette.  Continuez votre route, vous êtes au milieu d'une petite placette, tuez les gardes qui viennent droit sur vous. Le portillon vert sur votre droite explosera. Tuez les 2 gardes aux fusils à pompes et évitez le tir de roquette. Ce dernier se trouvera derrière les balustres verts en hauteur. Au fond de la ruelle, prenez sur votre droite et tuez les 2 gardes qui vous y attendent. Marchez, une cinématique se lance.  Jason entrera dans une cathédrale.

Appuyez sur la vision de Jason pour repérer les objets à détruire pour infliger des dégâts conséquents à Manhein. Avancez dans la cathédrale, tout en vous baissant et évitant les tirs de ce dernier. Arrivé à la dernière phase de combat, il se placera à la place du prêtre, tirez sur ce dernier. La première phase du combat est terminée. La deuxième sera un combat au corps-à-corps, pensez à vous protéger et à lui donner des coups, des attaques d'adrénaline, pour le tuer. Manhein se prendra un coup de pelle et s'écrasera en contrebas.  La mémoire dans la peau se termine sur une belle cinématique.

# Là-Haut

© THQ / Heavy Iron Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### L'aventure est là-haut (15)

Détruis la première vague d'avions.

### Vers les Chutes du Paradis (15)

Termine le niveau et suis les traces de Carl qui veut transporter sa maison aux Chutes du Paradis.

### Un oiseau appelé Kévin (15)

Trouve Kévin avant Muntz.

### Glisser et onduler (20)

Bats l'anaconda géant.

### Une voix dans la brume (20)

Trouve la voix dans la brume.

### Rencontre avec la meute (20)

Rencontre la meute de chiens composée d'Alpha, Beta et Gamma.

### Une nuit dans la jungle (20)

Évite d'être capturé par les chiens de Muntz.

### Terreur dans le gouffre (30)

Bats le crocodile géant.

### Les Chutes du Paradis (30)

Conduit la maison de Carl en haut des Chutes du Paradis pour terminer ce niveau.

### Esprit d'aventure (30)

Libère Russell et Kévin et évade-toi du dirigeable.

### L'aventure est là (50)

Bats l'escadrille canine de Muntz qui survole les Chutes du Paradis.

### Badge Travail d'équipe (30)

Bats soit l'anaconda géant, soit le crocodile géant en équipe.

### Badge Ailes (10)

Détruis le premier avion au-dessus des Chutes du Paradis.

### Badge Animation (20)

Déverrouille le bonus Art.

### Badge Premiers soins (10)

Utilise la gourde de Russell trois fois.

### Badge Chasse aux insectes (50)

Attrape ou écrase 100 insectes ou papillons.

### Badge Ornithologie (10)

Repère Kévin pour la première fois.

### Badge Défense (15)

Défends-toi face à 10 embuscades de chiens.

### Badge Pêche (20)

Survis aux piranhas affamés.

### Badge Citoyen du monde (20)

Assure-toi d'éteindre ton feu de camp.

### Badge Randonnée (10)

Trouve la vue imprenable sur les Chutes du Paradis.

### Badge Entomologie (20)

Récupère toutes les variétés de papillons et insectes dans le jeu.

### Badge Karaté (20)

Ouvre 10 pastèques.

### Badge Cerf-volant (20)

Sers-toi de la maison de Carl pour flotter au-dessus des abîmes dans le jeu.

### Badge Outils pointus (15)

Utilise la clé de Russell pour couper trois objets dans le jeu.

### Badge Noeud (10)

Attache la maison pour qu'elle ne s'en aille pas !

### Badge Musique (10)

Utilise le clairon de Russell trois fois !

### Badge Recyclage (15)

Rejoue n'importe quel niveau déjà effectué en mode Histoire.

### Badge Pelle (25)

Utilise Dug pour déterrer tous les os cachés.

### Badge Natation (10)

Traverse tous les plans d'eau en nageant.

### Badge Sans échec (50)

Termine n'importe quel niveau du mode Histoire sans jamais échouer.

### Conservateur de musée (35)

Trouve et récupère tous les artefacts de musée.

### Chasseur de souvenirs (30)

Récupère tous les souvenirs de Carl.

### Champion Badges du mérite (50)

Obtiens 6000 Badges du mérite dans le jeu pour devenir le champion des badges du mérite.

### Badge Main secourable (25)

Sauve ton ami de cinq pièges.

### Badge Environnement (20)

Détruis 500 objets.

### Badge Sus aux bestioles (25)

Écrase 10 guêpes et araignées.

### Bonus multijoueur (50)

Déverrouille les cartes de combat multijoueurs bonus.

### Badge Ellie (50)

Termine toutes les cartes de quête pour gagner un badge spécial.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1 : L'aventure est là-haut

Dès que le jeu commence, vous devez protéger la maison du maitre et détruire les avions qui l'attaquent. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, visez les avions ennemis et tirez-leur dessus. Accélérez pour rattraper rapidement les appareils qui se font la malle et ralentissez pour tourner avant d'ouvrir le feu sur les avions ennemis. Une fois que les quatre avions sont détruits, vous aurez complété ce chapitre.

### Chapitre 2 : Vers les chutes du paradis

Suivez le chemin de la forêt, détruisez les objets que vous rencontrez pour ramasser des pièces puis sautez par-dessus les troncs d'arbres. Avancez à droite, repérez le singe puis poussez le bloc de pierre pour débloquer le chemin.

Ensuite, descendez les marches et ramassez les pièces. Accrochez-vous au rebord de la plateforme du milieu et remontez. Poussez le bloc de pierre vers la droite puis utilisez-le pour traverser et atteindre le côté droit. Ensuite, utilisez la cane pour faire monter Russel avant de poursuivre à droite.

A présent, changez de personnage et incarnez Russel. Avancez en vous dirigeant vers le haut et traversez le long du rebord étroit. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour ne pas tomber. Une fois de l'autre côté, poussez la pierre et incarnez Russell à nouveau. Descendez dans le trou, sautez sur la pierre et remontez grâce à la canne.

Poursuivez à droite, approchez-vous du rebord et planez grâce à la maison. Utilisez le joystick pour vous déplacer et ramasser ainsi les pièces. Suivez le chemin jusqu'à la balançoire, sautez sur les plates-formes puis sur la balançoire pour propulser Russel de l'autre côté. Ensuite, descendez dans le fossé, collectez les pièces et utilisez la corde pour remonter.

Récupérez le fragment Souvenir au sud puis poursuivez à droite. Utilisez Russel, traversez le rebord vers la droite à nouveau puis poussez le bloc de pierre qui se trouve derrière le tronc d'arbre. Ensuite, rebroussez chemin let mettez-vous à deux pour pousser le tronc et ainsi vous frayer un chemin.

Par la suite, utilisez à nouveau la balançoire et propulsez Russel de l'autre côté. Approchez-vous du rebord, sautez vers Russel pour qu'il vous rattrape puis bondissez pour atteindre le coté opposé.

A présent, avancez tout droit puis allez à gauche. Sautez sur le rebord, utilisez la canne et aidez Russel à monter puis avancez jusqu'à la balançoire. Refaites la même opération et atteignez le côté opposé. Ensuite, avancez et sautez par-dessus le vide vers le prochain rebord. Après la destruction du rebord, remontez et utilisez Russel pour traverser vers le nord. Ensuite, utilisez la corde pour remonter, avancez et mettez-vous à deux pour pousser la grosse pierre.

Maintenant, descendez et suivez le second chemin (celui de droite). Utilisez Carl, approchez-vous du petit rocher, lisez les instructions et poussez-le. Ensuite, incarnez Russel, traversez le long du rebord et appuyez sur la touche qui s'affiche pour faire tomber le grand rocher. Faites traverser Russel le long de la plateforme puis utilisez Carl et sautez vers le rebord de celle-ci pour traverser. Enfin, poussez le second grand rocher, descendez et suivez le nouveau chemin qui vient de se créer.

## Chapitre 3 : Un oiseau appelé Kevin

Avancez, poussez le tronc d'arbre sur le chemin et poursuivez. Utilisez Carl et déployez le pont vers le nord. Ramassez l'artéfact puis rebroussez chemin. Allez ensuite à droite, poussez le mur vertical et traversez. Avancez en prenant à droite, attaquez les araignées qui apparaissent et allez jusqu'au rebord.

Montez, sautez à gauche et poussez le bloc de pierre avant d'aider Russel à remonter. Poursuivez à gauche, sautez sur les champignons et ramassez les pièces. Ensuite, poursuivez encore à gauche et rejoignez la section glissante. Evitez les pièges et traversez le fleuve. Utilisez d'abord la compétence spéciale pour assommer les hérissons puis collectez l'artéfact dans la grotte avant de revenir. Ensuite, sautez sur le rebord de droite et faites remonter Russel. Utilisez-le pour traversez le long du rebord. Sautez sur les roches, avancez vers le haut et poursuivez à droite. Faites attention aux pièges et continuez jusqu'à Kevin l'oiseau.

Après la courte scène, vous affrontez un chien. Ce dernier commence à grogner puis vous attaque. Attendez qu'il vous charge et appuyez sur la touche d'attaque pour l'assommer. Répétez cette opération deux à trois fois pour gagner le duel. Lorsque le chien s'enfuit, vous rencontrez l'oiseau Kevin. Après la scène, accrochez-vous à lui et utilisez-le pour sauter de l'autre côté. Ensuite, utilisez-le pour sauter encore plus haut. Remontez la pente (au nord), utilisez la corde et faites monter Carl.

Poursuivez à droite, utilisez Carl pour sauter sur la plateforme supérieure puis poussez la pierre. Incarnez Russel et traversez le long du rebord. Ensuite, sautez et glissez le long de la rivière. Sautez sur les champignons, collectez les pièces et traversez le fossé. Par la suite, incarnez Russel et utilisez Kevin pour sauter sur la première plateforme. Allez au sud de la plateforme, sortez la corde et remontez Carl. Incarnez ce dernier, bondissez sur la plateforme supérieure et remontez Russel. Enfin, utilisez ce dernier pour couper la corde et libérer ainsi la maison.

A présent, suivez le chemin étroit qui se trouve à gauche et grimpez sur les rebords. Descendez une pente, utilisez Carl pour pousser le demi tronc d'arbre et traversez-le. Grimpez sur le rebord, sautez à droite, montez les marches et récupérez le Souvenir près de la cascade. Ensuite, rebroussez chemin, continuez vers le nord et poussez le bloc de pierre. Ensuite, utilisez Russel, accrochez-vous à Kevin et sautez de l'autre côté. Incarnez Carl à nouveau, sautez simplement sur les plates-formes et rejoignez les deux autres personnages. Par la suite, prenez Russel et sautez sur le dos de Kevin pour monter sur la plateforme. Sortez la corde, faites remonter Carl et poursuivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

## Chapitre 4 : Glisser et Onduler

Choisissez l'un des personnages pour le diriger lors de sa glissade afin d'éviter les obstacles tout en ramassant un maximum de pièces.

Lorsque vous atteindrez le lac, vous devez affronter un anaconda géant. Pour cela, collectez d'abord les compétences spéciales qui sont éparpillées et utilisez-les pour lui troubler la vue. Ensuite, repérez le champignon qui se trouve à droite du lac et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez la corde, balancez Carl pour attirer l'anaconda et déplacez-le de droite à gauche pour esquiver l'attaque du serpent. Ce dernier tombera dans le piège et se fera électrifier par une anguille. Ensuite, repérez un autre champignon et effectuez la même opération deux fois jusqu'à ce que l'anaconda soit battu.

## Chapitre 5 : Une voix dans la brume

Avancez droit devant vous et utilisez l'oiseau pour sauter sur la plateforme supérieure. Sortez la corde, tirez Carl pour le remonter et déplacez-vous à droite pour éviter les épines dans le mur. A présent, poursuivez le long du chemin et faites

attention aux plantes carnivores. Repérez le bloc de pierre (à gauche du chemin) et utilisez Carl pour le pousser. Entrez dans le cul-de-sac, ramassez les pièces ainsi que l'artéfact et rebroussez chemin. Continuez sur la première route, sautez vers le niveau supérieur et utilisez le tronc d'arbre, qui est à gauche, pour attacher la corde à la maison. Ensuite, allez à droite et utilisez Kevin pour sauter de vers le côté opposé. Puis, poussez le pont en bois et permettez ainsi à Carl de traverser.

Maintenant, suivez le chemin et repérez d'abord un autre bloc de pierre dans le mur. Utilisez Carl et poussez-le. Ramassez les pièces, sautez sur le champignon et collectez le Souvenir. Retournez à la grande cour, utilisez les champignons à nouveau et ramassez le maximum de pièces. Ensuite, sautez sur le champignon qui se trouve au nord et montez. Avancez jusqu'au pont en bois et traversez-le. Ramassez les pièces puis utilisez la balançoire pour propulser Russel vers la branche. Accrochez-vous à cette dernière et traversez le vide.

Dans la prochaine cour, ramassez les objets et faites attention aux plantes carnivores et aux insectes. Poursuivez le chemin vers le nord puis sautez. Ramassez d'autres objets puis avancez jusqu'aux sources d'eau. Repérez le rocher (en haut et à droite) et déplacez-le jusqu'à la source qui est au sud. Placez-vous sur le rocher qui est au nord et montez ainsi sur la plateforme.

Avancez jusqu'au cul-de-sac et battez les abeilles pour que Kevin puisse apparaitre. Utilisez Russel, sautez sur l'oiseau puis faites monter Carl grâce à la corde. Avancez jusqu'aux sources suivantes et poussez les trois blocs de pierre au dessus des trois sources d'eau. Montez sur celle de gauche pour récupérer un artéfact puis sur celle de droite pour récupérer des pièces et enfin sur celle du milieu pour poursuivre votre quête.

Avancez jusqu'à la branche verticale, sautez et accrochez-vous. Balancez-vous puis sautez et atteignez ainsi la rive opposée. Avancez, attachez-vous à nouveau à votre maison et continuez. Utilisez la balançoire, courez sur la petite plateforme (à gauche) puis sautez et accrochez-vous à celle qui supporte Russel. Enfin, mettez-vous à deux pour pousser le bloc de pierre et achevez ainsi cette mission.

## Chapitre 6 : Rencontre avec la meute

A présent, vous pouvez contrôler le chien. Avancez d'abord à droite et utilisez Doug pour activer le levier et actionner le pont. Traversez, repérez le mur lumineux à gauche et utilisez Carl pour le détruire. Entrez, ramassez l'artéfact et les pièces puis sortez. Avancez à droite, incarnez Doug et approchez-vous du portail. Entrez par la trappe (en bas de la porte), activez le levier et permettez ainsi aux deux autres personnages de passer.

Ensuite, approchez-vous du rebord, sautez et planez jusqu'au coté opposé. Poursuivez le chemin, esquivez les hérissons et nagez dans le lac (à gauche). Utilisez le chien Doug pour ramener Carl hors de l'eau et traversez ainsi le lac. Avancez à droite, entrez dans le second petit lac et ramassez le Souvenir qui se trouve près de la chute d'eau. Ensuite, revenez sur vos pas, allez à droite et approchez-vous de Kevin.

Vous serez alors pris dans une embuscade et attaqué par un chien. Attendez qu'il finisse de grogner puis appuyez sur la touche d'attaque pour le contrer. Répétez cette méthode deux fois puis attaquez-le lorsqu'il est assommé pour qu'il s'en aille.

Ensuite, sautez sur Kevin et atteignez la plateforme supérieure. Utilisez la corde pour faire monter Carl et poursuivez le chemin en faisant attention aux épines. Détruisez la caisse, ramassez l'artéfact puis approchez-vous du rebord. Sautez et planez jusqu'à l'autre bout. Avancez faites attention aux épines puis déployez le pont.

Avancez jusqu'au petit lac et affrontez deux autres chiens errants. Assommez-les, utilisez Doug pour activer le levier et ouvrez ainsi la porte. Ensuite, faites attention aux épines et poursuivez le chemin. Sautez d'une plateforme à l'autre, faites attention à celles qui s'effondrent et traversez. Avancez vers la droite, poussez les blocs de pierre sur les sources puis mettez-vous sur celle qui se trouve au nord pour remonter. Ensuite, utilisez Russel  et traversez le rebord de la montagne. Sortez la corde et faites monter Carl.

Suivez le chemin jusqu'au fleuve, utilisez Doug pour nager et emmener Carl jusqu'à la rive. Faites très attention aux plantes carnivores et approchez-vous du pont. Après la scène, descendez les marches (à gauche), utilisez Carl et faites

monter le pont grâce aux ballons. Remontez, traversez et préparez-vous à une autre embuscade. Battez les trois chiens errants et poursuivez par la porte qui vient de s'ouvrir.

## Chapitre 7 : Une nuit dans la jungle

Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'au côté opposé. Après la scène cinématique, affrontez deux chiens errants et neutralisez-les. Ensuite, allez à gauche et utilisez Carl pour détruire le rocher. Incarnez Russel, montez et traversez le rebord. Enfin, utilisez la corde et remontez Carl. Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'à la section suivante.

Après la courte scène, affrontez les trois chiens errants, ramassez les pièces puis collectez un artéfact (au nord). Avancez à droite, montez sur la plateforme et faites monter Russel. Ensuite, incarnez ce dernier et escaladez les grandes marches. Déplacez-vous le long du rebord, détachez la corde près du rocher et sautez sur la branche que vous aviez déployée. Par la suite, incarnez Carl, placez-vous sur la petite marche (à droite) et sautez vers Russel. Balancez-vous à droite et gauche puis sautez de l'autre côté.

A présent, avancez vers la droite et approchez-vous du rebord. Sautez sur la première branche, balancez-vous avant de bondir vers la seconde branche. Prenez à nouveau de l'élan puis sautez sur la terre ferme. Refaites la même opération avec le second personnage et continuez.

Avancez à droite, ramassez les quelques pièces et préparez-vous à une embuscade. Affrontez les quatre chiens ennemis, assommez-les et neutralisez-les. Ensuite, poursuivez à droite et sautez sur les plates-formes de droite. Poussez le bloc de pierre pour faire fuir les chauves-souris, descendez et prenez l'artéfact qui est à gauche de la petite cour.

Maintenant, sautez dans l'eau et allez à droite. Glissez le long du fleuve, ramassez un maximum de pièces et descendez jusqu'au lac. Par la suite, Utilisez le chien Doug et emmenez Carl jusqu'à la terre ferme.

Après la scène cinématique, montez la pente et suivez d'abord le petit chemin qui mène à gauche. Repérez la brèche qui se trouve en bas du mur de pierre et utilisez Doug pour y accéder. Prenez le Souvenir qui est au fond à droite, collectez les pièces et rebroussez chemin. A présent, remontez la pente, marchez à gauche de la chute d'eau et escaladez les marches jusqu'au sommet. Faites attention au sol glissant, ne tombez pas dans le vide et ramassez les pièces qui apparaissent.

Ensuite, traversez le pont en bois, fuyez les chiens qui s'approchent et utilisez Russel pour découper les cordes du pont. Dès que vous accédez à la cour, vous serez à nouveau pris dans une embuscade et vous devrez affronter d'autres chiens errants. Affrontez d'abord une première vague composée de deux chiens puis une seconde vague qui contient, cette fois, cinq chiens. A chaque combat, contrez les deux chefs de meute trois fois pour les assommer.

## Chapitre 8 : Terreur dans le Gouffre

Vous commencez ce chapitre par une longue descente à travers une grotte remplie d'eau. Ramassez un maximum de pièces lors de la descente et rejoignez le lac. Vous y affronterez un crocodile géant.

Pour battre ce monstre, incarnez Russel et nagez dans l'eau. Attirez le crocodile vers les grottes d'épines situées à droite et à gauche du lac. Attendez qu'il déclenche son attaque et esquivez-la. Lorsqu'il se retourne sur son dos, incarnez rapidement Carl qui est resté au sol et lancez la pierre sur la stalactite pour la faire tomber sur le ventre du monstre. Répétez cette opération une seconde fois en l'attirant vers la seconde grotte et achevez ainsi le crocodile. A présent, sautez sur les plates-formes puis sur le ventre du crocodile et atteignez ainsi la sortie.

## Chapitre 9 : Les chutes du paradis

Avancez à gauche, utilisez Carl pour délivrer le bloc de pierre puis poussez-le jusqu'à la plateforme. Allez à gauche et saisissez un artéfact avant de revenir vers le bloc de pierre qui vous permet d'atteindre la plateforme. Avancez à gauche, sautez sur la plateforme mobile et bondissez vers la rive avant qu'elle ne s'écroule. Poursuivez à gauche, sautez et accrochez-vous à la liane. Balancez-vous et sautez à gauche.

Avancez vers la gauche jusqu'à la plateforme. Suivez d'abord le petit chemin de gauche et ramassez un artéfact. Ensuite, revenez sur vos pas et sautez sur la plateforme. Avancez, sautez d'une liane à l'autre et atteignez le côté opposé. Ensuite, bondissez d'une plateforme à l'autre puis sautez et approchez des ballons. Accrochez les ballons à la maison et permettez-lui ainsi de s'élever encore plus haut dans le ciel.

A présent, entrez dans la grotte qui vient d'apparaitre et faites attention au cordes suspendues car il s'agit de bêtes carnivores. Traversez le fleuve, montez la pente et utilisez Russel pour traverser le rebord. Ensuite, sortez votre corde, attendez que Carl s'accroche et tirez-le. Déplacez-vous vers la gauche pour l'emmener sur une autre plateforme.

Maintenant, montez la pente puis les marches et faites attention au sol glissant. Esquivez les bêtes carnivores et avancez. Sautez sur la terre ferme et quittez la grotte. Sautez à gauche, montez sur les grandes marches et suivez le chemin de droite. Utilisez Russel pour traverser le rebord de la montagne et sortez la corde avant de le déplacer vers la droite en ramassant les pièces. Par la suite, sautez d'une plateforme à l'autre puis escaladez la pente de droite. Sautez sur les ballons, ramassez les pièces éparpillées puis libérez-les.

Maintenant, utilisez Russel pour dégager la toile d'araignée et entrez dans la grotte. Ecrasez les insectes qui sortent du trou et utilisez Russel pour découper la toile et délivrer la pierre. Ensuite, utilisez Carl pour pousser le grand rocher puis déplacez la pierre sur ce rocher. Utilisez cette combinaison pour sauter au-dessus de la grande toile et atteignez ainsi le côté opposé.

A présent, escaladez la pente qui est à gauche, sautez sur la plateforme du milieu puis sur celle de droite. Remontez une autre pente, prenez à droite et écrasez les araignées. Utilisez Doug le chien et entrez dans le tunnel qui se trouve au nord. Placez le chien sur la plateforme mobile puis utilisez Carl pour sauter et faire monter Russel.

Escaladez la pente jusqu'à la prochaine section et poussez les blocs de pierre pour changer la direction des chauves-souris. Saisissez le Souvenir qui se trouve à gauche let poursuivez  jusqu'à la sortie de la grotte.

Allez à droite, descendez d'abord les marches et ramassez l'artéfact qui est à votre droite. Rebroussez chemin, utilisez Russel et avancez le long du bord jusqu'à la plateforme mobile. Sortez la corde, déplacez Carl jusqu'au côté opposé et utilisez ce dernier pour faire tomber le grand bloc de pierre (à droite). Ensuite, incarnez Russel, balancez la plateforme du côté gauche puis courez et sautez sur le chemin de la montagne. Sortez à nouveau la corde, accrochez Carl et faites attention aux chauves-souris qui jaillissent des trous. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à la fin du chemin. Enfin, tirez sur la corde et remontez Carl.

Sautez rapidement sur les plates-formes qui sont à droite avant qu'elles ne s'effondrent et atteignez les ballons. Ramassez les pièces, dégagez les ballons à l'aide de Carl puis montez sur les grandes marches et achevez ainsi ce chapitre.

## Chapitre 10 : Esprit d'aventure

D'abord, approchez-vous de la trappe et utilisez Carl pour dégager la grille. Utilisez Doug, faufilez-vous dans la trappe et activez la manivelle se trouvant de l'autre coté. Prenez à droite et poussez la première statue en direction du nord. Poussez la seconde à droite et entrez dans l'ascenseur.

Détruisez les tonneaux et les caisses et ramassez un maximum de pièces. Ensuite, avancez à droite et mettez-vous sur la passerelle. Utilisez Doug pour activer le levier et montez vers le niveau supérieur.

D'abord, prenez les pièces qui sont dans la caisse de droite puis allez à gauche. Mettez-vous sur une autre passerelle et faites tourner les manivelles à la même vitesse pour rester en équilibre. Ensuite, sautez sur les ballons, ramassez les pièces et rejoignez la passerelle de droite.

A présent, envoyez Doug via la passerelle qui se trouve en bas et activez le levier. Ensuite, utilisez Carl, sautez sur la passerelle supérieure et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et prenez à droite. Activez le mécanisme et continuez par la droite.

Placez-vous sur la plateforme, utilisez Doug et activez le levier. Montez et allez à gauche. Evitez les hélices, avancez jusqu'au levier et envoyez Doug pour l'activer. Montez ainsi sur la passerelle, faites attention aux jets de vapeur et rejoignez le niveau supérieur.

Prenez à droite, faites attention aux poutres mobiles et avancez au moment opportun. Il est préférable de déplacer un personnage par poutre. Ensuite, sautez sur les ballons et ramassez un maximum de pièces. Poursuivez à droite, prenez l'ascenseur et sauvez Russel qui est enfermé. Par la suite, vous serez pris dans une embuscade. Assommez les deux vagues de trois chiens errants puis ouvrez la porte qui se trouve au fond. Avancez et tournez à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur et retournez au point de départ en prenant à gauche.

Récupérez le Souvenir qui se trouve à proximité des flèches, poussez le support des statuettes puis poussez la porte (à gauche). Entrez, suivez le couloir et préparez-vous à une autre embuscade. Assommez les chiens puis libérez l'oiseau Kevin. Sortez de l'ascenseur, avancez à gauche et utilisez Russel pour traverser le long du rebord supérieur. Sortez la corde, tirez Carl et allez à gauche. Faites attention aux jets de vapeur qui émanent des trous et atteignez le côté gauche de la passerelle.

Avancez vers le nord de la passerelle, activez les manivelles et préparez-vous à une embuscade (juste après la courte scène). Assommez le chien, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez un nouvel endroit semblable au précédent. Effectuez la même opération, tirez Carl grâce à la corde et faites tourner les manivelles. Suivez la passerelle en allant par la gauche, tournez les dernières manivelles et achevez ainsi ce chapitre.

## Chapitre 11 : l'aventure est là

Dans ce chapitre, vous réaliserez les mêmes actions qu'au premier chapitre. Vous devez piloter le biplan et détruire ceux des ennemis tout en protégeant la maison. Commencez d'abord par détruire trois avions pour atteindre le point de contrôle. Ensuite, détruisez quatre biplans puis six. Utilisez les attaques spéciales qui sont éparpillées dans les airs ainsi que les missiles pour infliger plus de dégâts. Lancez les écureuils pour divertir les biplans ennemis et utilisez la clé pour réparer votre biplan.

Enfin, vous devez détruire le dirigeable. Pour cela, vous devez viser les quatre moteurs qui sont sur les côtés et les deux gouvernails qui sont à l'arrière. La meilleure technique pour y arriver rapidement est de maintenir la touche de freinage enfoncée tout en ouvrant le feu sur les cibles. Ainsi, vous gardez une bonne vitesse et vous infligez d'importants dégâts à votre cible. Une fois que le dirigeable est détruit, la mission ainsi que le jeu s'achèvent. Félicitations, vous avez réussi à venir à bout de Là-Haut !

# Le Conte de Despereaux

© Brash Entertainment

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Jeune page (20)

Complétez le chapitre 1.

### Rat de bibliothèque (20)

Complétez le chapitre 2.

### Roi de l'impro (20)

Complétez le chapitre 3.

### Brave souris (20)

Complétez le chapitre 4.

### Balaise (20)

Complétez le chapitre 5.

### Rongeur en fuite (20)

Complétez le chapitre 6.

### Surfeur (20)

Complétez le chapitre 7.

### Gladiateur (20)

Complétez le chapitre 8.

### Ninja (20)

Complétez le chapitre 9.

### Maître du déguisement (20)

Complétez le chapitre 10.

### Maître des marches (20)

Complétez le chapitre 11.

### Sonneur de cloche (20)

Complétez le chapitre 12.

### Grand ponte (20)

Complétez le chapitre 13.

### Attrapeur de rat (20)

Complétez le chapitre 14.

### Dompteur de lion (20)

Complétez le chapitre 15.

### Héros de roman (100)

Complétez le jeu.

### Collectionneur de fromage (20)

Récupérez tout le fromage dans un chapitre.

### Amateur de fromage (30)

Récupérez tout le fromage dans 8 chapitres.

### Dingue de fromage (40)

Récupérez tout le fromage dans chaque chapitre.

### Major de promo (20)

Obtenez un "A" dans un chapitre.

### Étudiant avec mention (30)

Obtenez un "A" dans 8 chapitres.

### Chef de classe (40)

Obtenez un "A" dans chaque chapitre.

### Écuyer (20)

Achetez une attaque à Caravaggio.

### Chevalier (30)

Achetez toutes les attaques de Caravaggio.

### Amateur de souper (40)

Récupérez les 6 bols de soupe du jeu.

### La délicatesse d'un éléphant (20)

Détruisez 1000 objets cassables.

### Dents propres (20)

Trouvez le cure-dents (arme).

### Disciple du marteau (20)

Trouvez le clou (arme).

### Disciple de la massue (20)

Trouvez le tire-bouchon (arme).

### Disciple de la lance (20)

Trouvez l'aiguille (arme).

### Sans accroc (20)

Complétez un chapitre sans briser de pot ou de caisse.

### Intolérance au lactose (30)

Récupérez moins de 50 fromages dans les chapitres 12 ou 13.

### Brave chevalier (30)

Vainquez 100 ennemis.

### Connaisseur en fromage (30)

Récupérez 1000 fromages.

### Chasseur de boutons (30)

Récupérez 1000 boutons.

### Acrobate (30)

Complétez un chapitre sans faire de chute mortelle.

### Futur chef cuistot (30)

Complétez un chapitre en portant le costume de chef cuistot.

### Chevalier en armure étincelante (30)

Complétez un chapitre en portant le costume de chevalier.

# Le Monde de Narnia : Chapitre 2 : Le Prince Caspian

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Garde-côte (10)

Repousse les navires telmarins.

### Protecteur de Cair Paravel (10)

Récupère la trompe de la reine Susan dans la salle du trône.

### Alliés gigantesques (10)

Élimine les archers qui menacent Cair Paravel.

### Contenir la marée telmarine (10)

Scelle les portes et fuis Cair Paravel.

### Débâcle des catapultes (10)

Utilise le géant pour détruire les catapultes de Cair Paravel.

### Troglodyte (10)

Traverse la grotte pour trouver un grappin.

### Cadeaux du Père Noël (10)

Explore les chambres du trésor pour retrouver les vêtements et les cadeaux des Pevensie.

### Sauvetage en rivière (10)

Sauve Trompillon de la noyade.

### Féroce forêt (10)

Trouve un moyen de traverser les bois en toute sécurité.

### Vol des Griffons (10)

Utilise les Griffons pour éliminer les sentinelles sur les tourelles.

### Sentinelles silencieuses (10)

Élimine les sentinelles le long des remparts du château.

### Libération (10)

Sauve Cornelius des cachots du château de Miraz.

### Sauvetage dans le clocher (10)

Sauve Edmund et Trompillon dans le clocher.

### Petit, mais costaud (10)

Atteins la salle des commandes pour permettre à l'armée narnienne d'entrer.

### Péril à la herse (10)

Ouvre la herse et fais entrer l'armée des Narniens.

### Pugiliste (10)

Bats-toi dans la cour pour atteindre Peter.

### Tyrus le courageux (10)

Atteins le roi Miraz en escaladant les remparts du château.

### Sauvetage dans les écuries (10)

Sauve Cornelius dans les écuries du château de Miraz.

### Près de la Colline d'Aslan (10)

Termine le niveau "Près de la Colline d'Aslan".

### La fuite de Lucy (10)

Aide Lucy à fuir la Colline d'Aslan à cheval.

### Éclats de verre (10)

Bats la Sorcière Blanche.

### Miraz vaincu (10)

Bats le roi Miraz dans la zone de combat.

### Pourfendeur de Gregoire (10)

Bats le seigneur Gregoire.

### Dans la Citerne (10)

Trouve un moyen d'entrer dans la Citerne secrète de la Colline d'Aslan.

### Un plan astucieux ! (10)

Détruis le champ de bataille en brisant les piliers.

### Pourfendeur de Glozelle (10)

Bats le seigneur Glozelle dans la Citerne.

### Attaque surprise (10)

Sauve le Prince Caspian sur le champ de bataille de Beruna.

### Vengeance de la Nature (10)

Prends le contrôle des arbres et anéantis l'armée telmarine.

### Chasseur de trésors junior (10)

Trouve et ouvre 10 coffres bonus en mode solo ou coopération.

### Acrobaties équestres (10)

Bats 20 ennemis tout en étant à cheval.

### Sommeil réparateur (10)

Endors 10 gardes avec les potions de Cornelius.

### Camaraderie (15)

Joue 5 missions en mode coopération.

### Remarquable rongeur (15)

Bats 25 Telmarins en incarnant Ripitchip.

### Régal de Trompillon (15)

Bats 50 Telmarins en incarnant Trompillon.

### Charge du Centaure (15)

Incarne le Centaure et charge sur 40 Telmarins.

### Représailles (15)

Pare 100 ennemis telmarins sur le champ de bataille.

### Le châtiment de Caspian (20)

Élimine 200 soldats telmarins.

### Le pouvoir aux femmes (20)

Bats 75 Telmarins en incarnant Susan.

### Chasseur de trésors (25)

Trouve et ouvre 25 coffres bonus en mode solo ou coopération.

### Victoire à la Pyrrhus (35)

A fui Cair Paravel avec la trompe de la reine Susan.

### Arrivée furtive (35)

Termine toutes les zones du niveau "Infiltration du château de Miraz".

### Échappée belle (35)

Termine toutes les zones du niveau "Assaut du château de Miraz".

### Ruines explorées (35)

Termine la zone des ruines de Cair Paravel.

### Défense de la Colline (35)

Termine toutes les zones autour et dans la Colline d'Aslan.

### Invincible (40)

Obtiens un niveau de santé maximal dans le jeu.

### Entre amis (40)

Joue 15 missions en mode coopération.

### Chasseur de trésors aguerri (50)

Trouve et ouvre 50 coffres bonus en mode solo ou coopération.

### Cadeau d'Aslan (70)

Libère Narnia du joug des Telmarins.

### Chasseur de trésors hors pair (75)

Trouve et ouvre 75 coffres bonus en mode solo ou coopération.

### Chasseur de trésor émérite (100)

Trouve et ouvre tous les coffres bonus du jeu en mode solo ou coopération.

# Le Parrain

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie.

### + 5 000 $

Gauche, X, Droite, Y, Droite, et appuyez sur le stick analogique gauche.

### Munitions au max

Y, Gauche, Y, Droite, X, et appuyez sur le stick analogique droit.

### Energie au max

Y, Gauche, Y, Droite, X, et appuyez sur le stick analogique gauche.

# Le Parrain 2

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir lorsque vous êtes en vue Don, et seulement toutes les cinq minutes.

### Empocher 5 000 $

X, Y, X, X, Y, puis enfoncer L (appuyer sur le stick analogique gauche)

### Le plein de munitions

Y, Gauche, Y, Droite, X, puis enfoncer R (appuyer sur le stick analogique droit)

### Le plein de vie

Gauche, X, Droite, Y, Droite, puis enfoncer L (appuyer sur le stick analogique gauche)

## SOLUTION COMPLÈTE

### Première partie

### Cuba

Après la scène cinématique du début, approchez-vous de Michael Corleone et parlez avec lui. Ensuite, avancez à gauche, suivez le corridor et entrez dans le grand hall. Poursuivez à droite, descendez les marches jusqu'au music-hall qui se trouve en bas. Repérez la croix qui est sur votre mini-radar, atteignez-la et parlez à Aldo.

Après le court discours, les choses tournent mal et vous devez escorter Aldo et Michael Corleone jusqu'à l'aéroport. Descendez alors les marches, allez vers la cuisine et suivez le didacticiel pour apprendre à vous battre. Assommez les deux soldats qui arrivent et sortez par la porte. Ensuite, apprenez à viser et à tirer avec une arme. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, sortez par la porte métallique et avancez tout droit vers la grande cour. Tirez sur les soldats, avancez jusqu'à la croix qui est sur votre radar et éliminez tous les ennemis qui se trouvent à gauche et à droite de la cour. Traversez cette dernière, éliminez le soldat posté dans la fenêtre de droite puis traversez le pont. Prenez votre mitraillette, éliminez les autres ennemis qui sont en face et suivez le chemin qui mène vers la gauche. Dégommez d'autres soldats et avancez jusqu'à la clôture pour atteindre votre objectif.

### New York

Après la scène cinématique, parlez avec Frank Pentangeli qui se trouve à proximité. Ensuite, avancez à droite, entrez dans la pièce et parlez avec votre première recrue. Demandez-lui sa spécialité puis engagez-le. Ensuite, sortez de la pièce, parlez avec Michael Corleone (il est à droite, au fond) et il vous enseignera la façon de devenir un Don.

Maintenant, sortez de la maison, prenez la voiture et suivez la croix verte sur votre radar. Descendez du véhicule, entrez dans la boulangerie et approchez-vous du videur. Ne tuez pas ce dernier mais utilisez plutôt l'intimidation pour qu'il vous laisse entrer. Descendez au sous-sol, parlez avec le propriétaire du commerce et menacez-le pour qu'il vous paye.

Revenez sur vos pas et parlez à Frank pour qu'il vous indique les nouveaux commerces à contrôler. Dès qu'ils s'affichent sur votre radar, rejoignez-les et utilisez les différentes méthodes d'intimidation pour que ces commerces deviennent sous votre protection. Surtout, ne tuez aucun des propriétaires sinon vous aurez des démêlés avec la justice et vous vous ferez de nombreux autres ennemis.

Commencez d'abord par entrer dans la taverne, assommez les gardes, montez les escaliers et intimidez le proprio qui est sur le toit. Ensuite, allez vers l'Empire room et faites peur au propriétaire. Sélectionnez le menu et choisissez d'engager des gardes pour protéger vos nouveaux commerces. Dès que vous aurez le contrôle de deux de ces commerces, vous devez trouver un téléphone et appeler Michael Corleone. Pour cela, prenez l'une des voitures et suivez le chemin marqué sur votre radar jusqu'au téléphone public. Reprenez la voiture, suivez le chemin de la croix verte sur le radar et rejoignez le domaine de la famille Corleone.

Entrez, parlez à Michael puis ressortez. C'est le moment de recruter un second soldat. Prenez la voiture, suivez la croix et allez jusqu'au parc. Parlez à Bill Bardi, demandez-lui sa spécialité et engagez-le.

Maintenant, vous devez compléter vos activités et prendre le contrôle de la Maison Rouge. Braquez une voiture, rejoignez ce commerce et entrez par la porte arrière. Ordonnez au démolisseur de défoncer la porte et entrez. Eliminez les gardes qui protègent les lieux et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, tuez un dernier garde et intimidez la propriétaire pour gagner le contrôle de ce commerce.

Dès que vous aurez pris ce business, l'un de vos commerces se fait attaquer par la famille Rosato. Atteignez le Sweet Lake et protégez-le en éliminant tous les soldats qui tentent de s'en emparer. Ensuite, entrez et repérez le téléphone qui se trouve près du comptoir. Une fois que vous aurez téléphoné, sortez. Prenez ensuite un véhicule et rejoignez la cible indiquée sur le radar. Parlez avec Frank et entrez dans votre nouvelle demeure. Montez les marches, entrez dans la pièce et parlez avec Michael Corleone. Ensuite, prenez les munitions posées sur la table, sortez de la pièce et reparlez à Frank.

Maintenant, sortez de la demeure et trouvez des hommes ayant besoin de vos services. Ces hommes sont indiqués par une clé au dessus de la tête. Dès que vous sortez de la demeure, avancez tout droit et vous trouverez un personnage qui a besoin d'un service. Pour chaque service que vous rendez, vous obtenez des informations concernant les hommes de main de Rosato et de leurs conditions d'exécution.

Entrez dans le menu pause, repérez ces hommes de main et éliminez-les en respectant les conditions obtenues.
Si vous ne respectez pas ces conditions, ils ne mourront pas. Ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard dans le jeu.

Dès que vous arrivez à éliminer un des soldats de Carmine Rosato, vous recevrez un téléphone de la part de ce dernier vous demandant de signer une trêve. Rejoignez la taverne pour essayer de négocier cette trêve et découvrez la trahison. Dès que la scène se déclenche et que le flic entre, prenez les escaliers et montez sur le toit. Descendez l'homme de Rosato, montez les escaliers de droite et combattez les flics avant de les fuir. Montez, sautez vers l'immeuble suivant et prenez les escaliers. Dégainez votre arme, planquez-vous derrière les murs et éliminez les policiers qui arrivent. Suivez le marqueur vert qui s'affiche sur le chemin menant jusqu'aux escaliers. Descendez et entrez par la fenêtre pour semer les flics. Parlez avec Michael Corleone au téléphone et rejoignez son domaine. Parlez avec ce dernier, entrez dans la cuisine et recrutez un nouveau membre dans la famille.

Sortez du domaine et protégez votre commerce qui est en train d'être attaqué. Ensuite, repérez l'un des business de Rosato et prenez-le. Commencez d'abord par vous diriger vers Sanico Incinération. Repérez les échelles qui sont à gauche de l'immeuble, grimpez et atteignez le toit. Ensuite, descendez par l'échelle qui se trouve au milieu du toit et dégommez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Entrez dans la salle d'incinération, dégommez les soldats de Rosato qui sont en bas et avancez vers la droite en traversant la passerelle. Maintenant, entrez dans la salle et

dégommez deux autres soldats. Faites peur au proprio pour contrôler ce commerce.

Tout de suite après, dirigez-vous vers le siège de "Sanico Dump and Disposal", qui ne se trouve pas très loin de Sanico Incinération. Eliminez les hommes de main qui se trouvent à l'entrée, avancez vers la porte arrière et explosez-la. Entrez dans l'immeuble, éliminez d'autres soldats puis extorquez le proprio pour obtenir le contrôle du bâtiment. Ensuite, répondez au téléphone et dirigez-vous vers votre demeure pour parler à Michael Corleone.

Il est temps d'attaquer le domaine de Carmine Rosato. Prenez d'abord une voiture et rejoignez le domaine. Sortez du véhicule, planquez-vous derrière une colonne et prenez votre arme. Eliminez les soldats qui sont dehors puis avancez vers la porte d'entrée. Descendez d'autres soldats et montez aux escaliers de droite. Suivez le corridor, dégommez d'autres hommes et faites exploser la porte pour atteindre le Don. Eliminez ses hommes de main puis descendez-le. Enfin, prenez le contenu du coffre si vous disposez d'un cambrioleur dans votre équipe et placez une bombe sur les tuyaux de gaz (dans le coin) pour exploser tout le domaine. Vous disposez d'environs trente secondes pour fuir le domaine avant que tout n'explose.

Maintenant, trouvez un téléphone et parlez avec votre nouveau contact. Ensuite, braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport qui désormais s'affiche sur le radar. Entrez, parlez avec la jeune dame et prenez un vol pour la Floride.

## Floride

En arrivant à l'aéroport, vous devez rencontrer Hyman Roth à son domicile. Pour cela, braquez un véhicule, ou prenez tout simplement une des voitures garées, puis suivez la croix verte sur le radar. Lorsque vous atteignez la maison de Roth, entrez et parlez avec lui. Après ce petit discours, Roth vous demande de libérer son associé des mains de ses kidnappeurs de Granades.

Par conséquent, sortez de sa maison, prenez un véhicule et dirigez-vous vers la croix verte sur le radar. Repérez les escaliers qui mènent sur le toit et prenez-les. Saisissez le fil à étrangler, mettez-vous accroupi, approchez doucement de l'ennemi et étranglez-le. Ensuite, restez accroupi, poursuivez vers l'avant et étranglez un second homme, plus loin. Si les autres gardes s'aperçoivent de votre présence, prenez votre arme et éliminez-les. Récupérez le pistolet silencieux près des escaliers, montez rapidement et descendez l'homme qui détient l'associé avant qu'il ne le tue. Parlez avec l'homme que vous venez de sauver puis cherchez le téléphone qui est à proximité de la rue dans laquelle vous vous trouvez. Appelez Roth puis rejoignez-le.

Lorsque vous atteignez Roth, parlez avec lui pour qu'il vous offre une nouvelle planque. Ensuite, parlez à Fredo puis recrutez un nouveau membre dans la famille. Il est préférable de recruter un mécanicien. Améliorez l'un de vos soldats en le nommant Capo puis visitez les rues de Floride pour prendre le monopole des Granades et Tony Rosato.

Essayez de prendre le monopole du trafic de diamants car dans toute la Floride, il n'existe que trois entreprises. Prenez le contrôle de ces entreprises et gagnez des gilets pare balles en prime. Effectuez toujours la même technique, éliminez d'abord tous les gardes puis harcelez les propriétaires jusqu'à ce qu'ils lâchent prise et acceptent votre protection.

Lorsque vous contrôlez l'un des monopoles, vous recevez un coup de téléphone de la part de Roth. Rejoignez-le dans sa demeure, parlez avec lui puis parlez à Fredo. Après la discussion, vous obtenez un nouvel objectif. Vous devez éliminer un homme des mains de Tony Rosato et de ses Granades. Pour cela, vous devez d'abord rendre service aux piétons qui disposent d'une clé sur leur tête. Une fois que le service est rendu, vous obtenez des informations concernant l'emplacement des hommes de main et de leurs conditions d'exécution. Remplissez ces conditions pour que les soldats soient définitivement éliminés, sinon ils seront simplement hospitalisés et réapparaîtront plus tard.

En même temps, vous devez protéger vos commerces en engageant des gardes. Plus vous disposez de gardes et plus vous avez de chances de préserver votre business. Si vous êtes à court d'argent, repérez les piétons qui possèdent des billets d'argent sur leur tête et faites ce qu'ils demandent pour gagner des sous. Aussi, il est préférable de contrôler le monopole de la drogue pour décupler les gains quotidiens. Pour cela, envoyez toute votre équipe attaquer l'entrepôt de

New York puis attaquez ceux qui se trouvent en Floride.

Une fois que vous aurez tué les deux hommes de main de Rosato et de Granades, trouvez un téléphone et répondez à l'appel de Michael. Ensuite, prenez un véhicule et dirigez-vous vers l'aéroport. Ce dernier est bloqué et les travailleurs sont en grève. Parlez à Fredo, courez à droite de l'entrée de l'aéroport, parler avec Roth puis avec Henri Mitchell, l'agent de la CIA.

Ensuite, suivez le marqueur sur le radar et allez vers le chef du syndicat de l'aéroport. Interrogez-le puis intimidez-le pour qu'il obéisse. Lorsqu'il vous informe de l'emplacement d'Alejandro Almeida, prenez un véhicule et atteignez-le. Faites attention aux nombreux gardes et préparez-vous à une rude bataille. Dès que vous arrivez, éliminez le premier garde qui est sur les marches et montez les escaliers. Avancez droit devant vous, dégommez les hommes armés qui sont en haut et à gauche puis poursuivez le long de la passerelle. Montez, avancez vers la droite jusqu'au bout et tournez à gauche. Dégommez les ennemis qui sont sur les escaliers puis descendez les marches. Entrez dans l'entrepôt, tournez rapidement à droite et montez les escaliers. Repérez Alejandro de l'autre côté de la passerelle et ne le tuez pas avec une arme. En effet, vous devez le balancer dans le vide pour vous débarrasser de lui une fois pour toutes. Pour cela, courez en sa direction, enlevez votre arme, empoignez-le et balancez-le depuis le rebord.

Maintenant que le communiste est mort, revenez à l'aéroport, parlez avec Fredo et l'agent de la CIA puis entrez et partez pour New York.

## Deuxième partie

### New York

Dès que vous rentrez à New York, prenez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Parlez avec lui puis parlez avec Tom Hagen pour recevoir les nouvelles instructions. Dirigez-vous vers la Maison Rouge, montez les escaliers et parlez avec Rosa. Elle vous demande de détruire des preuves qui l'incriminent. Ces preuves se trouvent dans le bâtiment fédéral de New York.

Mais avant cela, continuez à prendre les monopoles pour débloquer le domaine de Tony Rosato puis attaquez-le. Lorsque vous êtes prêt, allez vers le domaine et éliminez tous les hommes armés de Rosato. Repérez le point faible et faites exploser tout le domaine.

Maintenant, allez au bâtiment fédéral de New York, entrez et allez à gauche. Suivez le corridor et entrez dans la pièce qui est au fond, à gauche. Ouvrez rapidement le coffre et sortez. Si les choses tournent mal et que les flics rappliquent et commencent à vous tirer dessus, sortez rapidement de l'édifice et fuyez les policiers. Ensuite, revenez à la maison rouge et parlez à Rosa. Descendez les marches, parlez à Tom puis sortez pour rencontrer le Sénateur. Vous allez parler affaires avec cet homme, dites-lui que vous voulez gagner son respect puis proposez-lui des filles de joie en échange de son aide. Après la scène cinématique, parlez avec le Sénateur pour avoir de nouvelles informations. Parlez ensuite avec Tom puis rendez-vous à l'aéroport. Prenez le premier vol pour la Floride.

### Floride

Dès que vous arrivez en Floride, parlez avec la jeune femme puis allez à gauche. Entrez dans la pièce et discutez avec Michael Corleone. Ensuite, sortez de l'aéroport et détournez un véhicule. Allez rencontrer Don Mangano et discutez avec cet homme.

Maintenant, continuez à étendre votre empire et à prendre les monopoles. Une fois que les familles Granades et Rosato sont exterminées, trouvez un téléphone. Répondez à l'appel de Fredo et rejoignez-le dans votre planque. Dès que vous arrivez, une scène cinématique se déclenche. Ensuite, parlez à Fredo et préparez-vous à la guerre contre Mangano. D'abord, améliorez l'un de vos soldats et nommez-le Capo. Ensuite, recrutez un nouveau soldat et sortez de la maison. Allez parler avec Charlie Green et acceptez de l'aider. Repérez la cible qui ne se trouve pas loin de Charlie et éliminez-la pour remplir votre part du contrat.

Maintenant, dirigez-vous vers l'entrepôt de Mangano. Parlez avec le garde pour faire descendre le pont et traversez. En arrivant, allez à gauche, descendez du véhicule et dégommez les ennemis qui se trouvent dans la grande cour. Appelez l'incendiaire, ordonnez-lui d'enflammer la citerne puis revenez sur vos pas. Faites exploser le mur en béton, entrez et montez les escaliers. Grimpez à l'échelle de droite, planquez-vous derrière le mur et éliminez les gardes qui se trouvent sur le toit suivant. Descendez via une autre échelle, traversez la passerelle et allez à gauche. Montez sur le toit, descendez par la trappe et dégommez d'autres gardes. Descendez les escaliers, allez jusqu'à la cour et rejoignez la plate-forme. Grimpez aux échelles, intimidez le propriétaire et prenez le contrôle de l'entrepôt.

Ensuite, trouvez un téléphone et parlez à Mangano. Allez au point de rencontre avec l'un de ses hommes puis parlez avec Fredo après la scène cinématique. Sortez de la maison, prenez un véhicule et retrouvez Roth au point de rencontre. Après la discussion avec Roth et Mitchell, prenez un véhicule, allez à l'aéroport et prenez un vol direct pour Cuba.

### Cuba

D'abord, trouvez un téléphone et parlez avec l'agent Mitchell. Retrouvez-le plus tard et acceptez de l'aider. Vous devez éliminer les meneurs dissidents. Commencez d'abord par éliminer les deux hommes qui se trouvent près de la Banque de Cuba. Approchez-vous de l'immeuble, montez les escaliers blancs qui sont à l'arrière et entrez. Montez les marches, suivez le corridor et dégommez tous les dissidents qui s'y trouvent.

Maintenant que vous avez tué deux de ses meneurs, allez à l'aéroport de Cuba. Avancez à droite du palais, éliminez rapidement toutes les cibles et faites attention à la police. Faites vite puis allez vers la piste de décollage des avions. Repérez un meneur dissident et tuez-le.

Ensuite, prenez un véhicule et allez près de la station de police. Ici aussi, soyez rapide, éliminez les cibles et fuyez avant que la police ne se mette à vos trousses. Si vous êtes recherché par la police et que vous n'arrivez pas à vous en débarrasser, trouvez une planque loin de leur site de recherche et cachez-vous jusqu'à ce que le calme revienne. Enfin, rejoignez la dernière marque sur le radar et trouvez une échelle (à droite de l'immeuble). Grimpez, montez les escaliers et éliminez les derniers renégats.

Une fois que cette tâche est accomplie, trouvez un téléphone et parlez avec Maria. Ensuite, suivez le marqueur vert et allez au palais présidentiel. Après la scène cinématique, ouvrez la porte qui mène à l'emplacement de Fidel Castro et entrez. Mettez-vous accroupi pour ne pas être repéré et avancez jusqu'au marqueur. Vous remarquerez que vous n'avez aucune arme. Par conséquent, allez à droite de la porte et descendez les escaliers. Prenez le fil à étrangler, approchez-vous du premier garde (en bas des marches) et étranglez-le. Si vous êtes repéré, vous disposez d'environs 15 secondes pour tuer le garde avant qu'il n'appelle les renforts.

Ensuite, allez à gauche et suivez le corridor. Attendez que le garde revienne et étranglez-le. Continuez et étranglez un second homme armé. Maintenant, revenez sur vos pas et prenez l'ouverture qui se trouvait près du premier garde. Eliminez rapidement les deux hommes qui sont à gauche, étranglez deux autres au centre puis éliminez le troisième (à gauche). Poursuivez vers la gauche, étranglez le soldat qui est en train de faire ses besoins puis descendez les deux soldats postés devant les escaliers. Montez les marches, éliminez un dernier garde puis repérez le balcon et le fusil (à gauche). Prenez le fusil, visez la tête de Fidel Castro et tirez.

Après la scène cinématique, vous devez quitter le palais à tout prix. Pour cela, prenez votre mitraillette et éliminez les gardes qui vous tirent dessus. Revenez sur vos pas, descendez les marches et repérez la sortie sur votre radar. Descendez aussi les hommes de la mafia cubaine et trouvez le chemin de la sortie. En sortant du palais, éliminez quatre gardes puis sortez par la grande porte.

Maintenant, vous devez rejoindre l'aéroport. Donc, détournez un véhicule et foncez directement vers votre destination. Faites attention aux barrages de l'armée et essayez de les défoncer ou de les contourner dans la mesure du possible. Une fois que vous aurez atteint l'aéroport, rejoignez le marqueur vert là où un avion vous attend.

## Troisième partie

## New York

Répondez au téléphone puis détournez un véhicule et rejoignez Michael Corleone dans son domaine. Après la scène cinématique, parlez avec Michael et Tom puis retrouvez Vincenzo à votre planque de New York. Mais avant cela, entrez dans le menu Œil du Don et nommez l'un de vos hommes comme Bras droit. Nommez aussi un Capo à la place de ce dernier et recrutez un nouveau soldat.

Maintenant, prenez un véhicule et rejoignez Vincenzo dans votre planque. Sur place, vous trouverez son garde du corps mort. Téléphonez à Tom Hagen et commencez à enquêter sur la disparation de Vincenzo. Interrogez le témoin qui est en face de la maison, avancez à droite et questionnez celui à droite. Ensuite, suivez les marqueurs verts et interrogez tous les hommes indiqués. Maintenant, prenez un véhicule et allez à la Maison Rouge. Montez les escaliers, intimidez les kidnappeurs de
Vincenzo et extirpez-leur des informations sur l'endroit où ils retiennent votre ami.

Sortez de la Maison Rouge, prenez un véhicule et atteignez la construction. Entrez, éliminez les gardes qui sont dehors, ignorez les escaliers et descendez la pente qui se trouve près de la voiture. Eliminez d'autres gardes, plus loin, et entrez par la petite porte puis parlez à Vincenzo.

Après la scène cinématique, parlez à Tom puis avec Michael Corleone. Ensuite, prenez un véhicule et allez à l'aéroport. Prenez un vol pour Cuba, repérez l'immeuble dans lequel se trouve l'agent Mitchell et atteignez-le. Montez les escaliers, éliminez les gardes qui sont éparpillés un peu partout et montez jusqu'au toit. Allez à droite, repérez l'agent et descendez-le. A présent, la guerre des gangs est déclarée. Vous devez éliminer toutes les familles rivales. Pour cela, vous devez commencer par leur prendre tous leurs monopoles. Il est préférable de terminer les attaques de Floride et prendre le contrôle de toute la ville avant d'engager cette guerre. Par conséquent, prenez l'avion et allez en Floride.

## Floride et Cuba

Dès que vous débarquez en Floride, jetez un coup d'oeil sur votre carte et repérez tous les commerces que vous ne contrôlez pas. Visez d'abord un monopole et attaquez tous les commerces correspondants à ce premier. Ainsi, vous gagnez des bonus tels que des armures anti-balles, des voitures blindées...etc. Si l'un de vos commerces est attaqué, préparez la défense en envoyant simplement les quatre soldats. Aussi, essayez de placer un maximum d'hommes armés pour avoir plus de chances de préserver vos commerces. Une fois que vous contrôlez tous les monopoles en Floride et à Cuba, vous pourrez attaquer les domaines des Manganos et des Almeidas.

Si vous êtes à Cuba, allez au domaine des Almeidas. Éliminez les hommes de main qui sont à l'entrée et poursuivez le long de l'allée. Dégommez les ennemis qui arrivent et allez à gauche. Repérez l'entrée du domaine (à gauche), entrez et avancez vers la gauche. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte puis allez d'abord à droite. Montez les escaliers et éliminez d'autres gardes. Ouvrez le coffre fort et prenez son contenu. Ensuite, allez à gauche et prenez la nouvelle arme améliorée. Entrez par la porte qui se trouve derrière le bureau et repérez les tuyaux de gaz. Dès que vous ordonnez à votre homme d'y mettre le feu, commencez à courir et fuyez le domaine avant qu'il n'explose.

Maintenant que le domaine Almeida est entre vos mains, prenez l'avion pour la Floride et rejoignez le domaine des Manganos. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'entrée du domaine, traversez le pont et descendez d'autres hommes dans le jardin. Ensuite, allez à gauche et éliminez les hommes qui sont dans le corridor. Poursuivez vers l'avant, dégommez les gardes qui sont sur la terrasse puis faites exploser le mur qui se trouve au milieu de la zone. Entrez dans le domaine, allez à gauche puis à droite et atteignez ainsi le hall principal. Avancez d'abord à gauche, rejoignez la cuisine et prenez le nouveau pistolet silencieux. Ensuite, revenez au hall et montez les escaliers. Entrez dans la pièce de droite, descendez les derniers survivants et sortez vers le balcon par la porte à droite. Repérez les canaux de gaz et ordonnez à votre homme d'y placer une bombe. Quittez le domaine sans perdre une seconde.

Maintenant, trouvez un téléphone en sortant du domaine et parlez à Tom. Prenez un véhicule, rejoignez votre planque floridienne et discutez avec Michael ainsi qu'avec Tom. Ensuite, sortez de la planque, prenez le véhicule et allez à l'aéroport de Floride. Entrez, allez à droite, parlez avec le policier pour le corrompre. Entrez, montez les marches et préparez-vous à une grosse fusillade. Poursuivez votre chemin vers la porte d'embarquement, soyez rapide et éliminez

Roth.
Dès que ce dernier est mort, descendez par la rampe d'embarquement, prenez le gros camion et quittez l'aéroport. Détournez un autre véhicule si vous en avez l'occasion et foncez directement vers l'ancien domaine des Manganos. Faites attention aux policiers qui ne cessent de vous poursuivre et soyez rapide. Une fois que vous êtes en sécurité, avancez et entrez dans le domaine pour une dernière scène cinématique. Félicitations ! Vous êtes désormais le tout puissant Parrain de la mafia !!

# Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Guerre de la Dernière Alliance (5)

Terminez le niveau d'entraînement.

### Bataille du Gouffre de Helm (25)

Terminez le niveau du Gouffre de Helm en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

### La conquête de l'Isengard (25)

Terminez le niveau d'Isengard en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

### Les Mines de la Moria (25)

Terminez le niveau Mines de la Moria en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

### Le siège de Minas Tirith (25)

Terminez le niveau de Minas Tirith en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

### Bataille des Champs du Pelennor (25)

Terminez le niveau des Champs du Pelennor en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

### Assaut sur Osgiliath (25)

Terminez le niveau d'Osgiliath en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

### Assaut de Minas Morgul (25)

Terminez le niveau de Minas Morgul en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

### Tout est bien qui finit mieux (35)

Terminez le niveau de la Porte Noire en mode solo de la campagne "Guerre de l'Anneau".

### Assaut de la Montagne du Destin (25)

Terminez le niveau de la Montagne du Destin en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

### Le siège d'Osgiliath (25)

Terminez le niveau d'Osgiliath en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

### La chute de Minas Tirith (25)

Terminez le niveau de Minas Tirith en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

### Bataille du Mont Venteux (25)

Terminez le niveau du Mont Venteux en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

### Le siège de la Moria (25)

Terminez le niveau Mines de la Moria en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

### L'anéantissement de Fondcombe (25)

Terminez le niveau de Fondcombe en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

### Le Pays Ténébreux (35)

Terminez le niveau de la Comté en mode solo de la campagne "Essor de Sauron".

### Boucliers brisés (15)

Avec le guerrier, tuez 100 ennemis au cours d'une vie.

### Lame qui fut brisée (15)

Avec le guerrier, frappez 30 coups d'affilée.

### Epéiste (20)

Avec le guerrier, tuez 25 joueurs pendant une partie avec classement.

### Oeil d'aigle (15)

Avec l'archer, réalisez 25 tirs en pleine tête au cours d'une vie.

### Pluie de feu (15)

Touchez 25 ennemis avec les flèches enflammées de l'archer au cours d'une vie.

### Tireur d'élite (20)

Avec l'archer, tuez 10 joueurs d'un tir en pleine tête pendant une partie avec classement.

### Un poignard dans le noir (15)

Avec l'éclaireur, faites 10 attaques sournoises sur des ennemis au cours d'une vie.

### Feux et massacres (15)

Tuez 25 ennemis avec les bombes de l'éclaireur au cours d'une vie.

### Assassin (20)

Avec l'éclaireur, faites 10 attaques sournoises sur des joueurs pendant une partie avec classement.

### Maison de guérison (15)

Avec le mage, soignez 30 alliés au cours d'une vie.

### Flamme d'Anor (15)

Tuez 100 ennemis avec le mur de flammes du mage au cours d'une vie.

### Tempête en approche (20)

Avec le mage, tuez 15 joueurs avec la foudre pendant une partie avec classement.

### La tempête et l'éclair (50)

Marquez le plus de points dans l'équipe gagnante dans une partie avec classement en ligne.

### Un soleil rouge se lève (50)

Tuez 30 joueurs par équipe dans une partie de Match à mort avec classement.

### Anneaux de pouvoir (50)

Emparez-vous de 3 anneaux pendant une partie Capture de l'Anneau avec classement.

### Courez à la ruine (50)

Prenez 10 points de commandement dans une partie Conquête avec classement.

### Le Retour du Roi (15)

Avec Aragorn, tuez 3 Nazgûl à Minas Morgul (campagne "Guerre de l'Anneau")

### Ma hache est vôtre (15)

Avec Gimli, tuez 20 ennemis pendant une partie Match à mort par équipe.

### Mon arc est vôtre (15)

Avec Legolas, tuez 20 ennemis pendant une partie Match à mort par équipe.

### Je vais l'emporter (15)

Avec Frodon, emparez-vous d'un anneau pendant une partie Capture de l'Anneau avec classement.

### Vous ne passerez pas ! (15)

Avec Gandalf, battez le Balrog dans les Mines de la Moria (campagne "Guerre de l'Anneau").

### Je ne suis pas un homme ! (15)

Avec Eowyn, battez le Roi-Sorcier sur les Champs du Pelennor (campagne "Guerre de l'Anneau").

### Seigneur du Mordor (15)

Avec Sauron, tuez Gandalf dans la Comté (campagne "Essor de Sauron").

### Seigneur des neuf cavaliers (15)

Avec le Roi-Sorcier, tuez 10 joueurs au cours d'une vie pendant une partie avec classement.

### Personne ne lancera un nain ! (15)

Avec le Balrog, tuez Gimli dans les Mines de la Moria (campagne "Essor de Sauron").

### La voie de la souffrance (15)

Avec Saroumane, battez Aragorn au Mont Venteux (campagne "Essor de Sauron")

### Stupides hobbits (10)

Tuez 300 hobbits dans la Comté en une seule session (campagne "Essor de Sauron").

### Cotte de mithril (10)

Terminez un niveau de campagne sans mourir.

### La Communauté de l'Anneau (10)

Terminez un niveau de campagne en coopération.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## MODES CACHÉS

### Campagne du mal

Terminez la campagne du bien dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Difficulté légendaire

Terminez la campagne en difficulté héroïque.

## SOLUTION COMPLÈTE

# Entraînement

Les missions d'entraînement vous permettent de maîtriser les combats et de vous familiariser avec les combinaisons de touches.

### Le Guerrier

Vous commencez les missions d'entraînement avec le guerrier. Avancez le long de la montagne, descendez jusqu'à la cour et attendez l'arrivée des ennemis. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran, utilisez les trois types d'attaques (attaque légère, moyenne et forte) et éliminez la première vague d'ennemis. Ensuite, attendez l'arrivée de la seconde vague, apprenez le combo qui apparaît à l'écran et utilisez-le pour dégommer les monstres qui arrivent.

Par la suite, lisez les nouvelles instructions et apprenez les attaques de feu. Attendez l'arrivée de la troisième vague de monstres et utilisez ces nouvelles attaques pour les éliminer rapidement. L'attaque tornade est efficace lorsque vous êtes encerclé. Dégommez tous les ennemis qui arrivent grâce aux attaques de feu ensuite lisez les informations concernant les attaques spéciales.

Utilisez la touche qui apparaît à l'écran pour viser, faites bouger le réticule vers l'ennemi jusqu'à ce qu'il change de couleur puis relâchez la touche pour lancer le projectile. Un seul coup peut tuer l'ennemi.

Ensuite, avancez le long du chemin qui vient de se créer et atteignez les marches. Utilisez l'attaque tornade pour éliminer les monstres qui apparaissent puis ramassez les sphères de santé. Montez les marches, utilisez l'attaque de dispersion pour anéantir les ennemis et continuez jusqu'au point de commandement. Pénétrez à l'intérieur du cercle et défendez ce point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Une fois que vous aurez capturé le point, vous pouvez changer de personnage et prendre l'archer.

### L'archer

Repérez alors les ennemis qui apparaissent en haut de la montagne, à gauche, effectuez un zoom pour viser et éliminez-les. Par la suite, entrez par la porte brisée et descendez jusqu'au nouveau point de commandement. Utilisez les flèches empoisonnées ainsi que les flèches enflammées, éliminez les ennemis qui s'approchent de vous et capturez ainsi le second point de commandement. Dès que le point est capturé, changez de personnage est choisissez l'éclaireur.

### L'éclaireur

Dès que vous incarnez l'éclaireur, appuyez sur la touche de camouflage. Attaquez les orques par derrière et éliminez-les. Ensuite, apprenez les combinaisons de touches, effectuez des combos et dégommez la nouvelle vague d'ennemis. Continuez à éliminer les orques qui arrivent et utilisez les attaques spéciales pour les exploser. Dès que vous les achevez, revenez vers le point de commandement et incarnez le guerrier.

Avancez par le portail désormais accessible, courez le long du chemin et atteignez le nouveau point de contrôle. Utilisez les attaques de feu ainsi que les combos et éliminez tous les orques qui vous entourent. L'attaque tornade est très efficace pour anéantir rapidement les adversaires qui vous encerclent. Cependant, restez à l'intérieur du cercle du point de commandement pour le capturer. Une fois que ce point est sous votre contrôle, le mage est débloqué.

### Le mage

Une fois dans la peau du mage, appuyez sur la touche qui permet de charger la foudre et tirez sur les agglomérations d'ennemis pour provoquer un max de dégâts. La foudre peut se propager vers les autres ennemis. Ensuite, utilisez les attaques standards et descendez les quelques orques qui osent s'approcher de vous. De temps à autre, repérez vos compagnons blessés et guérissez-les. Une fois que tous les ennemis sont exterminés, revenez vers le point de commandement et choisissez de combattre en tant que héros.

### Isildur

Isildur est un héros. Il possède les mêmes techniques d'attaque que les autres guerriers sauf que ses attaques sont encore plus puissantes. Pour battre Sauron, effectuez des attaques de feu, esquivez les assauts du grand monstre ou bloquez-les puis ripostez. Réalisez des attaques spéciales, des attaques de feu et des combos afin de lui infliger d'importants dégâts. L'attaque tornade est très efficace dans ce genre de situations. Continuez à esquiver ses coups et répétez les mêmes attaques plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit mort.

Votre entraînement est désormais fini, passez maintenant aux choses sérieuses.

## Guerre de l'anneau

### Gouffre de Helm

D'abord, vous devez choisir un personnage pour commencer la mission. Toutefois, lors de cette campagne, vous n'avez le choix qu'entre le guerrier et l'archer. Cependant, les deux personnages peuvent être efficaces lors de cette mission. En effet, votre objectif est de défendre le mur du gouffre. Si vous choisissez l'archer, restez éloigné, utilisez les flèches enflammées ainsi que les flèches empoisonnées et éliminez un maximum d'ennemis.

Si vous choisissez le guerrier, effectuez plusieurs combos, réalisez des attaques de feu et descendez les orques qui vous submergent. Les attaques spéciales peuvent aussi être efficaces lors de ce combat. Défendez le mur pendant environ deux minutes pour terminer le premier objectif.

Maintenant, les orques voudront mettre à feu le mur que vous protégez. Ne les laissez pas faire. En tant qu'archer, restez au-dessus du mur, visez ces orques de loin et lancez-leur plusieurs types de flèches. Si vous êtes un guerrier, vous devez alors descendre vers le champ de bataille et attaquer ces ennemis de plus près.  Les petites flèches orangées qui apparaissent en haut à droite de votre radar représentent les orques qui portent des torches. Repérez-les, ignorez les autres ennemis et dégommez-les avant qu'ils n'atteignent le pied du mur.

Dès que tous les orques sont éliminés, battez en retraite et remontez sur le mur via l'une des échelles. Ensuite, remontez rapidement les marches et atteignez la grande porte. Cependant, il est préférable d'incarner le guerrier pour accomplir l'objectif suivant. Par conséquent, repérez la statue qui se trouve à droite du mur et atteignez-la puis changez de personnage.

Dès que vous aurez atteint la grande porte, vous devrez la défendre. Utilisez les attaques de feu pour éliminer les ennemis qui vous assaillent. Effectuez des combos ainsi que des attaques-tornades et ne laissez pas les orques s'approcher du portail.

Maintenant, battez en retraite, remontez la pente puis montez les marches, à gauche. Accédez à la salle de Theoden, repérez les quatre officiers orques et descendez-les. Ces derniers bloquent souvent les attaques, utilisez donc vos coups puissants pour abaisser leur garde. Les combos peuvent aussi s'avérer efficaces pour éliminer ces officiers.

Maintenant choisissez Aragorn et continuez vers l'objectif suivant. Sortez de la salle, descendez les marches et tournez à droite. Revenez au mur que vous avez défendu précédemment et essayez de le reconquérir. Attendez l'arrivée des renforts et attaquez le premier point de commandement. Utilisez les combos et les attaques puissantes pour achever les ennemis. Continuez à les repousser jusqu'à ce que vous capturiez le premier point de commandement. Par la suite,

descendez les marches, allez vers le second point de commandement et capturez-le aussi.

Lorsque les deux points sont sous votre contrôle, vous devez défendre la brèche de la muraille. Descendez les marches et éliminez tous les orques qui s'y approchent. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales et défendez l'entrée pendant une minute et demie. Une fois que cet objectif est atteint, la première mission s'achève.

## La marche des Ents sur Isengard

Cette mission est assez simple. Votre objectif est de tuer les soldats ennemis et de capturer les points de commandements. Pour cela, choisissez le guerrier ou l'éclaireur et avancez jusqu'au drapeau rouge. Utilisez les combos et attaquez les ennemis qui arrivent. Repérez les groupements de soldats et lancez-leurs des bombes. Défendez ainsi le premier point jusqu'à ce que vous le capturiez.

Ensuite, descendez le long du pont en bois et repérez le capitaine des orques. Faites attention car ce dernier est plus puissant que les autres soldats. Effectuez des combos ainsi que des attaques spéciales pour lui infliger d'importants dégâts. Il est difficile d'effectuer une attaque sournoise parce que l'ennemi n'arrête pas de bouger et l'espace est restreint. Lancez également des bombes jusqu'à ce qu'il soit mort.

Maintenant, descendez par le pont suspendu qui se trouvent à droite et atteignez la machine. Visez la base de cette machine et lancez des bombes pour la détruire. Entre temps, éliminez quelques soldats ennemis pour remonter la jauge de magie puis reprenez le bombardement.

Une fois que la machine est détruite, le personnage 'Langue de serpent' apparaît. Il porte la clé de la tour dont vous avez besoin pour accéder à la zone. Le meilleur moyen de l'éliminer est de réaliser une attaque sournoise. Par conséquent, vous devez vous camoufler et le surprendre par derrière.

Ensuite, remontez la rampe et saisissez la clé de la tour. Continuez à monter le long de la seconde rampe, à gauche, et éliminez les ennemis qui se trouvent sur le pont.
Une fois au sommet de la montagne, donnez la clé à Sylvebarbe. Ce dernier est un arbre capable d'assommer plusieurs ennemis à la fois. Par la suite, approchez-vous d'un arbre endormi et contrôlez-le. Votre objectif est de détruire les deux tours sur lesquelles se trouvent les archers. Pour cela, attaquez la base des tours avec des coups puissants. Faites attention aux mages ennemis car ils sont capables de vous brûler et de vous infliger d'importants dégâts.

Lorsque les tours sont détruites, vous devez prendre le contrôle du point de commandement qui se trouve en face d'Isengard. Gardez le contrôle de l'arbre, mettez-vous près du drapeau rouge et éliminez toutes les troupes ennemies qui s'en approchent. Dès que le point est sous votre contrôle, incarnez Gandalf.

Vous devez tuer Saroumane. Entrez à l'intérieur du temple et montez les marches. Dégommez le capitaine qui garde l'entrée des escaliers puis montez les marches. Lorsque vous apercevez Saroumane, il commencera à vous lancer des attaques de foudre. Activez votre bouclier défensif pour le contrer et attendez qu'il termine son attaque. Si vous êtes touché, utilisez Sagesse guérisseuse pour vous soigner. Attaquez-le aussitôt qu'il termine son action. Effectuez l'un des deux combos pour lui infliger un max de dégâts. Lorsqu'il se lève, éloignez-vous et effectuez la même opération jusqu'à ce qu'il meure.

## La reconquête de la mine de la Moria

Au début de cette mission, choisissez n'importe quelle classe car vous allez incarner Gimli par la suite. Descendez les marches, éliminez les soldats qui s'approchent de vous puis continuez jusqu'au fond de la salle. Eliminez la seconde troupe d'ennemis qui apparaissent puis accédez à la tombe qui se trouve à droite.

Maintenant, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Gimli. Ce dernier est un guerrier très puissant et provoque d'importants dégâts. Vous devez protéger la tombe de Balin contre les soldats ennemis. Pour cela, réalisez des longs combos et des attaques spéciales. Evitez la confrontation avec le grand monstre et dégommez tous les

autres soldats.

Une fois que la tombe est protégée, montez à l'étage supérieur via les escaliers de droite. Poursuivez le long du chemin, éliminez les ennemis qui apparaissent puis descendez les marches qui se trouvent au milieu. Dégommez les quelques soldats qui s'approchent puis dirigez-vous vers la grande porte. Activez le levier situé à gauche pour fermer la porte et stopper ainsi l'arrivée des monstres géants.

Montez les escaliers de droite et capturez le point de commandement qui se trouve aussi à droite. Si vous disposez encore de Gimli, poursuivez et éliminez autant de soldats que possible. Sinon, choisissez l'éclaireur, ou l'archer, mettez-vous à l'intérieur du cercle jaune et repoussez tous les ennemis jusqu'à ce que le point devient sous votre contrôle.

Poursuivez en haut des marches situées plus loin et tournez à gauche. Montez puis tournez à droite. Descendez les marches, rejoignez Gandalf et choisissez-le pour continuer la mission. Votre objectif est d'éliminer Balrog. Pour cela, attaquez-le de loin grâce à la foudre puis enchaînez avec une boule magique. Restez éloigné du grand monstre enflammé et répétez les mêmes attaques jusqu'à ce qu'il décède.

## La résistance d'Osgiliath

Pour cette mission, choisissez l'éclaireur ou le mage. D'abord, avancez directement vers la cour qui se trouve en face. Vous devez protéger le mur des orques qui arrivent. Donc, effectuez des attaques spéciales, de longs combos et lancez des bombes pour éliminer vos ennemis. Ensuite, battez en retraite jusqu'à l'endroit où vous aviez commencé la mission et montez à cheval. Frayez-vous un chemin entre les nombreux orques et éliminez-les tout en restant sur votre monticule. Si vous tombez du cheval, remontez et reprenez l'assaut. Ensuite, poursuivez à droite, descendez jusqu'au point de commandement et descendez du cheval. Repoussez les nombreux orques qui s'approchent, lancez-leur des bombes et capturez ce point.

Une fois le point en question sous votre contrôle, changez de classe et choisissez Faramir. Avancez à gauche, montez la rampe puis dirigez-vous encore vers la gauche. Courez jusqu'à l'entrée où se trouve Frodon ainsi que les rôdeurs. Votre objectif est désormais de protéger ce dernier et de l'escorter jusqu'à la place du marché. Suivez alors Frodon et toute la troupe en traversant le pont et attaquez les soldats qui s'approchent. Utilisez toutes les attaques possibles et dégommez-les tout en protégeant Frodon.

Une fois que vous aurez atteint la place du marché, éliminez les deux grands trolls. Si vous incarnez encore Faramir, effectuez des combos puissants, éloignez-vous pour esquiver ses attaques et ripostez.
Si vous ne disposez plus de Faramir, incarnez l'éclaireur et alternez entre bombes et combos. Vous pouvez aussi effectuer une attaque sournoise pour les éliminer tous les deux en un seul coup.

## Le Gondor

Cette mission est assez difficile. Il est préférable de choisir le mage pour cette mission. Au début, vous devez protéger la grande porte pendant deux minutes. Le meilleur moyen est de lancer constamment des boules magiques en direction de la porte. Aussi, essayez de viser les groupements d'ennemis et lancez-leur des boules magiques ainsi que votre attaque de foudre. Par la suite, deux trolls arrivent sur le champ de bataille. Changez de classe, prenez l'éclaireur et effectuez une attaque sournoise pour les éliminer en un seul coup.

Maintenant, remontez les escaliers et atteignez la muraille qui se trouve à droite. Utilisez les attaques de feu et détruisez les deux tours en bois pour empêcher l'arrivée des ennemis. Si vous avez le mage, lancez deux boules magiques sur chaque pont pour le détruire. Il faut que le bouclier des mages ennemis soit inactif pour que vos attaques ne soient pas contrées.

Après la destruction des ponts, vous devez défendre le point de commandement qui se trouve plus loin. Le mage est encore très efficace et peut neutraliser plusieurs ennemis rapidement grâce à ses boules de feu.

Ensuite, remontez le long du chemin jusqu'au troisième niveau. Choisissez de continuer avec Gandalf et reprenez la bataille. Vous devez défendre cet endroit pendant deux minutes. Pour cela, concentrez-vous d'abord sur les capitaines, visez les groupements d'orques et lancez-leur des boules magiques. Lorsque les trolls arrivent, éloignez-vous et lancez à nouveau des boules magiques de loin.

## La charge du champ du Pelennor

Choisissez l'éclaireur pour cette mission. Votre objectif est de repousser les troupes ennemies et les empêcher d'atteindre la ligne rouge. Pour cela, repérez une catapulte, visez la base des tours et détruisez-les. Sinon, courez jusqu'aux deux tours de siège, effectuez une attaque sournoise et éliminez le troll qui se trouve derrière l'une d'elles puis allumez le feu. Refaites la même opération et détruisez la seconde tour.

Ensuite, vous devez tuer les Oliphants qui s'approchent. Par conséquent, gardez le contrôle de la catapulte, visez et lancez des obus sur les bêtes. Deux obus suffisent pour tuer un Oliphant. Restez près de la catapulte et tuez maintenant la seconde créature. Par la suite, éliminez deux autres Oliphants et détruisez la tour qui avance doucement. Si votre catapulte est détruite, vous pouvez tuer les Oliphants en vous approchant d'eux et en attaquant leurs pattes.

Maintenant, changez de classe et choisissez de continuer avec Eowyn. Votre objectif est de tuer le roi sorcier. Pour cela, fuyez rapidement ses attaques, camouflez-vous et effectuez une attaque sournoise par derrière. Cette attaque éliminera le roi sorcier en un seul coup. Toutefois, ce dernier se déplace rapidement et peut vous poser quelques problèmes. Par conséquent, attendez qu'il achève son attaque puis attaquez-le rapidement par derrière.

## Minas Tirith

Dans cette mission, il est préférable de choisir le mage ou l'éclaireur. Dès que la mission commence, avancez tout droit jusqu'au point de commandement et commencez la capture. Utilisez les attaques magiques à distance et visez les groupements de guerriers orques pour les éliminer rapidement. Ensuite, effectuez des combos et éliminez ceux qui s'approchent un peu trop.

Lorsque le point de commandement est entre vos mains, poursuivez vers l'avant. Continuez à éliminer les orques qui s'approchent et détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier. Toutefois, les ennemis sont nombreux et risquent de vous compliquer la tâche. Pour cela, éliminez-les de temps à autre puis reprenez la destruction des palissades jusqu'à ce que le pont soit dégagé.

Une fois le pont dégagé, changez de classe et choisissez de poursuivre avec Aragorn. Deux trolls et quelques orques apparaîtront tout de suite après. Mettez-vous derrière le troll et appuyez sur la touche qui apparaît à l'écran pour l'éliminer en un seul coup.

Dès que les portes sont détruites, entrez et avancez à gauche. Eliminez les orques qui se trouvent à l'intérieur et capturez le point de commandement qui se trouve dans la cour. Ensuite, montez les escaliers situés à gauche, dégommez les orques qui vous attaquent puis remontez le long de la rampe de gauche. Eliminez le capitaine qui se trouve dans le couloir puis activez le levier qui est à gauche de l'entrée afin d'ouvrir la porte de la prison. Battez en retraite et accédez à la cour de la prison. Vous êtes alors attaqué par des dizaines d'orques furieux.
Votre objectif est de libérer les prisonniers.  Donc, accédez aux cellules des prisonniers et détruisez les portes grâce à des attaques de feu. Effectuez des combos sur les portes des cellules pour les détruire rapidement.

Une fois que les hommes du Gondor soient libérés, vous devez détruire les sources de puissance. Pour cela, sortez de la prison, montez aux escaliers de droite et attaquez le diamant vert qui émet une lumière. Faites attention aux guerriers ennemis ainsi qu'au Nazgul qui vous attaque. Essayez d'éliminer un max d'ennemis puis poursuivez la destruction de la source. Remontez les marches par la gauche, poursuivez le long du chemin jusqu'à l'autre bout et détruisez la seconde source. Ensuite, continuez à éliminer les orques, avancez à droite et détruisez la troisième source. La mission s'achève lorsque toutes les sources sont détruites.

### L'assaut sur les portes noires

Votre premier objectif dans cette mission est de défendre votre position contre les nombreux assaillants pendant environ deux minutes et demi. Choisissez Aragorn ou Gandalf car ces derniers infligent le plus de dégâts. Dès que les portes s'ouvrent, lancez des boules magiques sur les ennemis, de loin et attaquez ceux qui s'approchent. Continuez le combat jusqu'à l'arrivée de la seconde vague d'ennemis. Poursuivez les assauts et les attaques et faites attention aux trolls qui arrivent. Si vous avez choisi Aragorn, essayez d'attaquer les trolls par derrière pour les éliminer en un seul coup. Si vous avez choisi Gandalf, lancez des boules magiques et effectuez des attaques de foudre. Evitez leurs attaques puis recommencez jusqu'à ce qu'ils meurent.

Une fois la position défendue, avancez en direction de la porte et capturez le point de commandement. Changez ensuite de héros et choisissez Legolas.

Maintenant, visez les capitaines ennemis qui se trouvent au-dessus des tours de contrôle et lancez-leur des flèches. Restez loin des ennemis, effectuez un zoom et lancez des flèches explosives pour leur infliger plus de dégâts. Lorsque vous en aurez fini avec eux, vous devez tuer la bouche de Sauron.

Gardez Legolas, repérez le monstre de loin, effectuez un zoom et lancez-lui des flèches de tous types. La Bouche de Sauron peut activer son bouclier et contrer vos flèches. Par conséquent, attendez qu'il s'approche et désactivez son bouclier. Recommencez ensuite à lui lancer des flèches. Dans ce cas, n'effectuez pas de zoom car ceci risque de perturber votre vue. Quelques flèches explosives suffisent pour éliminer le monstre.

Enfin, vous devez repousser les assauts des ennemis et prendre le camp. Ceci n'est pas une tâche facile car le nombre d'assaillants est considérable. Essayez de garder Legolas, visez les ennemis de loin et tirez constamment des flèches sur les orques ennemis. Après une minute de combat intense, plusieurs trolls feront surface et se joindront aux troupes ennemies. Tentez des les éliminer grâce à des flèches explosives. Continuez à lancer des flèches jusqu'à ce que la majorité des orques soit anéantie et que le temps s'écoule. Si vous sentez que vous êtes submergés d'ennemis, vous pouvez changer de personnage et prendre Aragorn ou Gandalf.

## Essor de Sauron

### Sauron recouvre l'anneau unique

Après avoir choisi Nazgul, éliminez les quelques orques reconnus comme traîtres puis suivez le chemin tout droit. Dégommez les guerriers orques qui bloquent le chemin puis activez le levier pour ouvrir la porte. Entrez, traversez le pont, éliminez l'archer ennemi puis continuez. Tuez plusieurs autres archers et guerriers puis continuez vers la gauche. Avancez vers le casque qui brille de loin et emparez-vous de cet objet.

Maintenant, battez en retraite, courez tout droit vers la porte et activez le levier pour l'ouvrir. Entrez, avancez jusqu'au milieu de la salle et placez ainsi le casque. Ensuite, vous devez tuer 20 orques avant que la magie ne cesse de faire effet. Les attaques puissantes vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis à la fois, donc ayez recours à ces dernières si vous êtes submergé d'orques.

Une fois que les orques sont éliminés, vous allez changer de classe et continuer avec le Roi-sorcier. L'objectif est d'éliminer les deux capitaines. Donc, ouvrez la porte en activant le levier et dirigez-vous vers l'autre salle. Repérez les deux capitaines et attaquez-les un par un. Effectuez de longs combos pour leur infliger un ma de dégâts. Eliminez les quelques orques qui se trouvent aux alentours puis reprenez les assauts sur les capitaines. Lorsque ces derniers sont morts, battez en retraite, montez la rampe et attendez l'arrivée du troll. Tentez de contourner ce monstre pour le surprendre par derrière et l'éliminer en un seul coup.

Ensuite, traversez le pont et continuez tout droit. Ouvrez la porte, éliminez les orques qui arrivent puis remontez jusqu'à Frodron. Vous allez maintenant vous concentrer sur ce dernier et l'éliminer. Par conséquent, effectuez de longs combos

pour lui infliger d'importantes blessures. Après quelques attaques, Frodron commencera à disparaître et à battre en retraite. Poursuivez-le jusqu'au pont en ruine et continuez à l'attaquer jusqu'à ce qu'il soit mort. Faites attention à ces attaques car il peut vous balancer dans le vide.

## L'invasion orque d'Osgliath

Lors de cette mission, incarnez le mage. Dès que ce dernier apparaît, prenez la torche qui se trouve en face puis avancez tout droit. Eliminez les soldats du bien grâce à des attaques magiques puis continuez à droite. Ignorez les archers qui se trouvent sur le toit et dégommez les guerriers qui s'approchent par la droite. Ensuite, éliminez les soldats ennemis sur les balistes et poursuivez tout droit jusqu'à la place du Forum.

Maintenant, défendez cette zone et repoussez les troupes du bien pendant un court laps de temps. Pour cela, lancez des boules magiques sur les groupes de soldats puis alternez avec la foudre. Dès que cet objectif est atteint, changez de classe et continuez avec Bouche de Sauron.

Avancez tout droit jusqu'à la salle, entrez, dégommez quelques soldats puis montez les marches à gauche. Repérez le bélier, à droite en sortant. Maintenant, vous allez devoir escorter le bélier le long du pont jusqu'à la porte. Eliminez, donc, tous les soldats qui s'approchent et tentent de le détruire. Les boules magiques et les attaques de foudre sont très efficaces pour éliminer plusieurs ennemis à la fois. Continuez à dégommer les troupes du bien puis détruisez les palissades qui bloquent le chemin du bélier.

Dès que la porte est détruite, entrez et préparez-vous à tuer Faramir. Accédez à la grande cour, éliminez les quelques archers (à droite) puis montez les marches. Alternez entre les boules magiques et les attaques de foudre pour lui infliger d'importants dégâts. Ensuite, approchez-vous de lui et effectuez un long combo. Par la suite, esquivez ses attaques et reprenez les mêmes techniques jusqu'à qu'il soit mort.

## Minas Tirith

Choisissez un éclaireur ou un mage puis montez les escaliers. Avancez à gauche, éliminez les soldats  qui se trouvent dans la cour et capturez le point de commandement. Dans cette mission, un troll vous accompagne. Essayez de le protéger lorsqu'il est submergé de soldats ennemis.

Une fois que le point est entre vos mains, poursuivez le long du pont. Éliminez les soldats et le capitaine qui s'y trouvent. Accédez ensuite à l'intérieur de la salle et saisissez la couronne du Gondor.

Ensuite, continuez à droite, sortez de la salle et descendez les archers et les guerriers qui se trouvent à l'extérieur. Poursuivez à droite, descendez le long de la rampe et continuez à dégommer les soldats qui arrivent. Montez les escaliers de gauche et accédez à la cour. Utilisez les attaques magiques ainsi que les combos et éliminez les nombreux soldats qui s'y trouvent. Ne vous approchez pas du milieu de la cour car le dragon volant peut vous attraper et vous tuer sur le coup.
Une fois que les ennemis sont anéantis, Nazgul prendra la couronne.

Poursuivez alors à droite, entrez à l'intérieur de la salle et dégommez les soldats du bien. Ensuite, sortez de l'autre côté de la salle et allez dans la cour. Avancez à gauche, continuez le long du couloir et rejoignez le bélier. Dégagez le passage pour ce dernier, descendez les ennemis qui tentent de le détruire et détruisez les palissades qui bloquent son chemin. Dès que le bélier atteint la porte, vous aurez l'opportunité de continuer avec un héros. Choisissez Saroumane.

Entrez par la porte que le bélier a détruite, montez les escaliers de gauche et préparez-vous à une rude bataille. Les soldats du bien sont très nombreux et peuvent facilement vous submerger. Par conséquent, courez à gauche dès que vous montez les marches et commencez à éliminer les soldats qui se trouvent sur ce côté. Ensuite, progressez vers le milieu et descendez les guerriers qui vous attaquent. Brûlez l'arbre blanc qui se trouve au milieu de la cour grâce à des boules magiques puis poursuivez vers la droite. Achevez les soldats restants puis montez les escaliers qui se trouvent au milieu. Eliminez les capitaines qui se trouvent dans la salle et capturez ainsi la salle du trône.

## Les puits noirs de la Moria

Dans cette mission, vous pouvez choisir l'éclaireur ou l'archer. Avancez tout droit jusqu'à l'entrée, montez à l'échelle et tournez à gauche. Si vous avez choisi l'archer, restez sur la rampe, effectuez un zoom et lancez constamment des flèches sur les soldats ennemis. Une fois que la première vague est neutralisées, descendez le long de la rampe et capturez le point de commandement. Ceci peut prendre beaucoup de temps car le nombre d'ennemis ne cesse de croître. Par conséquent, prenez place à proximité du drapeau et dégommez-les avec vos flèches. Si l'un des ennemis s'approche, fuyez, descendez-le puis reprenez votre place jusqu'à ce que le point soit sous votre contrôle.

Maintenant, descendez la seconde rampe, tuez les soldats de loin puis poursuivez à gauche. Eliminez d'autres soldats et remontez les escaliers. Lorsque vous accédez à la salle, vous devez tuer le guerrier porteur de la pierre. Visez-le et lancez-lui des flèches explosives pour lui infliger un max de dégâts. Lorsque vous sentez que vous êtes submergé par soldats ennemis, reculez légèrement ou battez en retraite. Descendez les ennemis de loin puis poursuivez. Lorsque le guerrier est tué, éliminez vingt soldats du bien et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Apportez la pierre à l'autel situé au milieu de la salle puis avancez à droite. Détruisez la porte, visez les ennemis de loin et canardez-les. A ce moment, les soldats du bien deviennent plus coriaces et n'arrêtent pas de débarquer sur les lieux. Effectuez donc un zoom, visez la pierre tombale de Balin et lancez des flèches explosives pour la détruire. Une fois la tombe est détruite, entrez dans la salle et montez les escaliers, à droite. Tournez à gauche, descendez les marches et éliminez les guerriers qui approchent. Visez les archers situés en haut (à gauche), les guerriers qui se trouvent en bas et éliminez-les. Ensuite, visez le mage porteur de la pierre et lancez-lui des flèches jusqu'à ce qu'il soit mort. Ensuite, battez en retraite et regagnez la salle de l'Autel. Vous devez éliminer 25 soldats du Gondor pour que la pierre soit acceptée. Ensuite, apportez la pierre à l'Autel, choisissez de poursuivre avec Balrog et préparez-vous à tuer Gimli. Balrog est très puissant. Localisez simplement Gimli et effectuez des combos pour l'éliminer rapidement.

## Le Mont venteux

Dans cette mission, vous pouvez choisir un personnage appartenant à n'importe quelle classe. Commencez d'abord par détruire les armureries qui se trouvent à gauche. Ensuite, avancez à droite et dirigez-vous vers les trois emplacements qui s'affichent sur le mini-radar. Vous pouvez utiliser l'Oliphant et détruire la catapulte qui se trouve au milieu. Ensuite, descendez de la bête et détruisez la catapulte qui se trouve sur la colline. Si vous avez choisi le mage, lancez des boules de feu sur les Ents pour les brûler. Ensuite, dirigez-vous vers le dernier emplacement et détruisez la caserne.

Une fois que tous les emplacements sont détruits, avancez tout droit vers le point de commandement et capturez-le. Mais avant cela, détruisez les palissades qui bloquent l'accès. Ensuite, choisissez de poursuivre la mission avec Saroumane et revenez sur vos pas. En effet, vous devez éliminer cinq gardes royaux. Dès que vous descendez la colline, avancez légèrement à droite et éliminez deux de ces gardes. Utilisez des boules de feu ainsi que de longs combos pour les achever rapidement. Ensuite, revenez à gauche et commencez à escalader la montagne du milieu. Descendez un troisième garde près de la caserne des soldats Gondor puis continuez à monter. Ensuite, éliminez un quatrième garde en montant par la gauche avant d'achever les deux derniers en poursuivant encore à gauche.

Une fois que toute la garde royale est éliminée, remontez jusqu'au sommet de la montagne pour affronter le roi Aragorn. Ce dernier est un adversaire très puissant et coriace. Il est rapide et effectue des combos sans cesse. Pour l'éliminer, vous devez toujours tourner autour de lui pour esquiver ses attaques meurtrières puis riposter avec des boules de feu et des éclairs. Essayez aussi d'esquiver les attaques des éclaireurs ennemis et éliminez-les si vous le pouvez. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'Aragorn soit mort.

## La chute de Fondcombe

Pour cette mission, il est préférable de choisir l'archer ou le mage. Après que vous ayez choisi le point d'apparition, traversez le pont et éliminez les quelques soldats qui approchent. Poursuivez à gauche, montez la rampe et descendez d'autres ennemis en chemin. Avancez ensuite à droite, visez les soldats Sylvain de loin et lancez-leur des flèches. Lorsque le nombre d'ennemis présents devient faible, avancez et capturez le point de commandement. Restez vigilant

et continuez toutefois à lancer des flèches sur les ennemis qui approchent. Ensuite, avancez à gauche de l'entrée et repérez le troll endormi qui se trouvent à votre gauche. Appuyez sur la touche adéquate pour incarner ainsi ce monstre et accédez à la grande cour. Faites attention au grand nombre d'ennemis présents dans la cour et capturez encore une fois le point de commandement qui se trouve en plein milieu de la zone.

Maintenant, repérez la torche se trouvant à proximité du point de commandement et emportez-la jusqu'aux cloches des Elfes. Pour cela, avancez au-dessous de la passerelle qui se trouve à gauche des escaliers et avancez. Le nombre d'ennemis ne cesse d'augmenter tout au long de cette mission. Utilisez le troll pour en éliminer le maximum et pour détruire les palissades qui bloquent le chemin. Une fois que vous aurez emporté la torche jusqu'aux cloches, battez en retraite et montez les marches de gauche. Entrez dans le temple des Elfes, repérez les archives et détruisez-les. Le troll est capable de les détruire rapidement. Une fois que les quatre archives sont anéanties, vous devez éliminer Elrond, le roi des Elfes. Essayez de garder le troll car ce dernier est très puissant. Il est capable d'éliminer Elrond en quelques coups. Donc, même si vous mourez, revenez à l'endroit où se trouve le troll et manipulez-le à nouveau. Effectuez des attaques légères rapidement jusqu'à ce qu'Elrond s'écroule.

Maintenant, prenez l'anneau de l'air et quittez le temple. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et revenez jusqu'au premier point de commandement. Choisissez de poursuivre avec Sauron et attaquez la maison de la rivière. Montez les escaliers de droite, effectuez des combos et éliminez les ennemis que vous apercevez. Montez jusqu'au point de commandement et capturez-le.

Une fois que ce point est neutralisé, poursuivez vers l'avant et accédez à la cour où se trouve Legolas et Elrond. Repérez ces derniers sur le champ de bataille et effectuez des combos pour les éliminer. Legolas ne cesse de se déplacer, essayez de le coincer dans un coin pour qu'il ne s'échappe pas et attaquez-le rapidement. Si vous sentez que vous êtes entourés de plusieurs ennemis, éliminez ces derniers puis concentrez-vous sur Legolas et Elrond. La mission s'achève lorsque ces deux-la sont morts.

## La destruction de la Comté

Choisissez l'archer pour cette mission. En effet, dès que la mission commence, les Hobbits jaillissent pour défendre leur village. Grâce à l'archer, vous pouvez les viser, les éliminer et brûler leur village tout en restant loin de la bataille. Gardez vos distances, effectuez un zoom et dégommez les Hobbits avec vos flèches. Les flèches empoisonnées peuvent ralentir les Ents mais il vaut mieux utiliser les flèches enflammées pour brûler les six petites maisons ainsi que les arbres Ents qui s'approchent de vous. Aussi, faites attention aux groupements de Hobbits car ces derniers sont plus puissants lorsqu'ils sont nombreux.

Une fois que les six maisons sont détruites, choisissez Balrog et préparez-vous à incinérer Sylvebarbe. Effectuez des attaques spéciales pour le brûler et lui infliger d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il meure. Ensuite, traversez la passerelle et éliminez cinquante Hobbits pour faire venir Gandalf. Réalisez les différents types d'attaques et tuez les villageois jusqu'à ce que Gandalf fasse son apparition. Dans ce combat final, vous allez choisir Sauron et affronter Gandalf. Le meilleur moyen pour l'éliminer est de le submerger de combos surpuissants.
Ne lui laissez pas le temps de réaliser une attaque. Effectuez des assauts puissants et infligez-lui d'importants dégâts. Dès que vous éliminez Gandalf, la mission ainsi que le jeu s'achèvent.

# Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu II

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## HÉROS À DÉBLOQUER

**Hadhood**
Terminez le premier niveau de la campagne du bien avec tous les objectifs bonus.

**Maur**
Terminez le quatrième niveau de la campagne du bien avec tous les objectifs bonus.

**Idrial**
Terminez le huitième niveau de la campagne du bien avec tous les objectifs bonus.

**Brerthor**
Terminez la campagne du bien.

**Mektar**
Terminez la campagne du bien sans qu'un seul héros ne soit mort.

**Krashnack**
Terminez le premier niveau de la campagne du mal avec tous les objectifs bonus.

**Thrugg**
Terminez le quatrième niveau de la campagne du mal avec tous les objectifs bonus.

**Olog**
Terminez le huitième niveau de la campagne du mal avec tous les objectifs bonus.

**Tumna**
Terminez la campagne du mal.

**Urulooke**
Terminez la campagne du mal sans qu'un seul héros ne soit mort.

**Avatan**
Gagnez 10 parties "capture".

**Celebrim**
Gagnez 10 parties "course aux ressources".

**Felek**
Gagnez 10 parties "héros contre héros"

**Fhaleen**
Gagnez 10 parties "roi de la colline"

**Ohta**
Gagnez 10 parties "versus".

# Left 4 Dead

© Valve / Certain Affinity 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Un bon coup de main (20)

Réanimez 50 survivants mis à terre.

### Médecin de campagne (20)

Soignez 25 survivants avec un kit de soins.

### Pharmacien (20)

Donnez des cachets à 10 survivants.

### Touche pas à mon pote (15)

Protégez un survivant de 50 attaques d'infectés.

### Stoppé net (10)

Repoussez un Hunter en train de bondir.

### Couronnée (30)

Tuez une Witch d'un seul tir en pleine tête.

### Les intouchables (30)

Aucun survivant n'a subi de dégâts après que le véhicule de sauvetage a été contacté.

### Glisser-déposer (20)

Sauvez un survivant de la langue d'un Smoker avant qu'il n'ait été blessé.

### Qui verra vivra (20)

Vous (ou un autre survivant) ne devez subir aucune blessure après qu'un Boomer vous a vomi dessus.

### Le pistolet, y'a que ça de vrai! (30)

Survivez à une campagne entière en utilisant uniquement des pistolets.

### Un bon bol d'air frais (10)

Libérez un survivant coincé dans un placard.

### Anti-Hunter (10)

Repoussez un Hunter ayant bondi sur un survivant.

### Pas avec la langue ! (20)

Libérez-vous d'un Smoker qui vous a attrapé avec sa langue.

### Interdit de fumer (15)

Tuez 10 Smokers ayant attrapé des survivants avec leur langue.

### Feu d'artifice (20)

Incendiez 101 infectés.

### Ne pas déranger (20)

Faufilez-vous en évitant de déranger une seule Witch pendant toute une campagne.

### Fort comme un Tank (30)

Tuez un Tank tout seul.

### La plume et l'épée (20)

Tuez un Tank sans qu'il ait pu blesser un seul survivant.

### La sécurité d'abord (30)

Jouez une campagne dans son intégralité sans qu'aucun survivant n'ait été blessé par un coéquipier.

### On n'abandonne personne ! (20)

Terminez une campagne avec les 4 survivants encore en vie.

### Indestructible (30)

Terminez une campagne sans avoir utilisé un seul kit de soins pour vous-même.

### Chasseur de Witch (20)

Tuez une Witch sans qu'elle ait pu blesser un seul survivant.

### Tous à l'abattoir (20)

Tuez 1 000 infectés à l'aide d'une mitrailleuse sur pied.

### Pyrotechnique (20)

Tuez 30 infectés en une seule explosion.

### Génocide zombie (20)

Tuez 53 595 infectés.

### Abnégation (10)

Soignez un coéquipier lorsque votre propre santé est inférieure à 10.

### Bipède et fier de l'être (20)

Terminez une campagne sans avoir été mis à terre.

### Psycho killer (30)

Terminez une campagne en mode Expert.

### Invincible (35)

Terminez la totalité des campagnes en mode Expert.

### Rien de spécial (30)

Terminez une campagne sans qu'aucun survivant ne soit blessé par un infecté spécial.

### Brûlez la sorcière ! (10)

Incendiez une Witch à l'aide d'un cocktail Molotov.

### La tour infernale (10)

Incendiez un Tank à l'aide d'un cocktail Molotov.

### Mort a l'arrivée (10)

Tuez un infecté en un seul coup par derrière.

### Bonne digestion (20)

Tous les survivants doivent terminer une campagne sans s'être fait vomir dessus.

### Salade de cervelle (15)

Effectuez 100 tirs en pleine tête.

### Ball-trap (20)

Tuez un Hunter en pleine tête pendant qu'il bondit.

### Médecin en chef (15)

Terminez la campagne Sans merci.

### Mission sauvetage (20)

Quittez un abri pour sauver un coéquipier à terre et ramenez-le à l'intérieur sain et sauf.

### Du rififi en ville (15)

Terminez la campagne Arrêt de mort.

### Vol de nuit (15)

Terminez la campagne Trous d'air.

### Le fruit de l'effort (15)

Terminez la campagne Sanglante moisson.

### Couverture (30)

Sauvez un autre survivant d'un infecté spécial alors qu'il est à terre.

### Retour a l'envoyeur (10)

Repoussez un Boomer puis tuez-le sans qu'il n'éclabousse personne.

### Trainée de poudre (20)

Traînez un survivant sur 30 mètres à l'aide de votre langue de Smoker.

### Gros fumeur (20)

Etranglez deux survivants en une seule vie de Smoker.

### La fête du vomi (20)

Vomissez simultanément sur quatre survivants.

### Double saut (20)

Bondissez sur deux survivants différents en une seule vie de Hunter.

### All 4 Dead (30)

Tuez les quatre survivants en une seule vie d'infecté spécial.

### Destruction totale (20)

Atteignez 5 000 points de dégâts au total sur l'ensemble de vos parties jouées en infecté spécial.

### A l'abattoir (20)

En étant infecté, mettez un survivant à terre qui est entré et ressorti d'un abri.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Préambule

Left or Dead est un jeu d'action dans la plus pure tradition. Cela dit, ce jeu est dynamique et à chaque nouvelle partie, les ennemis ne se situeront pas aux mêmes endroits. Au cours de cette solution, nous avons pris le parti de vous indiquer quand un ennemi sera présent dans une zone afin que vous soyez le moins surpris possible. Sa location

précise, par contre, ne vous sera pas donnée, ceci comme vous l'aurez compris étant impossible.

## Sans merci

### Les appartements

Vous débutez votre périple sur le toit d'un immeuble accompagné de vos fidèles compagnons, qui seront toujours à vos côtés, capables de vous prêter main forte face aux zombies. Avancez donc vers la table et prenez le fusil à pompe et le kit de soin. Allez vers la porte qui mène aux escaliers et descendez. Commencez votre carnage en nettoyant la cuisine des zombies qui l'infestent.

Avancez en compagnie de vos amis et nettoyez le salon. Tuez le gros zombie appelé Boomer tout en restant à distance pour qu'il ne vous explose pas au visage. Descendez ensuite l'escalier et tuez les zombies qui viennent à votre rencontre. Restez bien entouré lorsque vous avancez à cet étage. Il grouille de méchants zombies qui ne manqueront pas une occasion pour se jeter sur vous. Avancez maintenant jusqu'à la brèche dans le mur et entrez.

Avancez et descendez par le trou au sol. Tuez le Boomer qui essaye de s'approcher de vous. Avancez vers la porte et sortez dans l'allée. Prenez le pistolet à l'arrière de la voiture blanche et avancez dans la rue. Eliminez les hordes de zombies en chemin. Avancez en essayant de ne pas tirer sur les voitures. Si une d'entre elles vient à être touchée, son système d'alarme se déclenchera et attirera des dizaines de zombies. Avancez vers la bouche du métro et descendez. Entrez par le trou puis dans l'abri. Faites le plein de munitions et de kits soin. Fermez maintenant la porte de l'abri.

### Le métro

Ouvrez la porte et commencez par tuer les zombies qui se trouvent en bas. Sautez ensuite dans le trou et éliminez les zombies qui se trouvent à l'arrière de la salle. Descendez dans la station et passez la caisse. Montez les escaliers de droite pour arriver devant un métro investi par des zombies. Entrez-y et nettoyez-le. Avancez à l'intérieur pour sortir par l'arrière. Avancez dans le tunnel et montez sur le quai de droite. Tirez comme d'habitude sur tout ce qui bouge.

Avancez vers la table près d'un compartiment et ramassez les munitions. Continuez d'avancer dans le tunnel en restant groupé pour mieux affronter les hordes d'ennemis qui avancent vers vous. Avancez et entrez dans les compartiments pour sortir par l'arrière. Montez sur le quai gauche et choisissez une des nouvelles armes sur la table. Sortez ensuite par la porte et montez les marches.

Avancez à l'intérieur du sous-sol rempli de zombies et suivez les lampes rouges pour atteindre la sortie. Montez les marches et tuez les ennemis qui surgissent par la fenêtre. Entrez ensuite dans la salle des turbines et restez planqué derrière les tables. Exterminez les mort-vivants qui vous entourent avant d'avancer vers le bouton de la porte d'en face. Appuyez dessus et courez vers la tourelle à droite.

Avant que la porte ne s'ouvre, des hordes d'ennemis surgiront de nulle part. Exterminez-les en utilisant la tourelle et n'épargnez pas le mort-vivant colossal que l'on appelle " Tank ". Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez lancer des cocktails Molotov sur vos ennemis. Une fois la porte ouverte, entrez et montez les escaliers. Avancez vers le bureau ouvert pour ramasser les munitions qui se sont sur la table. Tournez à droite en direction de  la porte de sortie et éliminez les ennemis qui obstruent le passage. Avancez dans le couloir jusqu'aux escaliers. Descendez et avancez vers la réception en faisant exploser vos ennemis en chemin. Sortez dans la rue et allez vers la boutique située à droite au bout de la route. Des projecteurs vous indiquent sa localisation. Avancez en éliminant les ennemis et en essayant de ne pas toucher les voitures pour ne pas déclencher les alarmes et attirer ainsi les morts-vivants. Une fois dans la boutique, entrez dans l'abri et fermez la porte lorsque tout le monde est à l'intérieur.

### Les égouts

Ramassez les munitions et sortez par la porte. Suivez le chemin à gauche et exterminez les zombies en chemin. Entrez par la porte arrière du restaurant et dirigez-vous vers sa devanture pour nettoyer la rue avant de sortir. Allez à droite et montez dans l'ascenseur, activez-le. Des hordes de zombies vous attaquent par le toit et par le sol. Si vos amis

s'occupent des ennemis qui arrivent par le toit, occupez-vous de ceux qui rappliquent d'en bas et essayent de monter à l'échelle. Restez dans l'ascenseur jusqu'à ce que le calme revienne.

Avancez maintenant sur le toit et entrez par la fenêtre du bâtiment de droite. Descendez par le trou qui se trouve au sol et faites le plein de munitions. Avancez dans le couloir et descendez par l'escalier. Avancez vers la porte avec un trou. Avant de l'ouvrir, éliminez les ennemis que vous apercevrez par le trou. Entrez dans le dépôt et nettoyez-le pour atteindre la porte située à l'autre bout, à gauche. Sortez, tournez à droite et suivez le couloir jusqu'aux escaliers.

Descendez et affrontez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Focalisez vos tirs sur le Tank qui est la menace la plus dangereuse. Avancez et descendez par la bouche d'égout. Suivez le chemin qui est éclairé par les lampes et éradiquez toute présence ennemie. Entrez maintenant par la porte située à droite. Passez par la canalisation à gauche et avancez tout droit jusqu'à la sortie. Eliminez les ennemis qui entourent l'échelle rouge et ceux qui se trouvent de l'autre côté des égouts.

Montez ensuite à l'échelle pour sortir dans la rue. Eliminez les zombies tout en avançant vers l'hôpital. Eliminez le Tank qui est dans la zone avec l'aide de vos amis. Entrez dans l'hôpital et nettoyez-le avant d'entrer dans l'abri. Fermez la porte quand tout le monde est à l'intérieur.

## L'hôpital

Soignez-vous, prenez les munitions et ouvrez la seconde porte de l'abri. Tournez à droite et tenez-vous près à affronter tout le staff médical infecté. Des malades sont aussi infectés et passeront à l'attaque. Avancez en suivant les panneaux " EXIT " jusqu'aux escaliers. Montez en tuant les morts-vivants. Empruntez la porte et suivez le chemin de gauche. Entrez par la porte double et faites attention aux zombies à l'étage, ils vous sauteront dessus.

Avancez vers les escaliers et montez. Tuez les différents ennemis qui se trouvent de l'autre côté du couloir avant d'avancer. Avancez et montez les escaliers. Continuez dans le couloir pour affronter un Tank. Encerclez-le avec vos amis pour l'abattre plus facilement. Tournez maintenant à droite et avancez en éliminant les morts-vivants en chemin. Avancez dans le couloir en suivant la direction de l'ascenseur. Evidemment, éliminez les ennemis qui se dressent sur votre route.

Une fois devant l'ascenseur, prenez les munitions et appelez-le. Avant qu'il n'arrive, des hordes de morts-vivants surgiront de tous les côtés en détruisant les murs de droite et de gauche. Occupez-vous d'un côté pendant que vos amis nettoieront les autres. Restez groupé et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite au 28ème étage qui est en construction et avancez en restant près du bord. Eliminez les nombreux ennemis en chemin. Longez le bord jusqu'au bout et suivez le chemin entre les constructions en vous guidant des lampes pour trouver l'abri. Entrez-y et fermez la porte.

## Final sur les toits

Ramassez les munitions et le kit de soin puis sortez par la porte. Montez à l'escalier en tuant les zombies qui viennent à votre rencontre. Avancez dans le couloir jusqu'au bout et tournez à gauche. Détruisez la grille à droite de la porte et entrez. Eliminez les ennemis et montez les échelles en direction du toit.

Repérez la zone d'atterrissage de l'hélicoptère et nettoyez-la avant de la rejoindre. Descendez en bas et passez par l'échelle qui fera office de pont vers la zone d'atterrissage. Descendez la rampe vers la salle radio et répondez à l'appel. Faites le plein de munitions et soignez-vous. Demandez de l'aide par radio. Vous devez maintenant résister aux multiples assauts ennemis en attendant l'arrivée de l'hélicoptère.

Montez sur le toit et utilisez la mitrailleuse pour repousser la première vague ennemie. Lorsqu'elle arrive à votre niveau, laissez la mitrailleuse et battez en retraite jusqu'à la porte. Fermez-la et descendez en bas dans la salle radio. Restez dans le coin droit et repoussez les zombies. Eliminez aussi les zombies Tanks qui vous lancent des blocs de ciment. Restez toujours groupé pour vous entraider lorsque cela sera nécessaire. Quand l'hélicoptère débarque, avancez en tuant les ennemis qui se dressent devant vous et montez à l'intérieur de l'hélico avec vos amis. Si vous montez en premier, pensez à protéger vos amis lorsqu'ils avancent.

# Arrêt de mort

## Le péage

Avancez vers la voiture et prenez une arme et des munitions. Ramassez un des kits de soin à terre, à gauche. Avancez en éliminant les zombies et avancez sur le pont pour s'apercevoir qu'il est coupé. Descendez alors par son côté droit et nettoyez la zone avant de monter à l'échelle. Avancez dans le tunnel en exterminant les zombies tout en essayant de ne pas toucher les voitures. Dépassez l'amas de voitures et de camions en éliminant les zombies pour atteindre le bout du tunnel.

Entrez alors par la porte située à gauche puis dans une grande salle. Suivez la passerelle jusqu'aux escaliers. Montez et sortez dans la forêt. Suivez la lumière en exterminant les zombies. Montez ensuite la pente, entrez dans l'abri et fermez la porte.

## Les conduits

Ramassez les munitions, soignez-vous et sortez de l'abri. Eliminez les ennemis dans le bassin et tournez à droite pour entrer dans le tuyau. Avancez jusqu'à une nouvelle grande salle. Avant de quitter le tuyau, liquidez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez maintenant sur la passerelle et trouvez l'échelle qui vous permettra de descendre. Ramassez les nouvelles armes et progressez dans le tunnel d'en face. Tournez ensuite à gauche pour entrer dans une nouvelle salle.

Descendez sur la passerelle et allez à droite. Montez à l'échelle et traversez le pont. Attendez que tout le monde se regroupe et appuyez sur l'interrupteur. Restez près du grillage et repoussez la horde de zombies qui vous attaque. Traversez ensuite le nouveau pont et avancez jusqu'à la porte située à droite. Entrez et prenez les kits de soin et les munitions. Sortez et tournez à droite vers le tuyau d'en haut.

Eliminez les ennemis en chemin et tournez à droite. Entrez dans la nouvelle salle et nettoyez-la. Avancez et tournez à droite vers l'escalier détruit. Utilisez-le comme une échelle et montez. Sortez ensuite par la fenêtre de droite et foncez vers le hangar en éliminant les ennemis en chemin. L'abri se trouve dans le wagon. Avancez accompagné de vos amis et entrez. Refermez la porte quand tout le monde sera à l'intérieur.

## L'église

Avancez, en suivant les rails vers le bâtiment qui se trouve au fond. Exterminez les morts-vivants et encerclez le Tank pour mieux le combattre. Montez ensuite les escaliers à gauche du bâtiment. Passez sur les toits des wagons et descendez sur la route de droite. Avancez en éliminant les ennemis qui vous attaquent. Restez groupé dans cet espace ouvert, passez le bus et continuez d'avancer en suivant la route.

Entrez dans la cabane située à droite et ramassez les pilules pour vous soigner. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la maison. Entrez et ramassez les munitions sans effrayer la Witch qui pleure dans un coin. Eteignez les lumières et sortez par la porte arrière. Affrontez la horde et allez vers l'ambulance pour récupérer de nouvelles pilules. Continuez votre route et traversez le cimetière en éliminant les infectés en chemin. Entrez dans l'église et parlez à l'homme qui refuse de vous faire entrer dans l'abri. Repoussez ensuite les hordes d'ennemis qui arrivent de tous les côtés. Quand vos amis se focalisent sur un côté, occupez-vous de l'autre tout en restant à l'intérieur de l'église. Après la fin de l'assaut, la porte de l'abri s'ouvre et l'homme devient infecté, éliminez-le et prenez place dans l'abri.

## La ville

Soignez-vous, prenez des munitions et sortez de l'abri. Avant de descendre, nettoyez la route des morts-vivants qui l'occupent. Descendez ensuite et passez par le trou dans le mur qui se trouve à droite. Avancez et tournez à gauche en compagnie de vos amis. Entrez dans le magasin et repoussez la horde et les Boomer. Passez par la porte arrière pour sortir de l'autre côté de la rue. Avancez derrière les bus et la voiture de la chaîne de télévision et entrez dans la boutique du fleuriste. Sortez par la porte arrière et tuez le Tank qui attaque en compagnie de la horde. Utilisez les grenades ou

les cocktails Molotov contre ce groupe d'ennemis.

Avancez maintenant dans la rue et tournez à droite vers les appartements illuminés avec des projecteurs. Montez sur le van situé à gauche et entrez dans le bâtiment. Entrez dans la salle de droite et approchez-vous des fenêtres. Lancez une grenade ou un cocktail Molotov sur les infectés qui se trouvent en bas dans le rue et descendez. Prenez les cachets, les armes et les munitions sur la table. Dirigez-vous maintenant vers le chariot élévateur, abaissez-le et courez vous placer derrière la tourelle. La horde ne va pas tarder à débarquer. Exterminez-les tous avec la mitrailleuse alors que vos amis protégeront vos arrières.

Une fois le calme revenu, avancez à gauche sur la rampe et sautez de l'autre côté de la rue. Eliminez les ennemis en chemin et avancez jusqu'au bout.
Tournez ensuite à gauche vers l'allée. Avancez et repoussez la horde pour rejoindre les escaliers. Montez et entrez dans la cabane. Nettoyez-la et sortez par la fenêtre. Traversez le pont et entrez dans un autre bâtiment. Sortez par la fenêtre de gauche et avancez sur le toit. Sautez de l'autre côté de la ruelle et courez vers l'abri.

### Final dans le hangar

Faites le plein de munitions et de kits de soin puis sortez. Nettoyez le garage, ouvrez la porte de sortie et tirez sur la horde qui essaye d'entrer. La rue grouille de zombies. Restez dans le garage et tirez sur les zombies pour les attirer à vous. Ils s'aligneront devant la porte pour essayer d'entrer, à vous maintenant de tous les exterminer.

Sortez et allez vers la maison à gauche. Entrez, prenez les munitions et sortez par la porte arrière. Avancez vers la cabane et éliminez le Tank tout en reculant pour éviter ses tirs. Avancez sur le sentier éclairé par un baril en feu et éliminez les ennemis en chemin. Continuez votre route vers la maison qui se trouve au bord de la rivière et entrez. Répondez à la radio, faites le plein de munitions et soignez-vous. Appelez maintenant le secours et résistez le temps qu'ils arrivent. Sortez et dirigez-vous vers le quai à droite de la maison pour attendre les secours. Avant leur arrivée, des hordes d'ennemis vous attaqueront de tous les côtés. Accroupissez-vous et occupez-vous de l'entrée du quai pendant que vos amis feront le reste. Quand le bateau arrive, montez et protégez vos amis jusqu'à ce qu'ils embarquent.

## Trous d'air

### La serre

Ramassez les armes, munitions et les kits de soin sur la table et descendez les escaliers. Traversez la serre en éliminant les infectés qui rodent ici. Sortez ensuite sur le toit et traversez les planches qui forment pont. Tuez les ennemis sur l'autre toit et avancez vers le bâtiment qui se trouve à gauche. Avancez et ramassez les munitions de la cuisine. Continuez ensuite jusqu'au fond et passez sur le toit par la fenêtre. Allez vers l'échelle jaune située à droite et montez-y.

Eliminez le Boomer et avancez au bout du toit. Descendez vers la porte ouverte et entrez. Nettoyez la zone et descendez les escaliers. Passez par la fenêtre et sautez sur la remorque du camion. Eliminez les zombies sans toucher aux voitures, les alarmes se déclencheraient et des hordes d'ennemis attaqueront. Descendez du camion et entrez dans l'hôtel. Repérez l'abri au fond, entrez y et fermez la porte derrière vous.

### La grue

Prenez les munitions, soignez-vous et sortez. Tuez les ennemis en chemin et sortez dans la cour. Montez la pente située à gauche et sautez par dessus le grillage. Allez à gauche et montez sur les cartons pour atteindre l'échelle jaune. Montez ensuite les escaliers de secours et entrez dans l'appartement. Prenez les nouvelles armes et repoussez les ennemis en avançant dans le couloir. Montez les escaliers et nettoyez la pièce tout en faisant attention au Tank. Vous êtes dans un milieu fermé, vous ne pourrez donc pas vous en éloigner. Passez d'une pièce à l'autre pour l'obliger à vous suivre. Sa taille énorme l'empêchera de passer facilement les portes. Tirez-lui dessus lorsqu'il tentera de le faire.

Sortez ensuite par la fenêtre et allez vers la grue. Montez-y et actionnez le levier. Restez en hauteur et éliminez les

hordes d'ennemis qui rappliquent de tous les côtés. Allez maintenant vers la benne et escaladez-la pour atteindre l'autre toit. Nettoyez celui de droite avant de traverser les planches. Montez sur la pente et traversez d'autres planches en direction du toit suivant tout en éliminant les infectés dans les environs. Entrez ensuite dans le bâtiment situé à gauche et avancez dans le couloir jusqu'au bureau. Passez par la fenêtre vers un appartement et avancez pour récupérer des kits de soin et des munitions.

Descendez les escaliers. Avancez entre les bureaux vers le fond de la salle et éliminez les ennemis pour rejoindre les escaliers. Descendez encore et traversez une nouvelle salle contenant des bureaux. Les escaliers se trouvent comme d'habitude au fond. Descendez et sortez dans la rue, évitez de tirer sur les voitures en avançant à gauche vers la boutique ouverte. Entrez et planquez-vous dans l'abri.

### Le chantier

Avec le plein de munition, sortez de l'abri et tournez à gauche. Suivez l'allée et tuez les ennemis qui infestent la zone. Avancez vers le chantier et entrez dans le bâtiment en construction pour sortir par l'arrière où se trouve la barricade. Tirez sur bidons d'essence pour la détruire et attendez-vous à être pris d'assaut par les hordes. Montez les marches qui se trouvent à droite et restez en hauteur pour mieux contrer les attaques ennemies.

Empruntez maintenant le nouveau chemin et allez jusqu'au bout de l'allée pour prendre de nouvelles munitions. Avancez ensuite vers l'allée centrale et traversez-la jusqu'à trouver une porte ouverte (elle est située au fond). Entrez, nettoyez la zone et avancez vers la sortie qui mène à l'aéroport. Avancez vers les terminaux, tournez à gauche pour atteindre le parking. Eliminez les ennemis sans toucher aux voitures. Montez au deuxième étage du parking et traversez la passerelle vers l'aéroport. Courez ensuite tout droit vers l'abri.

### Le terminal

Sortez de l'abri et avancez dans l'aéroport. Tuez les zombies et entrez par la double porte. Avancez dans le couloir et éliminez les ennemis sans vous attarder trop dans les bureaux. Sortez et ramassez les armes sur la caisse. Descendez ensuite par les escaliers et quand tout le groupe est réuni, démarrez le van. Repoussez la horde qui arrive. Avancez maintenant par le nouveau chemin à droite et ramassez les munitions devant les comptoirs d'embarcation à gauche. Passez sur le tapis roulant des bagages et avancez par le trou. Avancez en éliminant tous les infectés pour sortir par la porte d'en bas.

Avancez ensuite et ne passez pas entre les détecteurs de métaux ou l'alarme se déclenchera et attirera les ennemis. Allez vers la statue et ramassez les munitions. Montez les escalators de droite et avancez tout en éliminant les monstres jusqu'à l'abri de droite.

### Final sur la piste

Sortez de l'abri et avancez sur la passerelle. Avant de descendre, nettoyez un peu la zone en bas pour assister au crash d'un avion. Avancez à droite vers l'avion et le camion citerne. Répondez à la radio sur le cadavre et préparez-vous à l'affrontement. Demandez des secours et installez-vous derrière la mitrailleuse pour repousser les ennemis. Méfiez-vous surtout des Tank qui arrivent. Quittez la tourelle quand les ennemis attaquent par l'arrière et allez aider vos compagnons. Une fois le réservoir plein, montez dans l'avion pour fuir cet enfer.

## Sanglante moisson

### Les bois

Prenez les armes, le kit de soin et suivez le sentier jusqu'au pont en éliminant les ennemis en chemin. Traversez le pont et entrez dans la cabane située à gauche pour prendre des cachets et des munitions. Sortez et suivez encore le sentier en tuant les zombies. Maintenant, vous devez avancer et longez les rails jusqu'à la grande cabane où se trouve l'abri. Entrez et fermez la porte.

## Le tunnel

Prenez les munitions nécessaires, soignez-vous et sortez de l'abri. Tournez à droite et descendez les escaliers. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de gauche. Brisez la fenêtre et passez sur la passerelle du hangar. Nettoyez la zone en bas et avancez pour atteindre la pente. Descendez et entrez par la porte d'en face. Ouvrez la porte de secours pour que l'alarme se déclenche. Repoussez alors les hordes de zombies qui vous assaillent par l'avant et l'arrière. Entrez par la porte et avancez à gauche jusqu'au fond où se trouve une porte.

Sortez sur les rails et ramassez les nouvelles armes qui se trouvent sur la table. Suivez le tunnel de gauche et éliminez les ennemis qui se planquent entre les wagons. Montez ensuite sur les débris et avant de descendre, nettoyez la zone pour être en sécurité, une fois en bas. Avancez et montez sur le wagon citerne. Descendez de l'autre côté et entrez par l'ouverture dans le mur de gauche. Avancez dans le couloir pour trouver enfin l'abri.

## Le pont

Soignez-vous, prenez les munitions et sortez de l'abri. Tournez à gauche et avancez tout en suivant les lampes rouges qui indiquent la sortie. Eliminez le comité d'accueil qui vous attend à la sortie et avancez dans le sentier. Entrez ensuite dans le bâtiment, au bout du sentier. Avancez et descendez les escaliers. Suivez le couloir jusqu'aux rails. Tournez à gauche et suivez les rails. Entrez dans le hangar de droite pour prendre des munitions et sortez.

Avancez vers le premier wagon et déverrouillez ses freins pour qu'il détruise le pont. Repoussez ensuite la horde et montez sur le pont qui vous dirige vers un nouveau sentier. Avancez tout droit vers l'abri et éliminez les zombies qui l'entourent.

## La gare

Soignez-vous, prenez les munitions et sortez de l'abri. Eliminez les zombies qui se cachent entre les arbres pour atteindre la grange. Entrez et Sortez par la porte arrière. Avancez vers les rails et nettoyez la zone en bas avant de descendre. Descendez, entrez dans la grande salle et prenez les armes. Sortez et éliminez les zombies sans toucher les voitures pour ne pas déclencher les alarmes et avertir ainsi la horde. Suivez les rails jusqu'à la grande maison qui se trouve au fond. Entrez et montez les escaliers. Sortez par la fenêtre et descendez. Avancez sur le pont et entrez dans le wagon qui fait office d'abri.

## Final dans la ferme

Prenez les munitions nécessaires, soignez-vous et sortez de l'abri. Avancez le long des rails et éliminez les ennemis qui se dressent devant vous. Montez sur le toit dernier wagon à l'aide de l'échelle jaune et avancez dans la forêt. Descendez ensuite dans le champ de maïs et avancez à droite jusqu'à la ferme. Eliminez les ennemis qui l'entourent et entrez. Répondez à l'appel radio et quand tout le monde est prêt appelez les secours. Prenez un coin près d'une fenêtre et repoussez les vagues d'attaques ennemis. Si un Tank entre en jeu, laissez la table avec la radio toujours entre vous pour qu'il ne puisse pas vous atteindre. Restez toujours dans cette zone ou il y a des réserves de munitions. Quand le véhicule de transport militaire arrive, il s'arrête entre la maison et la gange. Aussitôt l'attaque des infectés devient plus féroce. Restez groupé et sortez par la porte arrière de la maison pour atteindre le camion. Montez en compagnie de vos amis pour fuir cette zone. Félicitations, vous venez de terminer le dernier chapitre et donc le jeu.

# Left 4 Dead 2

© Valve 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## RÉCOMPENSES POUR LES AVATARS

### Kit de soin

Terminer les 5 campagnes dans n'importe quel mode de difficulté.

### T-shirt Bull Shifters d'Ellis

Remporter 10 parties en mode Versus

### T-shirt Depeche Mode de Rochelle

Sauver le gnome durant la campagne Dark Carnival.

### T-shirt Left 4 Dead 2

Remporter 10 parties en mode Collecte.

### T-shirt main de zombie

Eliminer 10 000 infectés.

## LISTE DES SUCCÈS

### SURVIVANT A TOUT PRIX (20)

Terminez la campagne Centre de la mort.

### MIDNIGHT RIDER (20)

Terminez la campagne Lugubre carnaval.

### CAJUN EN FURIE (20)

Terminez la campagne Marais infectés.

### METEOROLOGUE (20)

Terminez la campagne Pluies diluviennes.

### DESTRUCTEUR DE PONTS (20)

Terminez la campagne La Paroisse.

### DEFI PERSONNEL (35)

Terminez la totalité des campagnes en mode Expert.

### PLUS CRUELLE LA VIE (35)

Terminez une campagne en mode Expert avec le mode Réalisme activé.

### GUERRE FRONTALE (30)

Terminez une campagne en utilisant uniquement des armes de corps à corps.

### TETE A TETE (15)

Décapitez 200 infectés à l'aide d'une arme de corps à corps.

### ENNEMI RAPPROCHE (15)

Utilisez toutes les armes de corps à corps pour tuer des infectés communs.

### LA CHAINE DE L'ESPOIR (15)

Tuez 100 infectés commun à l'aide de la tronçonneuse.

### ANTI-TANK (30)

Tuez un Tank à l'aide des armes de corps à corps.

### COUP DE JUS (30)

Réanimez 10 survivants morts à l'aide du défibrillateur.

### PLUS RAPIDE QUE LA MORT (30)

Réanimez 10 survivants mis à terre sous l'effet accélérateur de l'adrénaline.

### UN POUR TOUS (15)

Déployez une amélioration de munitions et faites-en profiter votre équipe.

### TOUT FEU TOUT FLAMME (15)

Mettez le feu à 50 infectés communs en utilisant des cartouches incendiaires.

### MISSION AMPUTATION (20)

Tuez 15 infectés d'un seul tir de lance-grenades.

### GERBAGE DE TANK (15)

Utilisez une bombe de bile contre un Tank.

### COLLECTIONNEUR (20)

Tuez un infecté spécial de chaque type.

### EAUX TROUBLES (20)

Tuez 10 boueux des marais alors qu'ils se trouvent dans l'eau.

### ZOMBIES SPOLIÉS (15)

Récupérez 10 flacons de vomi de Boomer sur des agents de la CEDA infectés que vous avez tués.

### CL0WND (15)

Tuez 10 clowns.

### BOZO EN FEU (15)

A l'aide d'un cocktail Molotov, incendiez un clown à la tête d'au moins 10 infectés communs.

### A CHARGE DE REVANCHE (15)

Tuez un Charger à l'aide d'une arme de corps à corps pendant qu'il charge une cible.

### REFLEXE ACIDE (15)

Tuez une Spitter avant qu'elle ait le temps de cracher.

### JEUX INTERDITS (15)

Tuez un Jockey moins de 2 secondes après qu'il a sauté sur un survivant.

### RAPIDE COMME UN MOUSTACHU (15)

Prouvez que vous êtes plus rapide que Moustachio.

### FORT COMME UN MOUSTACHU (15)

Prouvez que vous êtes plus fort que Moustachio.

### NAIN LIBRE (30)

Libérez Gnome Chompski du carnaval.

### INTOUCHABLE (30)

Défendez-vous sur le lieu du crash de l'avion sans subir de dégâts.

### PACIFISTE (30)

Traversez la sucrerie et rejoignez l'abri sans tuer aucune Witch.

### FURTIVITE (30)

Traversez la fourrière et rejoignez l'abri du cimetière sans déclencher d'alarme.

### TRAVERSEE ECLAIR (30)

Traversez le pont du final en moins de trois minutes.

### ESPRIT D'EQUIPE (20)

En mode Versus, quittez l'abri pour réanimer un coéquipier à l'aide du défibrillateur.

### LE POIDS DU NOMBRE (15)

Formez une équipe et battez une équipe adverse en mode Versus ou Collecte 4 vs 4.

### PREMIER GALOP (15)

En tant que Jockey, chevauchez un survivant pendant plus de 12 secondes.

### EN SELLE (15)

Chevauchez les survivants deux fois en une seule vie de Jockey.

### ARDEURS REFROIDIES (20)

En tant que Jockey, chevauchez un survivant et menez-le dans une flaque d'acide de Spitter.

### JET PRIVE (15)

En tant que Spitter, touchez chaque survivant à l'aide d'une seule zone d'acide.

### MAIN-FORTE (15)

En tant que Spitter, crachez sur un survivant en train de se faire étrangler par un Smoker.

### STRIKE (20)

En tant que Charger, renversez tous les membres de l'équipe adverse en une seule charge.

### BULLDOZER (20)

En tant que Charger, attrapez un survivant et frappez-le contre le sol pendant 15 secondes.

### TRANSPORT NON COMMUN (15)

En tant que Charger, attrapez un survivant et portez-le sur 25 mètres.

### TUEUR INTIME (15)

En mode Survie, obtenez une médaille en utilisant uniquement des armes de corps à corps.

### PARTIE DE CHASSE (15)

Remportez une partie Collecte.

### SIPHONNEUR (20)

Récupérez 100 bidons d'essence en mode Collecte.

### RAZZIA (20)

Récupérez 15 bidons d'essence en une seule partie de mode Collecte.

### CHASSE AUX PILLEURS (15)

Empêchez l'équipe ennemie de récupérer le moindre bidon lors d'une partie en mode Collecte.

### CRISE DU PETROLE (15)

Faites en sorte qu'un survivant fasse tomber de l'essence pendant le temps supplémentaire.

### PENURIE DE PETROLE (20)

En tant qu'infecté spécial, faites tomber 25 bidons d'essence des mains de vos ennemis.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Centre de la mort

### Remarques

-Les emplacements des zombies et des infectés spéciaux (Witch, Boomer, Smoker, Hunters...) sont aléatoires et à chaque fois que vous lancez une nouvelle partie leurs positions changent.
-La même caractéristique s'applique aux objets, kits de soin, armes et munitions qui sont disposés aléatoirement.
-Si vous vous attardez longtemps dans une zone, même nettoyée, les groupes de zombies n'arrêteront pas de rappliquer.

### Chapitre 1 : Hôtel

Après la cinématique, allez à droite et prenez une arme et un kit de soin. Descendez l'escalier et entrez dans le huitième étage. Ouvrez la porte pour affronter les premiers zombies. Quand l'un d'eux fonce sur vous, repoussez-le puis éliminez-le avec votre arme. Restez toujours à proximité de vos amis pour qu'ils couvrent vos arrières. Avancez et éliminez le Boomer qui se trouve dans la salle de droite puis prenez la bile de Boomer. Cette bile attire les Hordes, vous pouvez l'utiliser en la lançant au loin pour les éloigner.

Continuez d'avancer dans le couloir en massacrant les zombies. Approchez-vous des ascenseurs qui sont tous bloqués. Tournez alors à gauche et sortez sur la corniche. Avancez en éliminant les zombies avant qu'ils ne s'approchent de vous et qu'ils ne vous poussent dans le vide. Entrez par la dernière fenêtre et nettoyez la chambre. Sortez dans le couloir et surveillez la porte de l'escalier qui se trouve à droite. Tenez-vous près à éliminer les zombies lorsqu'ils défoncent la porte. Pensez à toujours venir en aide à vos amis qui sont à terre. S'ils sont tous à terre et que vous aussi êtes mis à terre, vous perdez la partie.

Descendez vers l'étage inférieur et restez près de la porte pour accueillir les zombies qui foncent sur vous. Avancez et entrez dans la chambre accessible qui se trouve à gauche pour prendre le katana qui est très efficace au corps à corps contre les Hordes. Avancez ensuite en éliminant les Boomers. Eliminez aussi les Hunters avant qu'ils ne s'approchent de vous. Continuez votre chemin jusqu'à l'ascenseur. Entrez et appuyez sur le bouton pour descendre.

Une fois à l'étage inférieur, sortez de l'ascenseur et ramassez le pistolet mitrailleur. Attendez ensuite l'arrivée de la horde de zombies. Ils arrivent par le coté droit et par le plafond. Eliminez-les avant d'avancer et de prendre à droite. Entrez dans le bureau qui se trouve encore à droite et prenez les armes qui se trouvent dans le casier.

Sortez ensuite et continuez d'avancer dans le couloir. Entrez dans la cuisine, éliminez les monstres et sautez par-dessus les tables. Avancez entre les flammes et sortez par la porte qui se trouve à gauche. Continuez d'avancer entre les flammes en éliminant les zombies et sortez par la porte qui se trouve à gauche. Nettoyez le grand hall d'en face puis avancez, entrez dans l'abri et fermez la porte derrière vous quand tous vos amis sont à l'intérieur.

## Chapitre 2 : Rue

Avant de sortir de l'abri, faites le plein de munitions et soignez-vous. Sortez ensuite et commencez par éliminer les ennemis qui arrivent par la droite. Avancez entrez les bus et éliminez d'autres zombies. Tirez aussi sur la bonbonne de gaz qui se trouve à droite pour l'exploser et bruler les morts-vivants. Avancez en éliminant le Boomer et le Jockey.

Descendez ensuite le long de la route et ouvrez la porte qui se trouve à droite. Une Witch se trouve à l'intérieur. Evitez de l'effrayer pour qu'elle ne se déchaine pas sur vous et passez derrière elle en éteignant la lampe de votre arme. Descendez et sortez par la porte pour accueillir la horde de zombies. Sortez ensuite et allez à gauche en suivant la route. Passez sur l'autre voie et avancez à droite. Montez sur le toit de la benne et commencez à canarder les zombies qui vous entourent. Descendez dans la route suivante et montez les marches qui se trouvent à droite. Eliminez le Boomer qui sort par la porte ensuite repoussez les ennemis qui arrivent par l'arrière.

Entrez dans le bâtiment, montez l'escalier et prenez l'AK47 et le kit de soin. Sortez ensuite par la porte située à gauche et exterminez les zombies qui se trouvent sur la route, en bas à gauche. Eliminez aussi ceux qui montent sur le camion et essayent de vous atteindre. Descendez ensuite dans cette même route et avancez. Montez à l'escalier situé à droite et nettoyez la zone. Evitez de marcher ou de rester dans l'acide toxique vert. Avancez à gauche et tuez le Smoker. Montez les escaliers puis repoussez la horde d'ennemis qui montent derrière vous. Avancez ensuite sur la passerelle jusqu'à l'escalier suivant. Descendez, nettoyez la zone et allez à gauche pour entrer dans la boutique d'armes. Choisissez votre arme et prenez le viseur laser.

Approchez-vous ensuite de l'interphone et parlez au proprio de l'armurerie qui s'est barricadé, en haut. Il vous propose de détruire le camion qui bloque votre passage à condition de lui rapporter du soda. Montez les escaliers et sautez vers la boutique fermée. Ouvrez la porte pour que l'alarme se déclenche et attire plusieurs ennemis. Entrez et restez près de la porte pour contenir les attaques des zombies. Repoussez-les et entrez prendre le soda. Vous ne pouvez pas utiliser vos armes pendant que vous portez les bouteilles mais vous pourrez toujours repousser les ennemis loin de vous. Allez vers la sortie de la boutique et quand un groupe vous attaque, posez le soda et neutralisez les assaillants. Quittez la boutique et son alarme qui n'arrête pas d'attirer les zombies et allez à gauche. Avancez ensuite vers l'escalier qui se trouve à droite et montez. Eliminez les zombies et remettez les sodas au proprio de l'armurerie.

Revenez ensuite à la route et avancez par le chemin ouvert grâce à l'explosion du camion. Avancez vers le centre commercial en éliminant les ennemis qui se trouvent sous les tentes et devant l'entrée du centre commercial. Entrez ensuite dans le repère qui se trouve dans le centre.

## Chapitre 3 : Centre commercial

Avant de sortir de l'abri, soignez-vous et faites le plein de munitions. Sortez et commencez par éliminer les zombies qui sont derrière la porte. Allez à droite et repoussez les zombies. Avancez vers l'escalator et explosez le Boomer avant qu'il ne vous crache dessus. Avancez ensuite vers la grille et passez en dessous. Avancez vers l'escalator suivant et descendez. Nettoyez la zone et avancez vers l'escalator suivant. Montez et évitez la Witch qui se trouve dans l'étage suivant. Avancez à droite et passez par la porte défoncée qui se trouve à droite. Avancez dans le couloir infesté d'ennemis et surveillez vos arrières pour ne pas être surpris par des zombies. Eliminez les Smokers et les Hunters qui rodent dans la zone.

Avancez dans le couloir et entrez dans le dernier bureau de gauche. Suivez vos amis pour entrer dans une autre salle ou l'un d'eux va tirer sur l'alarme qui se mettra à sonner. Vous devez la désactiver pour arrêter l'arrivée des hordes. Avancez et passez par la vitre brisée. Avancez vers l'escalator qui mène à l'étage suivant en massacrant les zombies qui vous attaquent. Une fois à l'étage supérieur, allez à droite et éliminez le Hunter qui surgit de nulle part. Entrez ensuite dans la salle de contrôle qui se trouve à gauche et désactivez l'alarme. Sortez ensuite par la sortie de secours et descendez l'escalier. Sortez par la porte et affrontez les ennemis. Tirez en reculant sur le zombie Tank qui fonce sur

vous. Montez ensuite en empruntant les escalators et allez au fond à gauche pour entrer dans l'abri.

### Chapitre 4 : Atrium

Soignez-vous et rechargez votre arme ensuite sortez de l'abri. Avancez jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour descendre. Sortez ensuite et éliminez les zombies. Il vous faut huit bidons d'essence pour remplir le réservoir de la voiture et quitter le centre commercial.  Prenez d'abord celui qui se trouve devant l'ascenseur et allez vers la voiture. Versez l'essence dans le réservoir de la voiture. Montez ensuite les escaliers qui se trouvent à gauche et allez à droite pour trouver deux autres bidons. Eliminez les zombies qui rappliquent et restez toujours à coté de vos amis.

Montez ensuite les escaliers qui se trouvent à droite et visitez les deux étages. Dans chaque coin se trouvent deux bidons d'essence. Prenez-les et jetez-les au rez-de-chaussée près de la voiture. Cela vous évitera de faire des allers-retour vers la voiture.

Dès que vous aurez accumulé la quantité nécessaire, retournez près de la voiture et remplissez son réservoir tout en repoussant les attaques ennemies. Une fois que le plein est fait, embarquez et quittez l'endroit.

## Lugubre carnaval

### Chapitre 1 : Autoroute

Commencez par prendre une arme et la trousse de secours qui se trouve derrière la voiture. Avancez dans l'autoroute et montez sur les voitures pour avoir une meilleure vue sur les zombies. Eliminez le groupe d'ennemis qui arrive par le coté gauche. Neutralisez ensuite les Jockeys qui se cachent derrière les véhicules. Suivez la sortie de l'autoroute vers la droite et avancez vers le véhicule militaire puis ramassez des munitions pour votre arme. Avancez ensuite à gauche sous les ponts et surveillez ces derniers pour que les Spitters et les Boomers ne vous crachent pas dessus. Eliminez le Charger qui fonce sur vous et avancez vers le motel.

Visitez les chambres du rez-de-chaussée pour prendre les munitions et les kits de soin. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la cour en évitant de tirer sur les voitures stationnées pour ne pas déclencher leurs alarmes et attirer les hordes de zombies. Montez ensuite à l'étage et éliminez le Charger. Avancez jusqu'à la dernière chambre à droite et entrez.

Avancez et passez par la fenêtre pour finir dans le balcon. Eliminez les zombies et allez vers l'escalier. Quand vous entendrez les sanglots de la Witch, éteignez votre torche et soyez discret quand vous passerez près d'elle. Passez ensuite derrière le motel et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas de la colline avant de glisser vers leur position. Abattez ceux qui se trouvent près du court d'eau et suivez ce cour en éliminant les mort-vivants jusqu'à la voiture. Allez alors à gauche et remontez la colline. Eliminez le Tank ensuite le Charger qui se trouve devant le parc d'attraction et avancez vers l'entrée du parc où se trouve un abri situé dans la cabane.

### Chapitre 2 : Parc d'attraction

Prenez les munitions, soignez-vous et sortez de l'abri. Allez vers l'entrée du parc pour qu'un Tank et un Charger vous attaquent. Eliminez aussi les autres zombies qui rappliquent et avancez à gauche jusqu'au banc pour prendre l'AK47. Eliminez les Jockeys qui infestent la zone et allez derrière le grand bâtiment. Entrez par le garage et éliminez le groupe de zombies qui arrive. Avancez en ramassant les munitions et sortez par la porte de derrière. Eliminez les zombies qui se trouvent à l'extérieur et tirez sur les bonbonnes de gaz et les bidons d'essence pour causer plus de dégâts.

Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin descendant. Allez encore à gauche et traversez l'allée. Entrez dans la le bâtiment qui se trouve à droite et montez l'escalier. Repoussez les zombies qui vous pourchassent et montez l'échelle vers le toit. Exterminez les ennemis qui se trouvent sur le toit et qui foncent sur vous. Avancez, montez sur le toit suivant et descendez en prenant le toboggan. Neutralisez le Charger qui se trouve en bas et allez à droite. Suivez la flèche qui vous montre le chemin vers le haut de l'escalier.

Montez et avancez dans le balcon. Avant de descendre dans la cour, tirez sur les ennemis qui se trouvent en bas pour réduire leur nombre. Descendez ensuite et allez vers l'interrupteur qui se trouve à droite du manège. Appuyez dessus pour ouvrir la porte. Le manège est activé par la même occasion et attire plusieurs zombies. Vous devez alors le désactiver pour arrêter le flux des créatures. Allez alors à gauche du manège et évitez la Witch. Eliminez les hordes de zombies en chemin et passez derrière le manège. Avancez jusqu'au levier et abaissez-le pour arrêter le manège. Allez ensuite à droite vers l'attraction " le Tunnel de l'Amour " où se trouve l'abri. Eliminez le Boomer en chemin et entrez.

## Chapitre 3 : Grand 8

Ravitaillez-vous et ouvrez la porte pour avancer dans le Tunnel de l'Amour. Eliminez les zombies et suivez le tunnel à droite. Neutralisez le Charger qui fonce sur vous et continuez votre route. Entrez dans la salle de maintenance qui se trouve à gauche et montez les escaliers. Allez à gauche et montez d'autres escaliers. Avancez vers le trou qui se trouve au sol et balancez un cocktail Molotov avant de descendre. Attendez que le feu se dissipe et descendez. Eliminez le Spitter et avancez à droite jusqu'à la porte de sortie.

Eliminez le Charger et le Boomer ensuite sortez par la porte. Sortez dans la cour et entrez dans le bâtiment qui se trouve à gauche. Prenez la trousse de secours qui se trouve dans l'armoire à pharmacie. Ensuite, sortez par la porte de derrière et explosez le Jockey et le Charger. Allez à droite et passez par-dessus la barrière défoncée. Eliminez les zombies qui vous entourent et passez sous le grand huit. Allez à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour activer la grande roue.

Préparez-vous ensuite à affronter les hordes de zombies qui n'arrêteront pas de rappliquer. Vous devez maintenant arrêter les wagons pour désactiver l'alarme qui attire les hordes d'ennemis. Avancez sur les rails du grand huit en repoussant les zombies en tous genres.

Eliminez les clowns qui attirent les autres zombies vers vous. Evitez de croiser le chemin d'un Charger, il risque de vous éjecter hors des rails et vous devrez alors recommencer tout le chemin. Continuez à massacrer les zombies jusqu'à atteindre l'interrupteur. Désactivez alors l'alarme et avancez sur la passerelle qui se trouve à droite. Eliminez les ennemis qui se trouvent devant l'abri et entrez.

## Chapitre 4 : Etables

Faites le plein de munitions et de kits de santé et sortez de l'abri. Allez à gauche et éliminez le clown accompagné par une horde. Avancez à gauche ensuite allez vers l'attraction des auto-tamponneuses. Eliminez le Charger qui fonce vers vous ensuite entrez par la porte arrière qui se trouve à gauche. Avancez en éliminant le Smoker et entrez dans la nouvelle zone, à gauche. Eteignez vos torches quand vous entendez une Witch et avancez. Repérez l'étable qui se trouve à gauche et entrez.

Eliminez le Tank qui arrive par la porte et passez par cette même porte. Eliminez le Jockey et le Smoker ensuite sortez par la porte arrière et montez sur le toit. Repoussez le groupe d'ennemis qui arrive sur le toit et neutralisez un autre Smoker. Passez ensuite d'un toit à l'autre et descendez dans une autre zone du parc. Allez à droite et éliminez le Charger et le Boomer. Allez vers l'entrée du stade et allez dans le coin droit. Approchez-vous de la fenêtre et abaissez le levier pour ouvrir la grille qui se trouve à droite. Pendant l'ouverture de la grille, une horde d'ennemis passe à l'attaque. Prenez les munitions qui se trouvent sur l'échafaudage et repoussez ces zombies. Entrez ensuite et suivez l'allée à gauche. Neutralisez les ennemis qui arrivent par cette allée et avancez. Allez à gauche vers l'entrée et éliminez les ennemis et surtout les clowns qui rappliquent. Entrez ensuite dans l'abri.

## Chapitre 5 : Le concert

Sortez de l'abri et avancez dans le couloir en éliminant les zombies. Entrez sur la scène et escaladez les gradins situés à droite. Utilisez la console pour allumer les projecteurs de la scène. Descendez par les gradins et montez sur scène. Allez vers la console située à droite et commencez le concert en allumant les feux d'artifice et en augmentant le son. Restez ensuite dans le coin ou sur l'estrade où se trouvent les kits de soin pour atteindre les hordes d'ennemis qui arrivent, attirés par le son et les feux d'artifice.

Restez groupés pour vous protéger mutuellement et repérez le coté par lequel vont attaquer les zombies, pour les repousser. Allez vers l'avant de la scène et appuyez sur la pédale pour allumer les feux d'artifice et bruler les zombies qui essayent d'atteindre la scène. Repoussez le Tank en restant à l'abri derrière les caisses de l'estrade centrale. Soignez-vous ainsi que vos amis pour résister jusqu'à l'arrivée de l'hélicoptère. Quand ce dernier arrive, assurez-vous que tous vos amis sont à coté de vous avant d'embarquer et de vous enfuir.

## Marais infectés

### Chapitre 1 : Pays des planches

Sortez du wagon et avancez à droite vers la station service. Eliminez les zombies et allez à gauche. Avancez dans le chemin qui passe devant les maisons. Eliminez les zombies et fouillez les maisons pour prendre les munitions et les différents objets. Approchez-vous du fleuve, nettoyez la zone et allez à droite pour activer le moteur qui ramène le ferry vers votre rive. Pendant l'arrivée du ferry, plusieurs hordes d'ennemis vont vous attaquer, attirées par le bruit du moteur. Explosez les Boomers loin de votre position et neutralisez les Jockeys et les Hunters. Montez ensuite à bord du ferry pour atteindre l'autre rive. Marchez à gauche sur la passerelle en bois, montez l'escalier ensuite tournez à droite pou traverser le pont.

Descendez dans le marais et allez à droite. Tournez ensuite à gauche et suivez le chemin qui est à gauche, indiqué par des planches au sol. Eteignez votre lampe pour éviter la Witch et continuez d'avancer jusqu'au tunnel. Entrez ensuite dans l'abri.

### Chapitre 2 : Le marais

Sortez de l'abri et avancez dans le marais. L'avancée est lente dans le marais mais pas pour les zombies qui avancent rapidement vers vous. Les zombies dit boueux vous aveuglent avec de la boue quand ils vous frappent et sont très rapides dans les marais.

Eliminez-les et continuez votre chemin jusqu'à atteindre la barque. Tournez alors à gauche et suivez le sentier. Eteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. Marchez jusqu'à la cabane en ruine et allez à gauche. Avancez sans marcher dans l'eau et allez à gauche vers la carcasse de l'avion. Entrez dans l'appareil et ouvrez la porte. L'alarme se déclenche et attire plusieurs zombies.

Sortez et restez sur l'aile de l'appareil pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis pendant que vous les massacrerez. Avancez ensuite sur l'aile et descendez. Continuez tout droit jusqu'à atteindre la cabane qui contient des munitions et des trousses de secours. Sortez à gauche et avancez. Tournez à droite et passez par les autres cabanes. Passez dans le marais et avancez vers la cabane engloutie par l'eau. Avancez jusqu'à la route et suivez-la en prenant à droite.

Quand vous arrivez au barrage, allez à droite pour trouver l'abri. Entrez, attendez que tout le monde vous suive et fermez la porte.

### Chapitre 3 : Cabane

Sortez de l'abri et avancez entre les cabanes. Eliminez les zombies boueux qui foncent sur vous. Allez vers la maison qui se trouve au bout à gauche et entrez. Sortez par la porte arrière et éteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. Avancez entre les caravanes et explosez le Boomer puis ramassez les munitions éparpillées dans la zone. Passez à gauche du baril en feu et traversez la passerelle. Allez à droite du baril en feu suivant et passez sous la passerelle. Montez les marches et avancez sur la passerelle jusqu'à la maison devant laquelle se trouve une lampe allumée. Eliminez le Hunter et le Boomer et entrez.

Prenez les différents objets de soin qui se trouvent dans la cabane et sortez par la porte arrière. Avancez et suivez le sentier en éliminant le Tank en chemin. Continuez votre route jusqu'à arriver à un autre groupement de cabanes. Montez sur la planche et traversez la première cabane pour atteindre le levier. Utilisez-le pour abaisser le pont et attendez l'arrivée de la horde. Repoussez les zombies tout en restant groupés. Traversez ensuite le pont et avancez

jusqu'à la cabane indiquée par le baril en feu. Entrez et sortez par la porte arrière. Avancez dans le sentier ensuite tournez à gauche. Avancez en éliminant les zombies et repérez la cabane qui se trouve à gauche. Allez vers elle et entrez enfin dans l'abri.

### Chapitre 4 : Plantation

Sortez de l'abri, allez à droite et entrez dans le village. Fouillez les maisons en éliminant les zombies. Allez à droite dans le village et, à l'intersection, tournez à gauche. Avancez sur la route en faisant attention aux ennemis qui arrivent par le coté droit de la route. Tournez ensuite à gauche et nettoyez le jardin du grand bâtiment.

Allez à gauche de ce bâtiment et montez sur l'échafaudage. Entrez par la fenêtre et descendez par le trou. Eliminez les mort-vivants et allez vers le hall. Fouillez ce bâtiment pour prendre des armes et des munitions ensuite allez à l'étage. Allez au balcon qui se trouve à l'arrière et utilisez la mitrailleuse pour neutraliser les zombies qui se trouvent en bas. Descendez, prenez le kit de soin et faites le plein de munitions. Allez vers le grand portail et utilisez la radio qui se trouve à gauche pour demander les secours.

Restez ensuite près du tas de munitions et repoussez les vagues d'ennemis qui arrivent. Protégez vos amis et ne laissez aucun d'eux à terre pour qu'ils puissent vous aider en cas de besoin. Après chaque vague de zombies, allez vers le tas de munitions et faites le plein. Quand la dernière vague composée de deux Tanks arrive, dispersez-vous pour que ces derniers ne poursuivent qu'un seul d'entre vous. Concentrez ensuite vos tir sur un Tank à la fois pour l'éliminer et diminuer la menace. Quand le portail est détruit, avancez vers le bateau en vous assurant que vos amis ne sont pas à terre et qu'ils vous suivent. Traversez l'eau et montez dans le bateau pour quitter cet endroit.

## La paroisse

### Chapitre 1 : Front de mer

Une fois sur le quai, prenez une arme et montez par le chemin de gauche. Avancez et éliminez les zombies qui portent des protections. Eliminez les groupes d'ennemis qui sortent de la petite porte d'en face et entrez par cette dernière. Avancez à gauche ensuite tournez à droite en éliminant les créatures en chemin. Entrez dans l'allée qui se trouve à droite et abattez les zombies et le Boomer qui se trouvent dans la cour. Avancez à gauche et entrez par la porte. Avancez dans la cuisine et éliminez le Hunter et le Jockey puis sortez par l'avant du restaurant. Ne tirez pas sur les voitures pour ne pas déclencher les alarmes qui attirent la horde de zombies. Allez à gauche et exterminez ceux qui sautent par-dessus le grillage puis entrez dans l'abri qui se trouve à gauche.

### Chapitre 2 : Le parc

Sortez de l'abri et neutralisez les ennemis qui vous attendent dans la rue. Allez à droite et montez les marches pour atteindre le parc. Entrez dans le parc par la droite et avancez jusqu'à la statue. Eliminez le Charger et le Tank ensuite sortez par l'arrière du parc. Allez à gauche et entrez dans l'allée qui se trouve à droite pour atteindre l'autoroute. Allez à gauche en éliminant les zombies en chemin et entrez dans la caravane. Fermez la porte derrière-vous, soignez-vous puis ouvrez la deuxième porte. Courez dans le chemin indiqué par les flèches marquées au sol.

Eliminez les hordes de zombies qui vous attaquent de tous les cotés et prenez les munitions et les armes qui se trouvent en chemin. Montez ensuite les deux échelles et coupez l'alarme pour arrêter le flux d'ennemis. Descendez ensuite et entrez dans la station de bus. Sortez par l'avant de la station et avancez à droite. Eliminez les zombies et allez dans la petite rue à droite pour atteindre une autre zone de la station. Repérez l'abri qui se trouve au fond et rejoignez-le. Entrez et fermez la porte.

### Chapitre 3 : Cimetière

Quittez l'abri et allez à gauche en avançant sous l'autoroute. Tournez ensuite à droite et éliminez les mort-vivants. Suivez la route et neutralisez le Charger avant qu'il ne vous touche. Avancez jusqu'à la dernière maison et montez en empruntant l'escalier qui se trouve à gauche. Entrez par la porte et ramassez les armes et les munitions. Sortez et

avancez dans le balcon pour faire le tour de la maison et descendre de l'autre coté de la rue. Avancez jusqu'au grillage et contournez-le en allant à gauche. Eliminez le Charger qui arrive et continuez d'avancer. Marchez jusqu'au bout de la route et montez les marches de la maison qui se trouve à droite. Tuez le Spitter en chemin et entrez dans la dernière chambre, à gauche. Eliminez ses occupants et sortez par le trou qui se trouve dans le mur. Sautez en bas, éliminez les zombies et allez à gauche.

Entrez dans la maison en ruine et éteignez vos lampes pour ne pas effrayer la Witch. Montez à l'étage, ramassez les munitions et les armes ensuite descendez par le trou. Sortez par l'arrière et éliminez le Charger. Montez à l'échelle qui se trouve à droite pour atteindre le toit de la caravane. Restez en haut pendant un moment pour repousser les zombies qui essayent de vous atteindre. Descendez ensuite et allez à gauche pour entrer par le trou qui se trouve dans la maison. Suivez le couloir et sortez par la porte principale. Allez ensuite à droite et descendez dans les égouts.

Avancez tout droit et éteignez votre lampe pour ne pas effrayer la Witch. La bouche de sortie se trouve tout droit. Montez à l'échelle et prenez votre arme de corps à corps si vous le voulez. Vous ne devez pas tirer sur les voitures pour ne pas attirer les zombies. Avancez ensuite sous le pont et éliminez le Tank et le Charger. Approchez-vous de l'échelle et explosez le Boomer. Montez ensuite sur le pont et allez vers l'ambulance pour vous soigner. Après l'explosion du pont, avancez et descendez à gauche. Eliminez les zombies et avancez dans le cimetière. Eliminez les groupes de mort-vivants et ramassez les objets qui se trouvent devant les cryptes. Neutralisez les Chargers et les Smokers qui infestent le cimetière. Avancez entre les cryptes jusqu'à atteindre l'avant du cimetière. Quittez ce dernier et éliminez les zombies. Allez à droit et entrez dans le bâtiment. Sautez par-dessus le comptoir et entrez dans l'abri.

## Chapitre 4 : Quartier français

Sortez de l'abri et avancez pendant que l'armée bombarde la zone. Eliminez les ennemis et entrez dans le bâtiment qui se trouve au fond. Montez à l'étage et sortez dans le balcon. Restez dans ce dernier pour avoir une meilleure vue sur les zombies et canardez-les.
Sautez ensuite en bas et allez à gauche. Tuez le Tank et entrez dans le dernier bâtiment, à droite. Montez à l'étage et allez à gauche. Sautez en bas et sortez par le garage. Eliminez le Spitter et avancez dans la ruelle qui se troue à gauche. Entrez par l'arrière du bâtiment qui se trouve à droite et montez au dernier étage en éteignant la torche pour éviter la Witch. Sortez ensuite dans le balcon et dégommez les zombies qui se trouvent à l'extérieur et ceux qui sont sous vos pieds. Sautez en bas et allez  démarrer le tracteur pour qu'il tire le char.

Revenez en haut en montant les escaliers et passez sur le toit qui se trouve près de l'échafaudage. Repoussez les hordes d'ennemis jusqu'à ce que le char se place entre les deux immeubles et forme un pont. Traversez ce pont et neutralisez les ennemis qui se trouvent dans le nouveau bâtiment. Descendez et sortez par la porte arrière. Avancez dans l'allée et entrez dans un autre bâtiment. Eliminez le Spitter et ouvrez l'armoire à pharmacie pour prendre un kit de soins. Sortez dans la rue et allez à gauche. Eliminez le Charger et entrez dans le dernier bâtiment, à droite.  Evitez la Witch et montez à l'étage. Eliminez le Boomer ensuite sortez dans le balcon et sautez dans l'allée située à gauche. Avancez vers le pont et nettoyez les environs. Eliminez le Spitter et passez à gauche sous le pont. Tournez à droite et courez vers l'abri.

## Chapitre 5 : Pont

Escaladez l'échelle et sortez de l'abri. Approchez-vous du cadavre et utilisez la radio.

Vous devez abaisser le pont et le traverser pour atteindre l'hélicoptère qui viendra vous chercher de l'autre coté. La traversée du pont sera rude puisque vous n'aurez aucun répit avec toutes les hordes d'ennemis qui vous attaquent. La meilleure tactique est de rester toujours groupés pour repousser tous les zombies. Tirez sans arrêt sur les ennemis qui foncent sur vous.

Vous trouverez des munitions et des armes le long de la route. Avancez alors entre les camions et dégommez les créatures. Eliminez les Jockeys et les Spitters et continuez votre route. Evitez de tomber dans les trous ou d'être poussé par les ennemis hors du pont. Vous pouvez monter sur les camion-citernes pour avoir une meilleure vue sur vos ennemis. Avancez entre le camion blanc et la voiture où se trouve un tas d'armes. Refaites le plein de munitions ou changez d'arme ensuite montez la parcelle de route défoncée qui se trouve à droite.

Avancez ensuite à gauche pour éviter le trou et prenez les munitions qui se trouvent près du camion militaire. Descendez ensuite à droite vers la route qui est en bas et continuez votre extermination de zombies. Descendez sur la route et prenez les munitions qui se trouvent derrière le camion situé à gauche. Avancez ensuite sur la voie de droite pour apercevoir un Tank qui arrive vers vous. Commencez à tirer sur ce zombie et évitez les projectiles qu'il vous lance. Evitez aussi de rester derrière une voiture quand il s'approche de vous pour qu'il ne vous la pousse pas dessus.

Continuez à tirer sur ce monstre en restant près de vos amis pour venir à bout de cet ennemi. Eliminez aussi le Charger qui arrive par derrière. Continuez d'avancer et éliminez la nouvelle horde d'ennemis qui foncent sur vos. Prenez ensuite les munitions qui se trouvent à l'arrière du camion situé à droite. N'oubliez pas de vous soigner si nécessaire. Avancez ensuite à gauche et montez sur le camion citerne muni d'une échelle. Sautez vers la route et continuez votre avancée. Descendez sur la route d'en bas pour voir l'hélicoptère arriver. Avancez alors et prenez la sortie de droite. Affrontez la plus grande attaque de zombies, attirés par le bruit de l'hélicoptère. Eliminez aussi le Tank et assurez-vous qu'aucun de vos amis ne soit à terre avant d'embarquer dans l'hélicoptère et quitter cet enfer une fois pour toutes.

# Legendary

© Gamecock Media Group / Spark Unlimited 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### J'ai les bull (1)

Survivez à la double attaque du minotaure dans l'épisode 8

### Et vous appelez ça sécurité ? (5)

Désactivez le verrou électrique dans l'épisode 1

### Tu connais un bon serrurier ? (5)

Frayez-vous un chemin hors du Web café avec la hache d'incendie dans l'épisode 1

### Voyeur (5)

Espionnez l'Ordre de Pandore pendant qu'ils mettent un loup-garou en cage dans l'épisode 4

### Mort au soda ! (5)

Créez une rampe avec le distributeur de sodas grâce à votre pistolet dans l'épisode 1

### Pompier (5)

Eteignez le feu qui embrase la porte avec la vanne dans l'épisode 1

### Un truc collé sous le pied (5)

Faites-vous marcher dessus par le golem dans l'épisode 3

### Promenade digestive (5)

Commencez et terminez une partie multijoueur avec classement

### Cadre dynamique (10)

Déverrouillez la sortie de l'entrepôt dans l'épisode 2

### La fée électricité (10)

Trouvez le commutateur électrique qui éliminera l'Ordre de Pandore dans l'épisode 2

### La revanche de Maître Soda (10)

Echappez à la salle des distributeurs occupée par les Nari dans l'épisode 3

### Sac à gerbe (10)

Détruisez la reine des araignées de sang dans l'épisode 4

### Doctorat (10)

Effectuez toutes les expériences du labo du quartier général du Conseil dans l'épisode 6

### Structure pas aux normes (10)

Forcez la grue à lâcher des poutrelles métalliques dans l'épisode 7

### Coupure d'électricité (10)

Coupez le courant dans l'avant-poste de l'Ordre de Pandore dans l'épisode 7

### Je te retrouverai ! (10)

Libérez Vivian maintenue en captivité dans l'épisode 8

### L'as du tir (10)

Utilisez les 8 armes à jet en mode 1 joueur au moins une fois

### La bonne arme au bon endroit (10)

Utilisez toutes les armes disponibles dans une partie multijoueur avec classement

### Moitié vide ou moitié plein ? (10)

Remplissez 50% de la récolte d'Animus de votre équipe dans une partie 4v4 avec classement

### Boucherie (15)

Tuez 25 ennemis avec la hache d'incendie en mode 1 joueur

### Maître de l'animus (15)

Utilisez la force du Pouls de l'Animus 10 fois

### Bricoleur (15)

Utilisez l'Animus pour modifier la fréquence de l'appareil de contrôle Aniform en mode 1 joueur

### Quand le jazz est là ! (15)

Examinez toutes les affiches du "Great Langtini" qui jonchent Times Square dans l'épisode 3

### Jack et le haricot (15)

Détruisez le golem dans l'épisode 3

### Le pacte des loups (15)

Tuez le premier loup-garou alpha dans l'épisode 4

### Lâchez la vachette ! (15)

Obligez le minotaure à détruire le mur entier du cimetière dans l'épisode 5

### 10 pièces par tête (15)

Tuez les griffons qui volent bas dans l'épisode 6

### Vous avez de la moutarde ? (20)

Terrassez le minotaure dans l'épisode 5

### Rat de bibliothèque (20)

Rassemblez la moitié des messages des PDA

### Gardien de zoo (20)

Tuez 10 loups-garous dans une partie multijoueur avec classement sans vous faire tuer

### Chasseur de primes (25)

Tuez 10 joueurs ennemis dans une partie multijoueur avec classement sans vous faire tuer

### Je n'aime pas l'ornithologie (25)

Tuez le Griffon dans l'épisode 5

### Chef de meute (30)

Tuez le plus grand nombre d'ennemis au cours de 10 parties multijoueur avec classement à la suite

### Survivant (30)

Survivez à une partie multijoueur 4v4 sans vous faire tuer

### Le facteur (40)

Rassemblez tous les messages des PDA

### Vétéran de guerre (45)

Participez à 200 parties multijoueur avec classement

### Roi de la jungle (50)

Gagnez 50 parties multijoueur avec classement

### La garderie pour chiots (50)

Terminez la partie de niveau Facile

### Le contrôle de la bête (70)

Terminez la partie de niveau Normal

### La loi de la jungle (90)

Terminez la partie de niveau Difficile

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (14)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Lego Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008



## SUCCÈS

### Le Jeune Prodige. (10)

Faire 20 backflips de suite avec Robin.

### Un habitat bien naturel. (10)

Détruire tous les lampadaires dans le premier niveau du premier épisode.

### Boule de cannon. (10)

Électrifier 30 personnages avec le buzzer électrifié du Joker.

### Aller-retour. (10)

Détruire 10 objets d'un seul jet du Batarang.

### Est-ce un oiseau ou un avion ? (10)

Planer pendant 9 secondes.

### Tactiques de frayeur. (10)

Faire peur à 5 ennemis avec l'Épouvantail.

### Messieurs, vos ceintures... (15)

Renverser 5 personnes d'un coup avec un véhicule.

### Acolyte. (15)

Terminer un niveau en co-op.

### Un baiser de rose. (15)

Manger 15 ennemis avec la voiture Venus.

### Un accueil glacial. (15)

Congeler 50 ennemis avec Mister Freeze.

### Dis bonjour à mes p'tits copains (15)

Détruis 20 policiers avec les Bombes-Pingouins.

### Le début d'une belle histoire. (15)

Électrifie le Joker avec le Joker.

### Le destructeur de planètes. (15)

Détruire 12 objets d'un coup avec les Bat Bombes.

### Ronge du sol...riche en fibres. (15)

Plaque 20 truands au sol avec Batman.

### Dans le terrier du lapin. (20)

Utiliser le contrôle d'esprits du Chapelier Fou pour forcer 5 ennemis à tomber à leur mort.

### Tue une mite. (20)

Vaincs Killer Moth.

### Marteler Gordon. (20)

Vaincre le Commissaire Gordon avec le marteau d'Harley Quinn.

### Le plus dangereux sur Terre. (20)

Vaincre le Joker, Pile ou Face, le Sphinx et Catwoman avec Batman.

### Pile je gagne, face tu perds. (20)

Vaincre 10 hommes de mains et 10 policiers avec Pile ou Face dans un seul niveau.

### La curiosité est un défaut. (20)

Vaincre Catwoman 9 fois.

### Viser les hommes de mains. (20)

Vaincre 8 hommes de mains en 8 secondes.

### Y'a tout qui remonte. (20)

Jeter 50 policiers avec la super-puissance.

### Le Backbreaker atomique. (20)

Faire un Backbreaker sur Batman avec Bane.

### 0000001 00000011. (20)

Construire le robot LEGO géant.

### École de conduite Cobblepot. (20)

Détruire toutes les voitures dans le niveau robot.

### Super constructeur. (20)

Construire 50 articles en LEGO.

### Belle tenue ! (20)

Trouver toutes les tenues.

### Se mettre sur son trente-et-un. (20)

Trouver toutes les améliorations de tenues.

### Plus vite que ça, hein ! (20)

Construire le manège Killer Croc.

### Milice. (25)

Porter secours à 30 civils.

### Héros. (25)

Terminer le premier épisode - Héros.

### Super-héros. (25)

Terminer le deuxième épisode - Héros.

### Justicier. (25)

Terminer le troisième épisode - Héros.

### Vilain. (25)

Terminer le premier épisode - Vilain.

### Super-vilain. (25)

Terminer le deuxième épisode - Vilain.

### Gros bonnet. (25)

Terminer le troisième épisode - Vilain.

### La ligue d'assassins. (30)

Débloquer tous les personnages Vilains.

### La ligue des justiciers. (30)

Débloquer tous les personnages Héros.

### C'est bien la voiture, ouais ? (30)

Débloquer tous les véhicules (Héros/Vilain).

### 1007 Mountain Drive. (30)

Terminer le niveau bonus Manoir Wayne.

### Incassable. (30)

Terminer un niveau sans mourir et sans aide bonus.

### Mille fois merci. (30)

Termine le niveau bonus d'Arkham.

### Souvenirs. (35)

Trouver tous les souvenirs.

### Soit l'Héros. (40)

Véritable Super-héros dans chaque niveau.

### L'homme le plus riche de Gotham. (40)

Remplir le compteur de pièces.

### La ville est saine et sauve... (50)

Terminer le jeu à 100%.

## CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables pour le mode Jeu Libre. Ils doivent être saisis depuis l'ordinateur situé au deuxième niveau de la Batcave.

### Personnages

| | |
|---|---|
| BDJ327 | Bruce Wayne |
| BJH782 | Acolyte du Pingouin |
| CCB199 | Le Joker (Tropical) |
| CRY928 | Homme du Sphinx |
| DDP967 | Commissaire Gordon |
| DWR243 | Balayeur du Zoo |
| GTB899 | Homme de Poison Ivy |
| HGY748 | Poissonnier |
| HJK327 | Homme du clown |
| HKG984 | Tireur d'élite de Police |
| HTF114 | S.W.A.T. |
| JCA283 | Chapelier fou |
| JFL786 | Scientifique |
| JKR331 | Batgirl |
| JRY983 | Officier de police |
| KJP748 | Sbire du Pingouin |
| M1AAWW | Catwoman (Classique) |

| | |
|---|---|
| MKL382 | Policier militaire |
| MVY759 | Nightwing |
| NAV592 | Marin |
| NJL412 | Yéti |
| NKA238 | Homme du Pingouin |
| NYU942 | Man-Bat |
| PLB946 | Garde de sécurité |
| UTF782 | Acolyte du Joker |
| XEU824 | Acolyte du Sphinx |
| XVK541 | Freeze Girl |
| YUN924 | Acolyte du Joker |
| ZAQ637 | Alfred |

## Gameplay

| | |
|---|---|
| 18HW07 | Score x 10 |
| BBD7BY | GlideSlam (Glide Suit) |
| EVG26J | Pièces rapides (Attract Suit) |
| HJH7HJ | Régénération d'énergie |
| JXUDY6 | Immunisation contre la glace |
| ML3KHP | Coeurs supplémentaires |
| WYD5CP | Invincibilité |
| XWP645 | Plus de cibles pour le Batarang |
| ZOLM6N | Marcher plus vite (Magnet Suit) |

## Véhicules

| | |
|---|---|
| BCT229 | Kart de Mr. Freeze |
| BTN248 | Sous-marin du Penguin |
| CHP735 | Hélicoptère de Port |
| CWR732 | Hélicoptère de Police |
| DUS483 | Benne à ordures |
| EFE933 | Armored Truck de Double-Face |
| GCH328 | Helicoptère |
| HAHAHA | Jet du Sphinx |
| HPL826 | Moto de Catwoman |
| HS000W | Planeur du Chapelier fou |
| ICYICE | Iceberg de Mr. Freeze |
| JUK657 | Vaqn du Joker |
| KJL832 | Voiture de Police |
| KNTT4B | Bat-Tank |
| LEA664 | Jet privé de Bruce Wayne |
| LJP234 | Vélo de Police |
| M4DM4N | Bateau à vapeur du Chapelier fou |
| MAC788 | Van de la police |
| PLC999 | Bateau de Police |
| RDT637 | Hammer Truck d'Harley Quinn |
| TTF453 | Sous-marin de Robin |
| VJD328 | Watercraft de Police |

## PERSONNAGES SECRETS

### Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

### Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

## PERSONNAGES DE DC COMICS

### Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

### Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

## SOLUTION COMPLÈTE

### I-Niveaux : Héros

### Episode 1 : La soute du sphinx

#### *Niveau 1 : Batman à la banque*

Avancez à droite en détruisant tout ce qui se trouve sur votre chemin. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et prenez l'allée pour détruire les poubelles. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille et approchez-vous de la pile de Lego pour construire une accroche pour votre grappin. Approchez-vous ensuite de la marque au sol et lancez votre grappin pour atteindre la corniche supérieure. Ramassez les briques et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille d'en bas. Montez à l'échelle pour récupérer le premier Bloc de Lego et descendez. Allez vers la grille ouverte et prenez le deuxième Bloc de Lego.

Avancez encore à droite et détruisez les fenêtres du bâtiment d'en bas. Entrez et libérez l'otage. Sortez ensuite et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine corniche. Avancez à droite et utilisez le fil suspendu pour atteindre une nouvelle corniche. Avancez vers les piles de Lego et construisez un support de fil suspendu pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez vers le nouveau costume de Batman et emparez-vous-en. Vous pouvez maintenant placer des bombes pour

vous frayer un chemin. Descendez et avancez à droite en détruisant tout sur votre passage. Placez ensuite une bombe devant le camion. Avancez ensuite par cette même route jusqu'à atteindre le deuxième camion. Avancez dans la nouvelle zone et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Allez à l'endroit entouré par les arbres et assemblez les pièces de Lego pour obtenir un nouveau costume pour Robin (sachez que vous pouvez incarner Batman ou Robin à n'importe quel moment du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton spécifique). Portez-le et allez vers l'interrupteur (là où il y a la marque au sol). Actionnez-le pour prendre les commandes d'une petite voiture téléguidée. Dirigez-la vers la rampe verte et jaune. La voiture entre dans la boutique par le petit trou qui est devant la rampe. Une fois à l'intérieur, appuyez sur les trois interrupteurs rouges. La porte de la boutique s'ouvre.

Revenez à Batman et entrez dans la boutique puis détruisez tout ce qu'il y a. Détruisez la porte qui se trouve à droite pour affronter votre premier boss.

**Boss : Gueule d'Argile**
Frappez ce boss en incarnant Batman jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Utilisez ensuite les bombes et placez-en quelques unes à droite et à gauche du boss. Quand Gueule d'argile se sauve et se place sur la cage, utilisez votre Batarang pour toucher les trois interrupteurs qui se trouve derrière lui. Gueule d'argile tombera dans la cage et se retrouvera prisonnier.

### *Niveau 2 : Un accueil bien froid*

Eliminez les ennemis qui arrivent des deux camions qui se trouvent dans la zone. Les renforts n'arrêteront pas de rappliquer jusqu'à la destruction totale des deux camions. Allez ensuite à gauche et détruisez les briques de Lego. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir un nouveau costume pour Robin. Ce costume vous permet de marcher sur les surfaces magnétiques. Allez ensuite vers les pièces de Lego qui se trouvent en face de chaque camion et construisez deux canons. Pour les actionner, sautez sur la pompe pour créer une boule rose qui détruira le camion.

Allez ensuite à gauche vers le camion de glace et détruisez les piles de Lego pour obtenir les pièces manquantes du camion. Réparez-le et détruisez toutes les structures métalliques et surtout celles qui se trouvent près du cercle central. Placez ensuite le camion sur le cercle et descendez. Construisez ensuite l'interrupteur de la plateforme circulaire. Actionnez-le pour échanger le camion contre un grand cône de glace. Détruisez ce cône pour obtenir un Bloc Lego.

Détruisez ensuite les accroches qui maintiennent le grillage central avec votre Batarang. Allez à gauche et activez le levier pour modifier la couleur de la glace (bleu). Utilisez Robin pour atteindre le deuxième levier, en haut. Modifiez la couleur de la glace vers le rouge pour ouvrir le portail central.

Dans cette nouvelle zone, détruisez les piles de Lego puis construisez une manivelle. Tournez-la vers la gauche pour déplacer le flux de gaz glacial de couleur bleue. Rassemblez ensuite d'autres pièces pour obtenir le nouveau costume "planeur" de Batman. Enfiliez-le et planez en appuyant deux fois sur la touche du saut et en vous dirigeant vers la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et réparez le pont pour permettre à Robin de traverser.

Avancez ensuite à droite et utilisez le Batarang pour détruire les deux blocs de glace suspendus. Construisez ensuite un escalier et montez sur les deux vannes puis arrêtez le flux de gaz. Avancez à droite et montez en incarnant Robin sur la plateforme magnétique pour placer l'accroche que Batman utilisera pour monter à son tour.
Continuez d'avancer à droite jusqu'au tuyau magnétique. Montez dessus (avec Robin) et construisez un bloc. Poussez-le ensuite dans le vide.

Descendez et construisez une plateforme mouvante qui vous mènera vers une autre plateforme. Montez encore une fois avec Robin jusqu'au sommet et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez dans la nouvelle zone.

Planez avec Batman vers la plateforme suivante. Tournez ensuite la manivelle pour déplacer l'accroche vers Robin. Tournez la manivelle dans l'autre sens pour ramener Robin auprès de vous. Sautez ensuite sur la vanne pour créer des escaliers sur la pente. Attendez que Robin en fasse de même avec la vanne d'en haut et montez.

Sautez ensuite sur les deux plates-formes circulaires avant que celles-ci ne descendent et disparaissent dans la vapeur. Eliminez les ennemis et utilisez le canon pour ouvrir le robinet et pour gélifier le liquide dans les cuves. Avec ce même

canon, éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Traversez ensuite les deux cuves. Utilisez Robin pour avancer sur la plateforme magnétique et atteindre le levier. Actionnez-le et utilisez votre grappin pour vous hisser vers le haut. Poussez la caisse qui se trouve à gauche jusqu'au fond ensuite sautez sur les deux interrupteurs pour pourvoir entrer dans l'ouverture circulaire.

**Boss : Mister Freeze**
Commencez à frapper votre ennemi et quand il effectue une pause et changez de personnage avant qu'il ne vous tire dessus avec son arme. Si vous être pris dans la glace, bougez rapidement les touches directionnelles dans tous les sens. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il saute au sommet de la dénivellation. Allez alors au centre de la pièce et construisez le canon. Sautez sur la pompe du canon pour créer et lancer le projectile qui détruit le ventilateur.

Mister Freeze reviendra à l'assaut. Remettez-vous au travail jusqu'à ce qu'il se sauve une nouvelle fois. Il va ensuite remplir les deux cuves qui se trouvent à droite et à gauche. Allez avec Robin vers la cuve de droite et montez. Sautez sur le cercle vert puis vers le levier. Tirez-le pour faire apparaître des piles de Lego en bas. Refaites la même chose avec l'interrupteur de gauche. Sautez ensuite en bas et construisez deux wagons avec les piles de Lego. Poussez-les vers l'avant pour qu'un bloc de glace tombe sur votre ennemi.

Le boss repasse à l'attaque avec l'aide des ses acolytes. Contentez-vous de frapper votre ennemi en passant d'un personnage à l'autre jusqu'à sa défaite totale. Quand il attaque l'un des personnages, passez vite à l'autre et attaquez-le par derrière pour plus d'efficacité.

### *Niveau 3 : La chasse à Pile ou Face*

Dans ce niveau, vous pouvez utiliser la Batmobile ou la moto de Robin. Roulez dans les rues et localisez le grand van vert. Tirez continuellement sur ce van et sur les autres véhicules ennemis. Tirez aussi sur les éléments du décor pour récupérer différentes briques et bonus.

Une fois le van vert renversé, lancez votre crochet et remorquez le véhicule jusqu'à la zone indiquée par le projecteur de l'hélicoptère. Affrontez ensuite trois autres vans verts et remorquez-les tous vers la zone.

**Boss : Pile ou face**
Il conduit son camion blindé à travers les rues de la ville. Poursuivez-le et tirez sans arrêt sur les ennemis qui vous interceptent. Pile ou Face lancera de petites voitures téléguidées. Elles roulent vers vous et explosent au contact de votre véhicule. Tirez sur elles pour les exploser avant qu'elles ne vous touchent. Tirez aussi sur le camion de Pile ou Face jusqu'à le renverser. Remorquez-le ensuite jusqu'au projecteur. Refaites cette opération trois fois pour capturer Pile ou Face.

### *Niveau 4 : Un rendez-vous empoisonné*

Dès le début, avancez vers le carré de sable et semez les graines pour faire pousser des carottes géantes. Détruisez-les pour obtenir le premier Bloc Lego. Eliminez les ennemis qui rappliquent sans cesse. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin et assemblez les pièces pour construire une fontaine au milieu du bassin. Montez sur cette fontaine pour atteindre des briques de Lego. Avancez ensuite dans le carré qui se trouve en face du bassin et détruisez tout ce qui s'y trouve. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un bulldozer. Utilisez-le pour tout raser dans le jardin (même les plantes qui s'accrochent au mur).

Avancez ensuite vers la fontaine et détruisez-la. Assemblez les pièces pour gagner un nouveau costume pour Batman. Il s'agit du costume sonique. Utilisez votre Batarang pour détruire les plantes suspendues aux plates-formes supérieures. Approchez-vous ensuite de la porte et utilisez votre arme sonique pour briser la vitre et entrer.

Avancez et avec votre arme, détruisez les trois réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent le chemin. Avancez à droite et détruisez la porte vitrée. Entrez et détruisez un autre réservoir. Libérez l'otage de l'emprise de la plante et sortez avant d'éliminer les ennemis sur votre route. Détruisez les deux autres réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent l'entrée de l'allée. Prenez ensuite cette l'allée et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Détruisez tous les éléments qui se trouvent dans cette allée pour trouver les pièces nécessaires à la construction de la

borne du costume de Robin. Prenez ensuite le costume "Attraction" et ramassez les pièces de Lego éparpillées dans la zone.

Baladez-vous donc dans la zone et ramassez au moins 25 pièces de Lego. Avancez ensuite vers la plante carnivore et allez à sa droite. Placez les pièces de Lego dans la boite Attracto pour créer une bombe qui explosera la plante. Franchissez le passage qui était obstrué par la plante.

Avancez dans la caverne et avec votre Batarang visez le cadenas qui bloque l'échelle. Montez ensuite en utilisant cette même échelle. Ramassez les briques et montez la dénivellation pour atteindre d'autres briques. Descendez ensuite et détruisez les piles de Lego pour trouver les pièces qui constituent la nouvelle borne de costume pour Batman. Prenez le costume de protection thermique et assemblez les barres rouges qui vous permettent d'atteindre l'alcôve qui se trouve en haut.

Revenez ensuite en bas et sautez sur la feuille géante lorsqu'elle est abaissée. Avancez avec Batman et sautez sur les structures métalliques chaudes. Construisez le support de la corde suspendue. Utilisez-la ensuite pour atteindre la nouvelle zone.

Entrez dans le laboratoire et éliminez les ennemis. Allez avec Robin et déposez les 25 pièces dans la boite Attracto pour ouvrir la porte. Franchissez-la et brisez l'armoire de gauche. Construisez ensuite trois plantes et appuyez dessus pour faire apparaître trois plates-formes dans le bassin toxique. Sautez dessus et un fois de l'autre coté de la rive détruisez les deux arbres pour ensuite construire une manivelle qui (une fois tournée à gauche) ouvre la porte.

**Boss : Poison Ivy**
Battez les hommes de Ivy et allez vers les piles de Lego devant la plante carnivore de gauche pour construire la première bombe. Il faut impérativement tuer tous les ennemis qui sont dans la zone pour que les plantes crachent les derniers morceaux de la bombe. Construisez ensuite une autre bombe devant la plante du milieu. Après la destruction des deux plantes Ivy va descendre pour vous combattre. Changez de personnage pour échapper à Ivy et construisez la troisième bombe pour détruire la dernière plante. Combattez ensuite Ivy au corps à corps jusqu'à sa défaite.

### *Niveau 5 : Règlement de comptes*

Avancez à droite en détruisant tout sur votre chemin. Approchez-vous ensuite du coté gauche de la porte et détruisez la structure de Lego. Rassemblez les pièces et allez vers le container et détruisez-le. Continuez alors votre construction et actionnez les deux interrupteurs. Montez ensuite dans le camion et avancez vers la porte. Après le scan, la porte va s'ouvrir. Avancez avec le camion et détruisez tout sur votre passage.

Descendez et utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur le rebord du pont. Assemblez ensuite les pièces qui se trouvent au bout du pont et prenez la tenue de planeur de Batman. Placez-le ensuite sur la plateforme marron et incarnez à Robin. Tournez la manivelle. Une fois Batman en haut, incarnez-le à nouveau et sautez puis planez vers la rive opposée. Utilisez ensuite votre Batarang contre l'hélice pour rompre le champ qui protège l'interrupteur. Actionnez cet interrupteur pour permettre à votre acolyte de vous rejoindre.

Revenez maintenant vers le camion, traversez le pont et placez le véhicule sur la structure bleue pour ouvrir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Restez dans le camion et roulez sur le carré rouge (à droite) pour détruire la structure. Rassemblez ensuite les morceaux pour récupérer la tenue magnétique de Robin. Détruisez tout dans cette zone à l'aide du camion.

Descendez ensuite et allez au fond à droite. Utilisez le grappin pour atteindre un Bloc Lego. Descendez et rassemblez toutes les pièces qui se trouvent devant l'entée pour récupérer un autre Bloc Lego. Allez ensuite à gauche et montez vers l'interrupteur. Actionnez-le et sautez à droite vers les barres fixes. Déplacez-vous à droite ensuite sautez vers le haut pour atteindre la plateforme supérieure. Détruisez les pièces qui se trouvent près du bord et fixez une corde suspendue pour permettre à Robin de vous rejoindre.

Montez sur la nacelle et détruisez les outils. Construisez un autre interrupteur et abaissez les deux interrupteurs à la fois.

Une fois en haut, brisez la grille rouge pour entrer. Frappez Pile ou Face pour le faire fuir et allez à gauche pour détruire les piles de Lego. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Ramassez alors les pièces de Lego (s'il n y'en a pas assez, revenez en bas pour en trouver d'autres).

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre jusqu'à la boite Attracto. Placez les 25 pièces de Lego pour obtenir un aéroglisseur. Allez vers Pile ou Face et frappez-le encore pour qu'il prenne la fuite. Suivez-le et construisez trois plates-formes. Sautez dessus pour atteindre la rive d'en face et éliminez les ennemis. Montez l'escalier qui se trouve à droite et actionnez l'interrupteur. Planez ensuite vers l'interrupteur de droite et actionnez-le aussi. Descendez ensuite et entrez par le passage central.

Dans la salle suivante, marchez sur les quatre plates-formes bleues en évitant les rayons verts. Entrez ensuite par la porte pour affronter les deux prochains boss.

**Boss : Le Sphinx et Pile ou Face**
Commencez par détruire les lingots d'or qui se trouvent à gauche. Combattez ensuite Pile ou Face jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite le deuxième lot de lingots qui se trouvent à gauche et assemblez la machine qui contre les attaques du Sphinx. Assemblez ensuite les pièces des deux coffres qui se trouvent à droite. Détruisez-les puis construisez la machine. Combattez ensuite le Sphinx et Pile ou Face lorsque ce dernier est contrôlé par le premier. Essayez de placer votre adversaire entre Batman et Robin pour le surprendre par l'arrière à chaque fois.

## Episode 2 : Le pingouin fou de puissance

### *Niveau 1 : Encore elle*

Avancez à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Avancez jusqu'au fond et assemblez la plaque qui sert de manivelle. Ouvrez la grille et construisez un petit véhicule. Montez et allez à droite et détruisez tout sur votre passage. Allez au fond de la dernière ruelle et détruisez les barils. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite sur la plateforme métallique. Actionnez le levier pour faire descendre les échelles et montez vers le balcon. Une fois en haut, utilisez la corde suspendue pour atteindre un nouveau balcon. Utilisez votre grappin pour monter encore plus haut et assemblez les pièces de Lego pour installer une corde suspendue. Traversez-la. Assemblez l'échelle et montez sur le toit.

Avancez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Montez à l'échelle et utilisez votre grappin pour atteindre un autre toit. Prenez la tenue "Planeur" de Batman et descendez. Avancez à droite et planez vers un autre immeuble. Assemblez ensuite le pont pour que Robin vous rejoigne. Avancez et descendez par la première échelle. Eliminez les ennemis et détruisez les vitres. Semez ensuite les graines pour faire pousser des fleurs et ouvrir la grille de gauche. Montez dans le petit véhicule qui se trouvait derrière la grille et rasez toutes les plantes pour récupérer un Bloc Lego.

Revenez ensuite en haut, avancez et descendez par l'échelle suivante. Avancez sur la passerelle et, avec Robin, traversez la plateforme magnétique jusqu'au sommet. Construisez une accroche pour Batman pour qu'il puisse monter à son tour. Planez avec Batman vers la structure suivante et descendez via l'échelle. Tournez la grue pour votre ami et descendez tout en bas. Détruisez le baril qui se trouve en bas, à gauche. Assemblez ensuite les pièces pour fixer une corde suspendue. Avancez ensuite à droite pour affronter Catwoman. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle prenne la fuite.

Planez ensuite vers le toit suivant et installez la corde pour Robin. Atterrissez sur le toit suivant et sauvez l'otage qui se fait agresser. Revenez ensuite en haut et montez avec Robin sur la plaque magnétique. Actionnez le levier pour abaisser l'échelle. Descendez et prenez la tenue technologique de Robin. Montez avec Batman et prenez la tenue de destruction. Allez ensuite sur le toit de droite et placez une bombe devant les bonbonnes pour les détruire puis assemblez le petit véhicule. Avancez ensuite avec Robin vers le panneau de contrôle pour contrôler la voiture téléguidée.

Dirigez-la à travers la fente et appuyez sur les deux interrupteurs rouges pour faire apparaître un lot de bonbonnes de gaz. Placez des bombes pour les détruire ensuite assemblez l'hélicoptère qui vous mènera vers un autre toit (à droite). Détruisez les bloc de Lego qui se trouvent à droite et construisez avec les débris deux interrupteurs. Abaissez-les pour

ouvrir une trappe au sol. Passez par cette trappe et détruisez les fenêtres pour sortir. Fixez une corde et passez vers un autre bâtiment. Entrez par la grande fenêtre, éliminez l'ennemi et poursuivez Catwoman.

**Boss : Catwoman**
Commencez à frapper votre ennemi jusqu'à ce qu'elle se sauve. Construisez une échelle pour la poursuivre. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit le plus haut. Commencez à la frapper pour qu'elle se sauve encore une fois. Elle envoie ses sbires contre vous. Éliminez-les et poursuivez-la à nouveau. Le combat consiste à poursuivre Catwoman pour la combattre. Elle est très rapide et ne reste pas longtemps au même endroit. Battez ses sbires avant de vous concentrer sur elle.

### *Niveau 2 : La bataille en Batbateau*

Avancez avec le Batbateau vers la droite et détruisez tout sur votre chemin. Batman possède la capacité de tracter des mines pour détruire des obstacles tandis que Robin peut lancer des torpilles contre les cibles vertes et rouges. Accrochez une cible sur le phare pour la tracter et allumer ce dernier. Avancez ensuite sur la rampe et sautez pour prendre un Bloc Lego. Tractez ensuite la mine qui se trouve au centre et avant d'atteindre la porte, faites un demi tour pour que la mine prenne la trajectoire du portail.

Entrez dans la nouvelle zone et sautez sur une autre rampe pour dépasser le portail. Brisez-le ensuite pour permettre à Robin de vous rejoindre. Avec ce dernier, lancez une torpille contre les barrières de droite pour les détruire. Revenez à Batman et traînez la mine pour la lancer contre le portail qui bloque la route. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre un vaste bassin. Tractez une mine contre le portail sombre puis tirez sur l'interrupteur. Utilisez ensuite la torpille de Robin pour détruire les barrières vertes et rouges et tirez sur le deuxième interrupteur. Tirez ensuite sur les deux derniers interrupteurs qui se trouvent à droite.

**Boss : Sous-marin du Pingouin**
Pour couler le sous-marin, vous devez utiliser les mines contre lui. Vous devez projeter quatre mines sur les quatre cotés du sous-marin. Tirez continuellement et placez vos mines. Quand les ennemis pingouins apparaissent, utilisez les torpilles de Robin pour les éliminer. Détruisez aussi les mines rouges qui vous empêchent de bien manoeuvrer pour placer vos bombes. N'arrêtez pas tirer (surtout à la fin de la bataille) quand le sous-marin est entouré de plusieurs sortes d'ennemis. Quand les quatre cotés sont touchés, tirez sur le sous-marin pour le couler une fois pour toutes.

### *Niveau 3 : Sous la ville*

Avancez dans les égouts en éliminant les assaillants. Détruisez les pièces de Lego ensuite rassemblez-les pour avoir une tenue pour Robin. Utilisez cette tenue pour montez la plateforme métallique. Actionnez le levier pour descendre l'échelle pour Batman. Montez avec ce dernier et prenez la tenue du destructeur. Placez une bombe devant la grille de droite pour l'exploser et passez.

Avancez et ramassez les briques de Lego sur votre chemin. Neutralisez les ennemis en utilisant votre Batarang. Détruisez les pièces de Lego qui se trouvent à droite ensuite rassemblez-les pour construire une sorte de robinet. Tournez-la avec Batman et attendez que Robin se place sur la valve rouge. Passez à Robin et sautez vers le nouveau costume. Cette tenue vous permet de nager sous l'eau. Continuez à droite pour trouver un otage à libérer.

Revenez au coté gauche de la zone et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de la cuve de gauche. Sautez dans la cuve et avancez vers celle de droite. Montez à l'échelle et construisez une pompe. Sautez dessus pour vider les cuves et permettre à Batman d'avancer. Avec ce dernier, placez une bombe devant la porte blindée, explosez-la et entrez par cette ouverture. Avancez ensuite à droite en sautant sur les tuyaux. Une fois sur le toit de la cabane, placez une bombe devant la grille pour la détruire. Construisez ensuite l'accroche pour votre grappin. Montez et prenez les costumes de Batman et de Robin. Incarnez ce dernier et sautez à droite vers la plaque métallique. Traversez-la et éliminez les crocodiles qui vous attendent sur l'autre rive. Détruisez ensuite les objets qui se trouvent à droite et appuyez sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Revenez en arrière et prenez la tenue de destructeur de Batman. Rebroussez chemin et placez une bombe sur la grille des égouts. Descendez par cette ouverture. Avancez à droite jusqu'au bassin. Détruisez l'amas de Lego près des deux

escalators et réparez-les. Utilisez votre Batarang pour cibler les deux boîtiers qui se trouvent au fond de la salle. Nagez ensuite vers le bout de la pièce et assemblez les pièces de Lego pour construire un interrupteur. Actionnez-le et revenez aux escalators. Montez à celui de droite et montez encore d'autres escaliers. Assemblez et actionnez un levier avant de détruire la grille avec une bombe.
Assemblez le crocodile et bondissez dessus pour faire sortir des briques de Lego de sa bouche.

Descendez et avancez à droite avec Robin et montez vers la dénivellation. Prenez la tenue de plongée et sautez dans l'eau. Actionnez le levier pour remplir la cuve de droite. Avec Batman, sautez sur les trois plates-formes pour atteindre la rive de droite. Montez ensuite à l'échelle pour rencontrer Killer Croc.

**Boss : Killer Croc**
Vous devez éviter les projectiles que lance Killer Croc. Quand il vous attaque, frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il se replie derrière le liquide toxique. Restez à proximité de votre ennemi pour voir les trajectoires des projectiles qu'il lance. Revenez ensuite à l'assaut et répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la défaite du boss.

### *Niveau 4 : A deux au zoo*

Eliminez les premiers assaillants qui foncent sur vous. Avancez vers le bâtiment qui se trouve au fond et détruisez ses portes. Eliminez les ennemis qui sortent de la salle de jeux ensuite détruisez les machines d'arcade. Rassemblez les éléments Lego pour obtenir le costume planeur de Batman.

Allez ensuite au bâtiment de gauche et neutralisez tous les ennemis qui se trouvent dans ces lieux. Prenez la tenue magnétique de Robin et sortez. Avancez ensuite vers la porte et allez à droite pour reconstruire le pingouin et récolter des briques de Lego. Allez ensuite à gauche et montez, avec Robin, sur la plateforme magnétique. Construisez l'accroche pour que Batman vous rejoigne. Avec ce dernier, planez vers le bâtiment central.

Avancez à droite et sautez derrière la grille. Construisez un bulldozer et défoncez-la. Défoncez ensuite la grille de gauche pour atteindre une nouvelle zone. Foncez sur le tas et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Entrez dans la cage aux lions pour récupérer des briques de Lego. Visitez ensuite la zone des éléphants et montez sur l'un d'eux pour récupérer un Bloc Lego.

Avancez ensuite et allez près du bâtiment vitré et assemblez les pièces qui sont à sa gauche pour prendre la tenue technologique de Robin. Allez à droite de ce bâtiment et détruisez les blocs de Lego pour construire ensuite un panneau de contrôle.

Planez ensuite avec Batman pour atteindre la rive de droite. Détruisez les tas de Lego à droite et à gauche de la porte. Construisez une tortue sur la gauche et une manivelle à droite de la porte. Tournez cette manivelle pour déployer le pont. Revenez avec Robin et utilisez le panneau de contrôle vert. Conduisez la tortue à travers l'ouverture qui se trouve en bas à droite du bâtiment vitré. Placez la tortue sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez avec Batman, libérez l'otage et prenez la tenue sonore. Traversez alors le pont et allez vers l'interrupteur qui est bloqué par une vitre. Brisez cette vitre et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vers le bateau et éliminez la horde d'ennemis qui se trouvent dans les environs. Détruisez ensuite tous les éléments de la barque, même le Macaron. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un plongeoir. Bondissez ensuite sur les feuilles pour éviter les crocodiles et atteignez la rive opposée. Une fois sur la rive de droite, détruisez tout ce qui est autour de la structure cylindrique. Construisez ensuite une échelle et une borne de tenue. Prenez la tenue de destructeur de Batman.

Revenez au bateau en bondissant sur les feuilles. Avancez vers le bas de l'écran, à droite, pour trouver un Bloc de Lego et sautez ensuite dans le bateau. Placez une bombe sur la grille de la cale. Descendez ensuite par cette trappe pour affronter le boss.

**Boss : Man-bat**
Commencez par le frapper jusqu'à ce qu'il prenne son envol. Evitez ses bombes et détruisez les structures de Legos qui se trouvent au centre. Assemblez ensuite les morceaux pour construire une sorte de phonographe. Tournez la

manivelle pour émettre de la musique. Man-bat va atterrir à cause du son et vous pouvez l'attaquer à ce moment. Quand il reprend ses esprits, il va s'envoler encore une fois et enverra ses sbires pour vous combattre. Il détruira aussi votre machine. Eliminez les hommes de Man-bat et reconstruisez le phonographe puis tournez la manivelle. Répétez cette opération jusqu'à la défaite de Man-bat.

### *Niveau 5 : La tanière du Pingouin*

Eliminez les ennemis et les pingouins qui vous attaquent. Détruisez tous les arbres qui se trouve à droite ensuite semez les graines pour faire pousser une carotte. Avancez ensuite vers la droite. Pour atteindre la borne du costume, détruisez les plantes qui se trouvent devant la dénivellation et construisez une échelle. Montez et prenez la tenue "Planeur". Descendez et planez vers la rive de droite.
Neutralisez vos ennemis et détruisez tout ce qui trouve dans cette zone.

Rassemblez ensuite les pièces manquantes à la pompe et sautez dessus pour gonfler le bateau pour que Rabin vous rejoigne. Allez ensuite à gauche et semez d'autres graines pour faire pousser une deuxième carotte. Utilisez votre Batarang pour détruire les stalactites et construisez ensuite un four devant la porte glacée de la cabane. Entrez et prenez le costume de plongeur de Robin. Plongez avec ce dernier et abaissez le levier pour monter le pont.

Traversez le pont et, avec Batman, allez à gauche et détruisez les arbres. Utilisez votre grappin pour monter et planez à gauche pour atteindre un Bloc Lego. Revenez en bas et allez au bout du chemin de droite pour libérer l'otage des mains des ennemis. Semez aussi les graines pour que la dernière carotte vous permette de recevoir un Bloc Lego. Avancez ensuite dans la grotte pour rencontrer le dernier boss de cet épisode.

**Boss : Catwoman et le Pingouin**
Attaquez Catwoman jusqu'à ce qu'elle vous laisse tranquille et monte auprès du Pingouin. Lancez votre Batarang contre les deux turbines qui se trouvent derrière le Pingouin. Il commencera alors à vous envoyer des pingouins-bombes. Utilisez les volets qui sont en bas pour diriger les bombes vers les protections des générateurs. Explosez ensuite les générateurs sans protection. Utilisez ensuite votre Batarang contre les voyants lumineux qui se trouvent au dessus des générateurs pour débloquer un Bloc Lego.

Une fois les générateurs détruits, le Pingouin va planer au dessus de vous. Faites-le atterrir en utilisant votre Batarang et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Pingouin.

## Episode 3 : Le retour du Joker

### *Niveau 1 : Dans le domaine du Joker*

Avancez et détruisez les cadenas pour pouvoir entrer. Utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur la plateforme du haut. Détruisez aussi les deux supports qui se trouvent au dessus des ennemis. Assemblez ensuite les pièces qui sont tombées pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Détruisez tout ce qui ce trouve dans la zone pour aspirer au moins 25 pièces de Lego. Allez ensuite vers la boite Attracto et déposez les 25 pièces pour obtenir un véhicule. Utilisez-le pour aspirer les flaques toxiques vertes en passant dessus. Allez ensuite à droite et détruisez le tas de Lego rouge et jaune. Assemblez ensuite les barres fixes et montez. Utilisez votre grappin pour atteindre le niveau supérieur. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue de planeur pour Batman. Sautez à gauche et construisez des vannes pour arrêter le flux de gaz vert. Avancez à gauche et planez vers la rive gauche. Fixez une corde suspendue pour Robin ensuite montez à l'échelle.

Suspendez-vous avec votre ami des deux cotés de la plateforme qui contient des barils pour les faire tomber. Descendez ensuite par le trou nouvellement créé. Eliminez les ennemis et sortez par la gauche. Poussez le bloc de Lego pour le faire tomber. Planez vers le coté gauche et faites la même chose avec le bloc de Lego. Descendez ensuite et neutralisez vos ennemis. Récoltez 25 pièces de Lego et placez-les dans la boite Attracto pour détruire la grille de droite. Revenez alors à la première zone et amenez le véhicule aspirateur pour aspirer le liquide vert. Déposez ensuite tout le liquide vert dans le réservoir de droite pour obtenir un Bloc Lego.

Allez ensuite vers la porte et rassemblez les pièces de l'engrenage de la porte. Actionnez ensuite les deux leviers pour ouvrir le portail. Entrez et avancez à droite. Utilisez votre Batarang pour éliminer vos ennemis. Montez les marches et poussez vers le bas les trois blocs qui se trouvent sur les plates-formes. Rassemblez ensuite les pièces pour construire un véhicule. Montez sur ce véhicule et détruisez tout sur votre chemin. Avancez au niveau du gaz vert qui bloque le chemin (en haut) et construisez une petite plateforme. Sautez dessus pour arrêter le flux de gaz.

Allez ensuite vers la gauche de la structure verte et construisez une échelle pour monter. Avancez à droite et planez vers l'interrupteur puis sautez dessus pour arrêter le flux de gaz. Descendez ensuite et éliminez vos ennemis à nouveau. Ramenez votre véhicule dans cette zone et détruisez les blocs bleus. Assemblez ensuite la manette, grimpez sur la barre fixe à l'arrière et sautez en direction des blocs présents dans le coin gauche. Reconstituez le robinet et revenez au niveau du sol. Tournez la manette pour placer le robinet à droite. Montez ensuite vers le levier et actionnez-le pour remplir le container. Sautez sur les plates-formes et planez vers la rive de droite.

Abaissez un deuxième levier pour déployer le pont. Revenez à votre véhicule et amenez-le dans cette nouvelle zone. Positionnez ce dernier sur la plateforme orange pour activer l'ascenseur. Montez dans cet ascenseur et allez à droite. Entrez dans le tunnel vers une nouvelle zone.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent et utilisez votre Batarang pour détruire les bonbonnes qui se trouvent en haut. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite à droite, assemblez la batterie du générateur et poussez-la vers son emplacement pour déployer une partie du pont. Planez ensuite avec Batman vers la gauche et assemblez les pièces manquantes du même pont. Avancez ensuite et, avec Robin, montez la dénivellation pour assembler une manette. Tournez-la pour ouvrir la porte du garage.

**Boss : Le Chapelier Fou**
Commencez par attaquer votre ennemi pour le faire fuir. Si le Chapelier fou se met sur la trappe de droite, allez à droite et montez avec Robin vers la dénivellation. Avancez sur le pont pour le faire tomber. Batman va vous rejoindre et vous devez sauter sur les deux boutons rouges pour faire tomber votre ennemi. Descendez ensuite et attaquez votre ennemi au corps à corps. Allez ensuite à gauche et assemblez l'ascenseur et montez activer les deux boutons pour faire tomber votre ennemi à nouveau. Revenez ensuite au corps à corps pour vaincre le chapelier Fou

### *Niveau 2 : Chagrin au grand chapiteau*

Avancez à droite et défoncez la porte de la cabane qui contient la tenue de destruction de Batman. Enfilez-la et allez à droite pour placer une bombe devant la grille de droite. Entrez ensuite et éliminez la horde d'ennemis qui vous attendent. Détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite et construisez une manette. Tournez-la pour faire apparaître une plateforme magnétique. Allez ensuite au coin droit et prenez la tenue sonique de Batman. Brisez ensuite les vitres de l'immeuble central. Rassemblez les pièces de Lego pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Revenez à la plateforme magnétique et montez dessus. Construisez une accroche pour Batman et sautez vers la droite.

Allez vers les chaises et les tables et détruisez-les. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Récoltez au moins 25 pièces et placez-les dans la boite Attracto. En cherchant des pièces de Lego, allez derrière les tasses de café et libérez l'otage de ses agresseurs. Montez ensuite à l'échelle qui apparaît suite à l'injection des 25 pièces dans la machine. Avancez à gauche et entrez dans la tour pour glisser sur le toboggan et récolter au passage un Bloc Lego. Entrez ensuite dans le bâtiment vitré et allez à droite. Avancez ensuite encore à droite vers la porte et détruisez tout sur votre passage. Construisez ensuite une manette pour ouvrir la porte.

**Boss : Harley Quinn**
Restez près du cercle central et poursuivez Harley pendant qu'elle effectue ses cascades. Lorsqu'elle est étourdie par le nombre de roulades, approchez-vous d'elle et attaquez-la. Eliminez ensuite ses alliés avant de recommencer la poursuite jusqu'à sa défaite.

### *Niveau 3 : Le vol de la chauve souris*

Tirez continuellement pour éliminer vos ennemis et pour détruire les éléments du décor. Détruisez ensuite la caisse grise et jaune pour récupérer des bombes avec l'avion de Batman. Utilisez une bombe contre la tour ennemie pour

qu'elle explose le panneau qui bloque le chemin. Avancez dans la nouvelle zone et récupérez des bombes. Détruisez alors les trois tours. Détruisez aussi la structure qui se trouve près des deux tours pour obtenir une mine volante que Robin peut tracter avec son hélico. Avancez sur le pont et prenez le Bloc Lego qui se trouve sur les rails. Détruisez ensuite les tours qui se trouvent à droite et prenez le Bloc Lego qui flotte derrière elles. Avec Robin, prenez une mine et lancez-la sur le tuyau en feu. Avancez ensuite dans la nouvelle zone.

Détruisez tout et prenez les bombes. Repérez ensuite toutes les cibles en violet et détruisez-les pour ouvrir le passage et rencontrer le boss.

**Boss : l'Epouvantail**
Avec Batman, récupérez les bombes et détruisez les tourelles qui vous tirent dessus. Passez ensuite à Robin et cherchez l'avion ennemi. Accrochez-vous à lui avec votre câble et immobilisez-le. Revenez à Batman et lancez vos bombes sur le boss pendant qu'il est immobilisé. Soyez rapide et tirez avant que le câble de Robin ne lâche et laisse filer l'Epouvantail. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi.

### *Niveau 4 : Dans le noir*

Avancez à droite et détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite de la porte. Construisez ensuite un ascenseur et montez dessus. Sautez à droite et allez vers la cabine téléphonique puis détruisez-la. Allez ensuite à la ruelle et construisez un ventilateur. Actionnez le levier pour le faire fonctionner.
Sautez dessus pour vous envoler vers la corniche de gauche. Avancez ensuite encore à gauche et sautez vers la plateforme.

Détruisez les pièces de Lego pour construire une manette. Placez Batman sur l'ascenseur  et tournez la manette avec Robin. Prenez la tenue de destruction de Batman. Revenez ensuite en bas et détruisez le camion qui bloquait la route.

Entrez dans la salle de jeu et éliminez vos ennemis. Détruisez le tas de Lego qui se trouve en bas, à droite, et rassemblez le bloc de Lego. Poussez-le ensuite contre le mur pour faire apparaître un interrupteur. Allez ensuite vers le comptoir de droite et détruisez les chaises pour construire une accroche pour votre grappin. Montez et fixez une corde suspendue. Traversez-la et détruisez tous les projecteurs. Descendez et réparez le sol avec les pièces du projecteur. Poussez le bloc bleu contre le mur et actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte.

Entrez dans la nouvelle salle et construisez deux enceintes à droite et à gauche de la statue. Détruisez ensuite cette statue pour obtenir la tenue technologique de Robin. Allez ensuite à la piste de danse et explosez le bloc qui se trouve sur la piste. Construisez une boule à facettes. Marchez ensuite sur les carreaux qui s'illumine au sol (à la Billie Jean) jusqu'à l'apparition d'un Robot. Allez alors vers le panneau de contrôle et commandez ce robot. Dirigez-le vers le mur fissuré pour qu'il l'explose. Entrez ensuite par cette ouverture.

Allez en bas à droite et libérez un otage. Avancez ensuite vers les blocs de Lego qui se trouvent à droite et détruisez-les. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Avancez ensuite près du liquide vert et allez sur la plateforme magnétique. Une fois de l'autre coté, construisez la pompe pour aspirer tout le liquide toxique. Utilisez ensuite les bombes de Batman pour détruire les blocs de Lego et construire une autre plateforme magnétique. Allez à gauche pour prendre le Bloc Lego puis allez à droite. Traversez la corde suspendue et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle pour Batman.

Placez ensuite une bombe devant la grille pour accéder au toit. Utilisez votre Batarang pour détruire les structures murales et les blocs qui se trouvent sur le toit. Rassemblez les pièces pour construire une lance à eau. Sautez-la sur les deux boutons pour éteindre le feu qui brûle en bas. Descendez alors et explosez l'obstacle avec une bombe. Continuez votre route jusqu'à la porte et entrez.

**Boss : Killer Moth**
Attaquez votre ennemi pour qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite tous les blocs de la zone ainsi que les bonbonnes de gaz rouges. Reconstituez le générateur de gauche. Allez ensuite à droite et poussez la batterie jusqu'au fond, à droite. Allez ensuite vers la gauche près de l'interrupteur et prenez le costume technologique de Robin. Revenez au générateur de gauche et tournez la turbine. Allez ensuite actionner les deux leviers pour allumer la grosse lampe. Votre ennemi

sera attiré par la lumière et tombera ensuite à proximité de vos personnages. Ruez-vous dessus avant qu'il ne se sauve encore une fois. Reconstituez ensuite le générateur de droite et allumez la lumière puis attaquez votre ennemi jusqu'à sa défaite.

#### *Niveau 5 : Le haut de la tour*

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui agressent un otage. Allez vers le portail central et prenez la tenue de destruction de Batman. Allez à droite vers la tour et utilisez votre grappin pour monter. Explosez la grille avec une bombe et prenez la nouvelle tenue de Robin. Allez ensuite à gauche et explosez la gargouille qui se trouve devant la tour pour assembler une plateforme magnétique. Poussez vers la droite la statue (qui se trouve à droite). Montez ensuite sur la tour et sautez encore vers la droite. Tournez la manette qui se trouve à droite pour voir Harley apparaître.

Descendez alors vers les camions de police et installez-vous sur l'une des lances à eau. Visez votre ennemi et trempez-le. Après la contre-attaque de votre ennemi qui détruit les deux camions, assemblez une autre lance à eau et tirez sur Harley. Allez ensuite vers la gargouille qui vient de tomber et assemblez les pièces pour construire un ventilateur. Sautez dessus pour voler jusqu'au balcon et entrez par la porte.

Avancez à droite et détruisez les pièces de Lego qui se trouvent dans le coin pour dévoiler un levier. Actionnez-le pour abaisser la statue et allez à droite. Montez les escaliers et assemblez une plateforme magnétique pour Robin. Montez dessus et actionnez le levier pour déplacer le lustre. Sautez avec Batman sur le lustre pour atteindre l'autre rive. Montez à l'escalier et prenez la tenue du planeur pour Batman. Montez ensuite à l'échelle et planez vers le coté gauche. Tournez la manette pour aider Robin à vous rejoindre puis placez Batman sur l'interrupteur au sol. Allez avec Robin à la plateforme magnétique et montez dessus. Sautez sur la statue puis vers la gauche et construisez une accroche pour Batman. Avancez ensuite derrière les vitres et actionnez les deux interrupteurs.

**Boss : Le Joker**
Reconstruisez le petit tas de blocs (tout en bas à gauche) pour pouvoir grimper sur la plateforme à l'aide du grappin. Planez ensuite avec Batman vers la plaque suivante et servez-vous du nouveau tas de Lego pour construire un élément qui permettra à Robin de vous rejoindre. Positionnez-vous sur les deux boutons, avec vos deux héros. Reconstruisez ensuite les dalles sur le côté droit et faites en sorte de pouvoir monter sur la plateforme. Dégagez un accès pour Batman et montez simultanément sur les deux boutons.

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Assemblez les deux canons à eau qui se trouvent au centre. Prenez les commandes de l'un d'eux et tirez sur l'hélico. Inutile de suivre l'hélico, visez le centre et l'hélico sera obligé de traverser le jet d'eau.

Après la destruction de l'hélico, le Joker viendra vous attaquer au corps à corps. Frappez-le et quand il utilise la technique de la poignée électrique, changez de personnage pour riposter. Refaites cette action plusieurs fois pour le battre.

## II-Niveaux : Vilains

### Episode 1 : La soute du sphinx

#### *Niveau 1 : Le Sphinx fait un retrait*

Allez à droite et actionnez le levier. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à tourner la manette qui ouvre le portail. Passez par cette porte et avancez à droite. Eliminez les forces de police qui se trouvent en place et allez avec Face d'argile vers le camion orange. Déplacez-le en le poussant par l'arrière pour dévoiler deux interrupteurs et un ascenseur. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez à gauche et repérez l'otage qui se trouve derrière la fenêtre. Frappez la vitre sans arrêt et grâce à un bug vous allez pouvoir éliminer l'ennemi et libérer l'otage. Sautez ensuite en haut avec Face d'argile pour vous accrocher à la

barre fixe et tirer la plateforme bleue. Montez dessus et allez à gauche. Faites un double saut pour atteindre l'échelle et la déplier. Montez ensuite à cette échelle et avancez dans la nouvelle zone. Descendez et soulevez les camions qui bloquent la route avec Face d'argile. Allez ensuite au camion qui se trouve au fond et traînez-le jusqu'à la plateforme orange. Avec le Sphinx prenez le contrôle de l'ouvrier qui se trouve à gauche et forcez-le à actionner le levier.

Complétez la construction du véhicule et allez à droite pour détruire la grille. Allez encore à droite et défoncez une autre grille. Eliminez les assaillants et continuez à droite pour défoncer les piliers qui se trouvent dans le coin. Soulevez ensuite la trappe avec Face d'argile et entrez par cette ouverture.

Allez devant la banque et construisez l'échelle qui vous mène vers la corniche d'en haut. Fixez une corde suspendue et traversez-la. Contrôlez ensuite l'homme qui se trouve derrière la fenêtre et placez-le sur la barre rouge pour faire tomber la gargouille. Sautez ensuite en bas et détruisez les bancs. Montez dans la voiture de police et détruisez tout ce qui se trouve dans la zone. Défoncez les portes rouges (à gauche) pour atteindre un Bloc Lego. Détruisez ensuite les objets situés à droite de l'entrée. Construisez un détonateur et sautez dessus pour exploser la porte.

### *Niveau 2 : Sur les roches*

Eliminez les policiers et allez vers le tuyau de gauche. Soulevez le bloc et sautez sur le ventilateur pour voler et atterrir sur le rebord droit. Avancez à droite et détruisez le cornet de glace et faire apparaître un interrupteur. Allez à droite en utilisant la barre fixe et détruisez le deuxième cornet de glace. Actionnez ensuite les deux interrupteurs, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Tirez la poignée orange avec Mr Freeze et montez dessus. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme bleue qui se trouve dans le bassin. Créez des plates-formes de glace avec Mr Freeze pour atteindre la rive d'en face. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve sur cette rive. Forcez-le à construire une manette qu'il tournera ensuite pour monter le niveau de la glace.

Allez ensuite à gauche de la porte et détruisez le bloc qui est sur le mur. Réparez la porte, faites-la coulisser vers la droite et montez les marches. Avancez avec le Sphinx à droite et contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à détruire le tas de Lego et à construire un levier qu'il actionnera. Remontez la caisse vers le haut et poussez-la avec Mr Freeze pour la faire tomber sur la grille. Sautez ensuite dans le trou et allez à droite. Tirez le pilier pour ouvrir un passage pour votre ami. Remontez ensuite à l'échelle et placez le Sphinx sur la valve. Contrôlez l'homme qui se trouve en haut des escaliers et placez-le sur la deuxième valve pour déployer le pont.

Avancez à droite et sautez sur la dénivellation où se trouve une partie du levier. Utilisez les pièces de Lego pour réparer le levier et actionnez-le. Tirez ensuite sur le liquide pour le congeler et traversez dessus. Placez ensuite le Sphinx devant les petits volets pour qu'il oblige l'homme à ouvrir la porte.

Eliminez les policiers et détruisez les blocs pour créer un canon qui détruira le ventilateur. Approchez-vous alors du fond de la salle et contrôlez l'homme qui se trouve sur la dénivellation. Eliminez les policiers et poussez la caisse vers le bas. Allez au coin gauche et prenez le Bloc Lego. Revenez ensuite à vos deux héros et construisez l'échelle. Montez et appuyez sur les boutons dans cet ordre de couleur ; bleu, vert, jaune et rouge.

### *Niveau 3 : La main verte*

Avancez à gauche et détruisez les blocs de Lego qui se trouvent en face de la porte. Construisez un véhicule et utilisez-le pour détruire tout sur votre chemin. Défoncez aussi les deux grillages situés des deux cotés de la porte. Allez ensuite à gauche et montez pour atteindre un Bloc Lego. Allez ensuite à gauche du portail et construisez une manette. Montez ensuite sur le monte-charges. Accrochez-vous ensuite à la barre et rejoignez la corniche. Traversez avec Ivy la toxine verte et actionnez le levier du coté gauche tandis que le Sphinx actionne celui de droite pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez donc et entrez dans la nouvelle zone. Faites pousser deux fleurs dans le bassin avec Ivy pour pouvoir passer. Allez à droite de la cage et faites pousser un champignon. Sautez dessus puis sur un autre pour atteindre les balcons. Avancez à gauche et poussez la statue sur la cage. Construisez un volet avec les débris et placez le Sphinx

devant ces volets pour qu'il vous ouvre la porte par ses propres moyens.

Allez vers le coin haut, à droite, et détruisez tout dans la zone. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière la vitre et forcez-le à abaisser le levier. Avec les nouvelles pièces, vous pourrez compléter votre construction. Construisez alors une plante mécanique. Montez dessus et détruisez le portail de droite. Descendez ensuite et assemblez la barque pour traverser le basin en évitant les mines. Descendez ensuite sur le rive de droite et prenez le contrôle du jardinier qui se trouve derrière la porte. Forcez-le à détruire les blocs de droite et de gauche puis placez-le sur le bouton rouge qui se trouve à droite. Entrez ensuite par la porte et actionnez le levier qui se trouve à gauche.

Avancez à droite et détruisez les blocs pour construire un véhicule. Amenez cette voiture vers le Sphinx. Montez dessus avec le Sphinx et traversez le liquide toxique. Descendez et allez devant le volet pour ouvrir la porte. Entrez et descendez dans une nouvelle zone.

Avancez à droite avec Ivy et appuyez sur le bouton rouge. Montez ensuite à l'échelle et actionnez le levier. Allez encore à droite et appuyez sur un autre bouton. Descendez et passez en compagnie du Sphinx par le tunnel. Avance ensuite à droite et commencez la construction de l'ascenseur. Faites pousser deux plantes à droite de l'ascenseur et sautez dessus pour atteindre les dernière pièces. Montez ensuite vers une autre zone.

Vous devez exécuter les manoeuvres suivantes tout en éliminant les ennemis qui n'arrêtent pas de rappliquer. Détruisez les fleurs de droite pour construire une valve. Sautez dessus plusieurs fois pour faire monter la batterie. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de l'homme qui se trouve en haut. Poussez la statue vers le bas et, avec les débris, assemblez la deuxième batterie. Allez ensuite vers les trois leviers, au centre, et sautez dessus pour faire pousser trois arbres.

### *Niveau 4 : Un vol bien entreprenant*

Eliminez les policiers et allez à droite. Détruisez les blocs de Lego et construisez une manette devant les escalators. Tournez-la pour changer le sens des escalators et montez. Allez ensuite à gauche, détruisez le tas de Lego et assemblez quatre boutons. Appuyez sur ces boutons dans cet ordre ; bleu, rouge, jaune et vert. Entrez ensuite par la porte.

Montez à l'échelle et utilisez la barre fixe pour vous hisser à droite. Actionnez l'interrupteur pour inonder la zone. Sélectionnez ensuite Pile ou Face et nagez vers le coin droit, en bas. Construisez un générateur et poussez-le contre le mur. Allez ensuite au fond, à gauche, et faites-en de même pour ouvrir la porte de droite. Passez par cette porte vers une autre zone.

Assemblez le robot et allez devant la grande vitre pour prendre le contrôle du technicien. Placez-le devant le panneau de contrôle. Faites avancer le robot vers les rayons laser pour qu'il les détruise. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Montez ensuite vers le rebord grâce aux accroches. Traversez la zone toxique par la gauche avec Pile ou face et détruisez le couvercle jaune du générateur. Descendez ensuite et actionnez le levier. Montez sur le véhicule et tournez autour du dôme vitré en passant au dessus des rectangles rouges.

Après l'ouverture de la porte du dôme, entrez et tournez la manette pour faire sortir une plateforme. Montez dessus et allez à droite pour détruire le deuxième générateur. Descendez et allez vers la porte de droite.

Appuyez sur les boutons jaune, rouge et vert pour enclencher le mécanisme. Avec le Sphinx, contrôlez le technicien qui se trouve à gauche. Abaissez le levier pour obtenir un premier tas de Lego. Incarnez ensuite Pile ou Face et allez vers la droite puis traversez le liquide toxique pour abaisser un autre levier et obtenir un autre tas de Lego. Détruisez ensuite ces tas et construisez un robot. Utilisez-le pour détruire les bobines rouges et avancez vers l'arme qui se trouve au centre.

### *Niveau 5 : Casser les briques*

Eliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez vers la droite jusqu'au chantier. Contrôlez l'ouvrier avec le Sphinx et

construisez une bombe et un détonateur. Forcez l'ouvrier à sauter sur le détonateur pour exploser la bombe et la porte en même temps. Entrez et réparez la grue grâce aux blocs de Lego. Utilisez ensuite la grue pour détruire les containers qui se trouvent devant l'échelle du pilier de droite.

Montez à cette échelle, brisez le projecteur et construisez une batterie. Poussez-la ensuite pour remettre le courant et actionner le levier. Fixez ensuite une corde suspendue. Traversez-la pour atteindre les balcons. Remettez la batterie du coté gauche en place et revenez au centre. Rassemblez les pièces pour construire une machine et placez le Sphinx dessus. Prenez le contrôle du pilote de l'hélicoptère et détruisez le portail central.

Descendez et entrez. Détruisez les bancs pour construire deux manettes. Tournez-les ensuite et prenez le contrôle de l'homme se trouvant derrière la vitre pour abaisser le levier. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Allez à droite et détruisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille. Détruisez le tas de Lego et construisez un bloc. Poussez-le vers les rayons lasers. Pour les détruire.

Avancez ensuite avec Pile ou Face et entrez dans l'ascenseur. Incarnez le Sphinx et construisez une manette puis tournez-la pour faire monter votre allié. Revenez à Pile ou Face et détruisez le cadenas de la porte centrale puis actionnez le levier pour permettre à votre ami de vous rejoindre. Contrôlez l'homme qui se trouve derrière la grille pour qu'il vous ouvre la porte.

Détruisez les trois panneaux de contrôle qui activent les lasers et avancez. Passez ensuite la fumée verte avec Pile ou Face et tirez le levier. Poussez ensuite le bloc vers le bouton rouge au sol pour ouvrir la grille. Entrez et détruisez la machine pour arrêter la fumée verte. Placez vos deux amis sur les valves qui se trouvent devant la porte pour désactiver les rayons rouges. Avancez ensuite et tirez sur le panneau de contrôle pour désactiver les rayons-laser.

Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez avec Pile ou Face dans la salle pleine de liquide toxique. Actionnez le levier et sortez. Commencez la construction d'un robot à l'aide des pièces qui se trouvent au centre. Construisez ensuite un trampoline à gauche de la porte blindée et sautez dessus pour atteindre le rebord. Faites tomber un bloc de Lego. Descendez, construisez un levier et actionnez-le.

Avec le Sphinx, contrôlez l'homme derrière la vitre. Construisez une échelle et montez. Construisez une manette à droite et tournez-la pour ouvrir la grille. Allez ensuite à gauche et descendez dans la pièce d'en bas. Actionnez enfin le levier. Continuez ensuite la construction du robot géant. Commandez-le et tirez sur la grille centrale pour accéder aux lingots d'or. Avancez avec le robot vers le sas et sautez dans le coffre.

## Episode 2 : Le Pingouin fou de puissance

### *Niveau 1 : Le rock dans le débarcadère*

Lancez un pingouin explosif sur la grille de droite et entrez. Eliminez vos ennemis et soulevez la remorque qui bloque le chemin. Montez ensuite dans le camion et défoncez le portail. Foncez ensuite sur les blocs bleus, à gauche, et détruisez-les. Placez ensuite le camion sur la plateforme orange pour ouvrir la porte.

A l'intérieur de l'entrepôt, brisez les éléments situés en haut, à gauche, pour reconstituer une bouche d'air qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une passerelle. Avec le Pingouin, volez jusqu'à la plateforme de droite, puis détruisez les fils rouges pour permettre à Bane de vous rejoindre.

Incarnez ce dernier, soulevez l'obstacle et avancez en utilisant la force de Bane contre tous les obstacles. Avancez sur le liquide toxique et soulevez la grille des égouts. Avancez ensuite vers le navire et éliminez les marins. Détruisez les bonbonnes avec les pingouins explosifs. Construisez un bloc et tirez le navire vers l'avant. Montez dedans et allez à droite.

Envoyez un pingouin explosif sur le portail. Entrez ensuite et nettoyez la zone avec Bane. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à droite, derrière les containers que Bane soulèvera avec sa force. Traversez ensuite la flaque toxique avec Bane et actionnez le levier. Allez ensuite à gauche et actionnez le deuxième levier. Brisez un bloc pour réparer

ensuite le câble électrique. Traversez le bassin pour actionner un autre levier. Revenez ensuite au centre et montez dans l'ascenseur. Allez à gauche et prenez le Bloc Lego puis allez à droite. Lancez un pingouin à droite et descendez pour construire la parabole.

### *Niveau 2 : Un spectacle merveilleux*

Sautez sur le ventilateur pour atteindre le toit. Planez ensuite vers le toit de droite. Fixez une corde suspendue pour que Catwoman vous rattrape. Descendez pour éviter les ventilateurs et planez vers la droite pour actionner le levier et les arrêter. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la fenêtre avec Catwoman pour qu'elle ouvre la porte. Montez sur la dénivellation, détruisez les pièces puis construisez un bloc et poussez-le vers le Pingouin. Construisez une échelle et montez. Envoyez ensuite un pingouin explosif sur la bonbonne pour construire un monte-charges. Montez et affrontez l'hélicoptère de la police.

Quand l'hélico se place sur la gauche et se prépare à larguer sa bombe, placez-vous sur le bouton rouge pour repousser la bombe vers l'hélico. Répétez cette action jusqu'à la destruction de l'hélico.

Avec les débris de l'hélico, construisez une échelle et montez. Avancez et placez vos deux amis sur les deux champignons. Allez ensuite vers le ventilateur qui vous enverra vers une autre plateforme. Utilisez le double saut de Catwoman pour atteindre le toit. Eliminez les ennemis et construisez une manette pour permettre au Pingouin de vous rejoindre. Avancez à droite et descendez par l'échelle. Brisez les barrières sur le mur et actionnez le levier pour tourner le ventilateur. Remontez et sautez sur le ventilateur pour atteindre un autre toit. Actionnez les deux leviers, poussez la statue et sautez vers le bas.

Dans le musée, sautez pardessus les rayons laser avec Catwoman en vous aidant des barres de soutient du pilonne. Puis, désactivez les sécurités pour pouvoir emprunter les squelettes des dinosaures situés à gauche. Avancez sur vos montures et détruisez les grandes caisses jaunes et bleues. Longez entièrement le couloir vers la droite et gagnez l'étage en sautant sur les barres fixes, dans le coin.

Avancez à gauche et construisez une manette. Tournez-la pour déplacer la statue devant les lasers. Votre ami se positionnera sur le bouton pour désactiver le laser en question. Déplacez encore une fois la statuette vers les lasers. Sautez ensuite avec Catwoman pardessus une autre rangée de rayons et détruisez le générateur qui les commande. Avancez ensuite vers la salle du diamant. Allez à gauche et sautez avec Catwoman vers l'échelle. Montez et reconstruisez la partie manquante de l'échelle. Actionnez le levier derrière le cadre de gauche et placez-vous avec le Pingouin à droite puis tirez le levier. Descendez ensuite et envoyez un pingouin explosif dans la salle vitrée.

### *Niveau 3 : rancune au port*

Prenez les bombes avec le sous-marin du Pingouin et déverrouillez le portail avec l'une des torpilles. Tirez sans arrêt sur vos ennemis et utilisez encore une fois vos torpilles contre un deuxième portail. Plongez et allez derrière le portail violet. Enfoncez les deux boutons et laissez le troisième pour Killer Croc. Détruisez ensuite les trois barils qui diffusent le liquide vert et continuez votre route. Explosez les tours avec vos torpilles et appuyez sur deux autres boutons rouges. Avancez encore et explosez trois autres tours pour finalement passer entre les deux gargouilles.

**Boss : Le Vaisseau nautique policier**
Avancez avec Killer Croc vers le liquide vert et appuyez sur le bouton rouge. Passez ensuite au sous-marin et ramassez les torpilles. Lancez vos torpilles sur les cibles se trouvant sur le vaisseau. Quand le vaisseau est sérieusement touché, il détruira la borne auprès de laquelle vous pourrez faire le plein de torpilles. Passez alors à travers la lumière du projecteur et attendez qu'un missile vous cible. Plongez alors au dessous du vaisseau pour que le missile le touche et le coule.

### *Niveau 4 : Une rescousse audacieuse*

Sélectionnez Killer Croc pour avancer dans la zone contaminée par le liquide toxique. Au bout, brisez tous les tas de Lego que vous rencontrez et construisez une machine et son levier. Abaissez le levier pour déclencher l'électricité et

revenez vers le couloir principal. Allez ensuite à gauche et profitez de la force de Killer Croc pour soulever la porte en fer. Continuez à gauche encore, planez au-dessus de l'eau avec le Pingouin pour atteindre une autre machine qui vous servira à déclencher l'électricité du sas qui vous empêche d'explorer le reste du niveau. Abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'au début du niveau.

Avancez par l'ouverture vers la zone suivante. Sautez dans le trou jaune avec le Pingouin et assemblez la première partie de l'accroche du premier niveau. Planez ensuite vers la berge de gauche pour assembler la seconde partie de l'accroche. Sautez dans le trou vert pour vous retrouver un niveau plus haut et brisez le mur de Lego pour trouver un trou de couleur rouge.
Sautez dedans pour ressortir dans le coin droit. Avancez ensuite à droite.

Utilisez Killer Croc pour soulever le sas et entrez à l'intérieur du conduit. Dans la salle qui suit, placez-vous au niveau de l'eau et détruisez tout sur votre chemin. Détruisez aussi les trois grilles qui sont à gauche. Construisez ensuite un grand crocodile et montez dessus pour pouvoir progresser vers la droite en détruisant les obstacles en chemin. Passez ensuite par la porte bleue dans le coin, en bas, à droite, pour rejoindre une nouvelle salle. Soulevez la petite grille au centre avec Killer Croc. Détruisez ensuite le gros sas muni d'une vanne et envoyez Killer Croc sous le conduit d'eau. Remontez de l'autre côté grâce à l'échelle puis allez arracher la seconde grille située à gauche

Avec le Pingouin, placez un pingouin explosif dans le conduit du bas. Avec les débris que vous récupérerez, construisez la bouche de ventilation et placez-vous au dessus pour atteindre l'échelle située bien plus haut. Avancez et éliminez les gardiens dans les toilettes publiques, puis empruntez la porte de droite. Détruisez ensuite le cadre orange qui est sur la droite pour trouver un coffre. Tirez-le à gauche avec Killer Croc et placez-le à proximité des barreaux. Sautez dessus puis derrière les barreaux pour désactiver le système de sécurité en vous plaçant sur la turbine bleue et jaune dans le petit coin droit.

Poursuivez par la porte rouge qui s'ouvrira. Dans la pièce aux cellules, visitez chacun des emplacements pour obtenir une série de blocs qui vous servira à reconstituer un ventilateur. Servez-vous-en pour atteindre le niveau supérieur, puis activez le levier qui est à droite et libérez les prisonniers. Envoyez ensuite une bombe pingouin sur la cage d'ascenseur et placez vos deux personnages sur les deux interrupteurs au sol, pour faire démarrer l'engin.  Descendez de l'ascenseur pour déboucher dans la pièce où se trouve la cellule de Catwoman. Eliminez vos ennemis avant de vous diriger à gauche. Grimpez alors à l'échelle avec le Pingouin pour planer vers un levier situé sur votre gauche. Actionnez-le pour qu'un navet vienne tomber sur la dalle, plus bas. Rassemblez les débris pour pouvoir déplacer la bombe sur la droite.

### *Niveau 5 : terre polaire*

Avancez à droite jusqu'à trouver un énorme bloc de glace qui bloque le passage. Utilisez Catwoman pour sauter sur l'élévation accessible, contre le mur, puis bondissez à nouveau vers la plateforme. Utilisez les blocs Lego près des bancs pour construire une partie de l'échelle. Détruisez ensuite les bancs pour compléter la construction de cette échelle. Depuis l'échelle de droite, utilisez le Pingouin pour planer vers une plateforme. Sautez sur les deux plaques grises pour les faire tomber plus bas pour permettre à Catwoman de vous rejoindre. Actionnez le levier qui se trouve près du ventilateur  en incarnant Catwoman et placez le Pingouin sur le ventilateur pour qu'il vole vers une petite plateforme. Soyez rapide parce que le souffle sortant du ventilateur ne durera pas éternellement. Depuis la plateforme, lancez un pingouin explosif dans la petite cavité. Sautez ensuite sur la plateforme de droite et déplacez les deux blocs de glace vers le bas. Revenez sur le sol et faites sauter la bombe à l'aide d'un pingouin explosif. Construisez ensuite un véhicule et détruisez les blocs de glace près de la pompe rouge.

Reconstituez la pompe et sautez sur le socle à plusieurs reprises pour déployer un pont.  Traversez au volant de votre véhicule, avancez à gauche et détruisez la barrière de glace. Construisez ensuite un petit levier sur la droite et abaissez-le pour activer le monte-charge.

Placez votre véhicule sur le monte-charges et foncez vers les blocs de glace obstruant l'entrée  pour créer une ouverture. Entrez ensuite par ce passage. Dans la pièce suivante, éliminez les gardiens avant de réparer le sol, en haut à gauche. Brisez les objets qui sont aux alentours pour trouver des éléments qui vous serviront à boucher les trous. Puis, poussez le pilier vers le générateur afin de faire fondre un bloc de glace. Sélectionnez ensuite Catwoman et

présentez-vous devant le volet pour que l'on vous déverrouille l'accès à la zone suivante.

Commencez par tourner la manette rouge et verte de façon à ce que le rayon laser de gauche atteigne les cibles roses (à gauche aussi). Eliminez ensuite la première vague d'ennemis. Construisez ensuite la deuxième manette qui vous permettra de viser les deux cibles roses de droite.
L'électricité étant à nouveau fonctionnelle, marchez vers la droite et faites un double saut avec Catwoman pour atteindre le rebord. Changez de personnage tout en laissant le premier sur son perchoir et, avec le pingouin, montez les petits escaliers qui se forment.
Parcourez la zone de droite à gauche et brisez les éléments pour construire un passage pour votre partenaire. Actionnez ensuite les deux leviers de la machine en même temps.

## Episode 3 : le retour du Joker

### *Niveau 1 : une surprise pour le commissaire*

Avancez et sautez avec Harley sur la plateforme supérieure tandis que le Joker avance en bas. Alternez entre les deux personnages pour que chacun d'eux débloque un chemin pour l'autre. Commencez par tourner la manette avec Harley et montez sur la balance avec le Joker. Détruisez ensuite le générateur avec Harley. Construisez ensuite deux pièces l'une en haut et l'autre en bas. Sautez avec Harley sur le détonateur et explosez l'obstacle du Joker. Sautez ensuite avec Harley sur la plateforme jaune pour ouvrir le passage. Faites la même chose avec le Joker pour faire passer Harley.

Avancez ensuite vers la droite jusqu'à trouver une petite cabane dont la porte est fermée, juste à côté d'une grande roue. Utilisez alors le Joker pour actionner la turbine à gauche de la porte. Placez ensuite un de vos personnages dans la nacelle rouge, puis faites sauter l'autre sur la balance qui est à l'intérieur de la petite cabane. Poursuivez par le chemin à droite, derrière la grande roue. Faites un double saut avec Harley sur la première échelle pour atteindre un levier. Abaissez-le et marchez vers le bord droit pour effectuer un saut vers les planches de droite. Utilisez le Joker pour remettre de l'électricité dans la turbine, puis servez-vous du petit ascenseur jaune pour monter sur le chemin des rails.

Détruisez la barrière pour fixer une corde suspendue et atteindre une petite plateforme. Progressez vers la droite et brisez les deux séries de caisses et fixer une série de barres sur le mur. Grimpez sur les barres fixes, ensuite sur l'échelle et utilisez Harley pour bondir vers la plateforme de gauche. Sautez ensuite vers le levier et activez-le pour mettre en place une échelle, puis faites grimper le Joker pour qu'il puisse atteindre la turbine sur la plateforme suivante, d'un saut. Un wagon viendra percuter les rochers qui bloquent l'entrée sur le chemin de droite. Empruntez ce nouveau chemin.

Avancez ensuite à droite et brisez les éléments gris en roulant dessus avec la camionnette trouvée à proximité. Reconstruisez un canon avec les morceaux obtenus. Une fois la porte de la cabane détruite, entrez et détruisez les placards de gauche pour obtenir un indice de couleur. L'ordre dans lequel les couleurs s'allument est le suivant ; bleu, rouge et jaune. Sautez sur les plaques rondes de droite dans cet ordre. Poursuivez par le portail pour affronter le Boss du niveau.

**Boss : Commissaire Gordon**
Laissez Harley s'occuper des policiers. Remettez en état de marche la grande grue grâce aux capacités du Joker. Placez-vous ensuite aux commandes de l'engin. Saisissez l'un des objets rouges dans la benne et laissez tomber l'explosif sur les véhicules de police qui débarquent à plusieurs reprises dans l'arène de combat. Après la destruction de chaque véhicule, le commissaire Gordon viendra vous affronter directement. Profitez-en alors pour lui porter un maximum de coups. Répétez cette tactique jusqu'à la défaite du commissaire.

### *Niveau 2 : Une explosion en biplane*

Avec l'hélico, tractez une bombe à partir du coin gauche jusqu'au bloc moteur de droite. Répétez l'opération une seconde fois, puis poursuivez vers la zone suivante. Sélectionnez l'avion de l'Epouvantail et larguez une torpille sur la tour des missiles, située à droite. Passez ensuite par l'ouverture. Dans la zone suivante, commencez par neutraliser la

tour à l'aide de l'engin commandé par l'Epouvantail, puis tractez une bombe avec l'hélicoptère du Joker jusqu'à l'horloge située à droite. Avancez toujours dans la même direction et neutralisez les deux tourelles à l'aide des bombes de l'avion de l'Epouvantail. Tirez ensuite sur le mur marron pour révéler une grille et tractez une bombe jusqu'à celle-ci en employant l'hélicoptère.

**Boss : Hélicoptère de combat**
Inutile de cibler l'hélico au départ, il est invulnérable. Neutralisez les tourelles avec l'avion de l'Epouvantail pour qu'elles ne vous gênent pas pendant le combat. Vous trouverez les bombes à tracter dans une petite zone, sur votre gauche. Brisez les éléments orange pour que le panneau se détache de lui-même. Tractez deux bombes vers les deux générateurs indiqués avec l'hélicoptère du Joker pour mettre fin à l'invulnérabilité de votre adversaire. Tirez ensuite simplement sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à ce qu'il tombe.

### *Niveau 3 : le chef d'oeuvre du Joker*

Construisez la turbine grâce aux éléments trouvés un peu plus en haut à gauche de votre point de départ. Poussez ensuite les deux colonnes vers la gauche. Positionnez ensuite le Joker devant la turbine pendant que vous actionnerez le levier avec l'Epouvantail. Incarnez le Joker et activez la turbine pour gagner en hauteur. Avancez ensuite en sautant vers les plates-formes de droite. Frappez les deux accroches murales pour faire tomber le lustre du plafond. Construisez une planche avec les débris pour permettre au second personnage de passer. Emmenez l'Epouvantail devant le petit volet marqué par des points d'interrogation pour que l'on vous ouvre la porte.

Avancez, nettoyez la salle et construisez une manette, à droite. Tournez-la pour révéler une pièce secrète. Activez la turbine à l'aide du Joker afin de désactiver la sécurité de la porte suivante. Avancez ensuite dans le couloir. Dans la peau du Joker, montez les marches et traversez le nuage de vapeur toxique pour vous rendre sur la gauche. Abaissez le levier, puis réparez le sol en vous servant des blocs au mur. Poussez l'objet contre le mur afin de permettre à l'Epouvantail de vous rejoindre puis dirigez-vous dans le bout de la zone. Montez ensuite sur la colonne en vous servant des accroches disposées sur le mur de gauche. Changez de personnage et poussez l'objet sur la droite. Avancez sur la plateforme de droite pour trouver un tas de Lego à assembler. Continuez par l'issue qui s'ouvre en contrebas. Dans la pièce suivante, avancez vers la statue du fond et détruisez les deux éléments qui l'encadrent pour construire une manette. Tournez-la et sautez sur la statue qui vous emmènera alors sur la plateforme supérieure. Détruisez ensuite la statuette de droite pour construire une échelle.

Explosez les trois tableaux dans le coin, en haut et  à droite, afin d'activer le levier situé un peu plus haut. Actionnez-le pour faire apparaître des tas de Lego qui vous permettront de construire une turbine. Activez l'objet grâce au Joker et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle suivante.

Détruisez les caisses qui se trouvent à droite. Construisez ensuite un escalier avec les débris des caisses. Eliminez les ennemis et allez à droite pour actionner le levier. Poussez ensuite le bloc jusqu'au bout de la plateforme et tournez la turbine. Sautez  ensuite dans le bassin et détruisez les blocs de Lego pour construire une caisse. Actionnez le levier pour la soulever et montez dans la grue qui se trouve à gauche. Déplacez les deux caisses et placez-les sur les deux interrupteurs pour déployer le pont. Allez avec l'Epouvantail vers la petite fenêtre pour ouvrir le garage. Avancez ensuite et éliminez vos ennemis.

### *Niveau 4 : le leurre de la nuit*

Avancez à droite et construisez une bouche d'aération pour voler sur la passerelle, puis poursuivez sur la droite. Planez vers la passerelle suivante et brisez les barrières pour fixer une corde suspendue qui permettra au Joker de vous rejoindre. Actionnez la turbine pour pouvoir poursuivre d'un bond vers le toit suivant. Poussez ensuite le bloc de Lego vers le sol. Redescendez au niveau du sol et utilisez les morceaux obtenus pour construire une bombe qui vous permettra de continuer votre chemin en progressant par la droite. Éliminez les ennemis et détruisez l'objet bleu, sous l'échelle, de manière à pouvoir escalader jusqu'à la turbine. Activez-la pour pouvoir utiliser l'ascenseur et traversez la zone vers la droite. Suspendez ensuite le Joker à la barre fixe située juste derrière un gros interrupteur au sol. Placez ensuite le deuxième personnage dessus pour permettre au Joker d'atteindre la turbine qui se trouve derrière les grilles. Vous obtiendrez ainsi un tas de Lego, utilisez-le pour construire un hélico.

Montez à bord de l'hélico et tirez sur la barrière de droite pour progresser. Conduisez jusqu'au parc pour enfants et escaladez l'arbre situé dans le coin, en haut à droite, afin de pouvoir pousser une statue vers le bas. Avec les débris, construisez une manette et tournez-la pour ouvrir le portail menant vers la prochaine zone.

Avancez à droite et sélectionnez le Joker pour assembler toutes les pièces de Lego baignant dans la zone toxique. Sautez sur l'avant de la boîte pour faire surgir un énorme robot clown. Montez à bord et filez affronter le commissaire Gordon. Pour le battre, il vous suffit de marcher sur les camions ayant un compartiment ouvert. Ecrasez les trois véhicules et marchez en direction du commissaire pour en finir avec lui.

### *Niveau 5 : Mort de rire*

Eliminez vos ennemis et avancez vers le fond de l'église. Activez la turbine avec le Joker pour pouvoir pousser un chariot vers la gauche. Utilisez Harley pour atteindre le balcon et allez faire descendre l'échelle qui se trouve plus à droite pour que le Joker puisse monter à son tour. Actionnez la seconde turbine et utilisez le monte-charges pour monter. Avancez à droite et sautez par-dessus le vide. Faites un double saut avec Harley vers les policiers et allez fixer la corde de l'autre côté. Le Joker pourra ainsi vous rejoindre et activer la prochaine turbine. Poursuivez sur la droite en prenant garde à la fragilité du pont qui s'effondre sous vos pas. Montez les escaliers et servez-vous du tas de blocs pour construire la première partie d'une plateforme. Utilisez Harley pour sauter de l'autre côté et finissez de construire la plateforme. Le Joker pourra alors vous rejoindre et activer la dernière turbine.

Montez ensuite à l'échelle. Dans la dernière zone, il vous faut actionner les deux machines à doubles interrupteurs pour progresser. Sautez avec Harley sur la plateforme située en bas à gauche, détruisez les deux barrières et construisez deux accroches. Sautez ensuite sur la plateforme d'en haut (à gauche) et détruisez les bonbonnes pour construire un levier. Actionnez-le et placez vos deux personnages sur les interrupteurs pour sonner la première cloche. Allez ensuite à droite et sautez sur la plateforme pour permettre au Joker de monter à son tour. Positionnez-vous sur les deux boutons rouges pour sonner la seconde cloche. Remontez les deux bobines du fond pour terminer le travail.

## NIVEAUX SPÉCIAUX

### Arkham

Obtenir le titre de Super Vilain pour tous les niveaux joués du côté des méchants.

### Manoir Wayne

Obtenir le titre de Super Héros pour tous les niveaux joués du côté de Batman.

# Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure Continue

© LucasArts / Traveller's Tales 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES

### Personnages

| | |
|---|---|
| 2GK562 | Mutt |
| 2UJQWC | Mannequin (garçon) |
| 2W8QR3 | Indiana Jones (déguisement) |
| 3FQFKS | Indiana Jones (officier) |
| 3PG5EL | Mannequin (fille) |
| 4C5AKH | Professeur Henry Jones |
| 7AWX3J | Lao Che |
| 7EQF47 | Boxeur |
| 82RMC2 | Mola Ram |
| 8BDJG5 | Indiana Jones (CS) |
| 94RUAJ | Willie (chanteuse) |
| DZFY9S | Indiana Jones (collectionneur) |
| E88YRP | Salah |
| FGLKY5 | Indiana Jones 2 |
| FTL48S | Rene Belloq |
| J2XS97 | Indiana Jones (Kali) |
| M4C34K | Indiana Jones (Désert) |
| P4PCDY | Mac |
| PGWSEA | Indiana Jones 1 |
| QPWDMM | Mannequin (homme) |
| QUNZUT | Indiana Jones (DJ) |
| U7SMVK | Mannequin (femme) |
| WL4T6N | Dovchenko |

### Objets

| | |
|---|---|
| 2U7YCV | Fouet serpent |
| EGSM5B | Aimant à pièces |

### Véhicules

| | |
|---|---|
| 7VLKAF | Biplan |
| BC5PTY | Rolls-Royce Phantom |
| PXT4UP | Alien |
| RM3E84 | Avion acrobatique |
| YLG2TN | Hotrod |

## CODES DE GAMEPLAY

En cours de partie, mettez la pause et entrez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| **Beep Beep** | UU3VSC |
| **Construction rapide** | SNXC2F |
| **Creuser rapidement** | XYAN83 |
| **Déguisement** | Y9TE98 |
| **Fast Fix** | 3Z7PJX |
| **Invincibilité** | 6JBB65 |
| **Patinoire** | TY9P4U |
| **Sans peur** | TUXNZF |
| **Score x10** | V7JYBU |
| **Score x2** | U38VJP |
| **Score x3** | PEHHPZ |
| **Score x4** | UXGTB3 |
| **Score x6** | XWJ5EY |
| **Score x8** | S5UZCP |
| **Silhouettes** | FQGPYH |

# Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NIVEAUX SECRETS

Trouvez tous les artefacts de chaque film pour débloquer les trois niveaux secrets.

**Les Aventuriers de l'Arche Perdue :** Indy jeune
**Le Temple Maudit :** La Cité ancienne
**La Dernière Croisade :** L'entrepôt

## MOTS DE PASSE (PERSONNAGES)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir :

| | |
|---|---|
| 04EM94 | Barranca |
| 0E3ENW | Enfant esclave |
| 0GIN24 | Second |
| 12N68W | Bandit |
| 13NS01 | Commandant Toht |
| 1MF94R | Opérateur radio ennemi |
| 1MK4RT | Bandit avec épée |
| 24PF34 | Guide de la jungle |
| 2K9RKS | Colonel Dietrich |
| 2MK45O | Officer ennemi (Désert) |
| 2NK479 | Lao Che |
| 2NKT72 | Assassin de Pankot |
| 3M29TJ | Kazim (Désert) |
| 3NFTU8 | Walter Donovan |
| 3NK48T | Chen |
| 3NSLT8 | Wu Han |
| 3RF6YJ | Dresseur de singe |
| 4682E1 | Sage du village |
| 4J8S4M | Indiana Jones (Tenue désert) |
| 4NSU7Q | Soldat ennemi (Désert) |
| 572E61 | Officier ennemi |
| 8246RB | Boxeur ennemi |
| 8EAL4H | Colonel Vogel |
| B73EUA | Commandant britannique |
| B84ELP | Pilote ennemi |
| C7EJ21 | Danseuse |
| CHN3YU | Belloq (Désert) |
| CNH4RY | Chattar Lal (Thuggee) |
| DJ5I2W | Soldat britannique |
| ENW936 | Chattar Lal |
| FJUR31 | Mola Ram |

| | |
|---|---|
| H0V1SS | Hovitos |
| JSNRT9 | Elsa (Désert) |
| KD48TN | Dignitaire du village |
| MEN4IP | Willie (Pyjama) |
| MK83R7 | Soldat avec bazooka (Croisade) |
| N48SF0 | Bandit masqué |
| ND762W | Mitrailleur sherpa |
| NE6THI | Chevalier du Graal |
| NFK5N2 | Maharajah |
| NRH23J | Kazim |
| S93Y5R | Soldat avec bazooka (Aventuriers) |
| T2R3F9 | Prêtre Thuggee |
| TDR197 | Belloq (Jungle) |
| V75YSP | Fedora |
| VBS7GW | Surveillant d'esclaves Thuggee |
| VEO29L | Belloq (Robe) |
| VJ37WJ | Bagarreur Sherpa |
| VJ3TT3 | Capitaine Katanga |
| VJ48W3 | Valet ennemi |
| VJ5TI9 | Officier britannique |
| VJ7R51 | Garde ennemi |
| VJ85OS | Indiana Jones (Officier) |
| VK93R7 | Willie (Smoking) |
| VM683E | Thuggee |
| VMJ5US | Elsa Schneider (Officier) |
| VN28RH | Garde de Pankot |
| WMO46L | Kao Kan |
| YR47WM | Garde ennemi (Montagnes) |

## MOTS DE PASSE (DIVERS)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir. Les bonus peuvent ensuite être activés dans le menu Extras.

| | |
|---|---|
| 0P1TA5 | Super Baffe |
| 33GM7J | Patinoire |
| 378RS6 | Excavation rapide |
| 3HE85H | Silhouettes |
| 3X44AA | Personnages secrets |
| 4ID1N6 | Déguisements |
| A72E1M | Trésor x8 |
| B1GW1F | Engrais |
| B83EA1 | Invincibilité |
| FJ59WS | Réparation rapide |
| H86LA2 | Aimant à trésor |
| MDLP69 | Régénérer coeurs |
| V83SLO | Construction rapide |
| V84RYS | Trésor x6 |
| VI3PS8 | Trésor x10 |
| VIES2R | Pièces personnages |
| VIKED7 | Détecteur de Reliques |
| VKRNS9 | Désarmer les ennemis |

| | |
|---|---|
| VLWEN3 | Trésor x4 |
| VM4TS9 | Trésor x2 |
| VN3R7S | Super cri |
| VNF59Q | Bip-Bip |
| VUT673 | Détecteur de colis |
| WWQ1SA | Argent sale |

## COOPÉRATION

Si vous jouez en coopération et que l'un des deux joueurs se retrouve bloqué d'une manière ou d'une autre et entrave la progression, vous pouvez tricher en le retirant de la partie (choisissez "Abandonner dans le sous-menu") pour débloquer la situation avant de le refaire entrer dans la partie.

## SUCCÈS

### Il n'y a rien à craindre. (10)

Terminer le niveau "Le temple perdu" en mode Histoire.

### Fais-moi confiance Marion. (10)

Terminer le niveau "Dans les montagnes" en mode Histoire.

### Son bourdon est trop long. (10)

Terminer le niveau "La Ville du Danger" en mode Histoire.

### Obligé...encore des serpents ! (10)

Terminer le niveau "Le puits des âmes" en mode Histoire.

### J'improvise. (10)

Terminer le niveau "Sur la piste de l'Arche" en mode Histoire.

### Gardes les yeux fermés ! (10)

Terminer le niveau "L'ouverture de l'Arche" en mode Histoire.

### Short Round, en avant toute ! (10)

Terminer le niveau "Règlement de comptes à Shanghai" en mode Histoire.

### Assez de couleuvres au déjeuner. (10)

Terminer le niveau "Les secrets de Pankot" en mode Histoire.

### Kali Ma reignera sur tout. (10)

Terminer le niveau "Le temple de Kali" en Mode Histoire.

### Ne fais pas l'idiot avec lui. (10)

Terminer le niveau "Libérer les esclaves" en mode Histoire.

### Prends le tunnel à gauche ! (10)

Terminer le niveau "Sortir des mines" en mode Histoire.

### Préparez-vous à rencontrer Kali. (10)

Terminer le niveau "Combat sur le Pont" en mode Histoire.

### Un X marque l'emplacement. (10)

Terminer le niveau "À la Recherche de Sir Richard" en mode Histoire.

### Ne m'appelle PAS Junior ! (10)

Terminer le niveau "Rescousse au Château" en mode Histoire.

### On ne prend pas le bateau ? (10)

Terminer le niveau "Évasion en Moto" en mode Histoire.

### Pas de billet (10)

Terminer le niveau "De Gros Ennuis dans le Ciel" en mode Histoire.

### Père, on est hors de portée. (10)

Terminer le niveau "Guet-apens dans le Désert" en mode Histoire.

### Il a choisi...bien mal. (10)

Terminer le niveau "Le Temple du Graal" en mode Histoire.

### Tu oses m'embracer! (15)

Embrasse Marion, Willie et Elsa à l'aide de ton fouet.

### Oh que ça me brise le coeur... (15)

Oh que ça me brise le coeur...

### Tu deviendras un vrai croyant. (20)

Utiliser une Statue Thuggee 20 fois.

### Mauvaises dattes. (20)

Donner 20 bananes aux singes.

### Que je suis prudent. (20)

Détruire 50 objets avec un bazooka ou un autre appareil explosif.

### C'est de l'archéologie ça ? (20)

Utiliser les compétences académiques d'un personnage érudit 50 fois.

### Le meilleur fouilleur au Caire. (20)

Découvrir 50 morceaux de trésor ensevelis avec les compétences de fouille.

### Quelle femme bruyante. (20)

Détruire 50 objets ou personnages en utilisant la capacité du cri ou du super cri.

### Jock, mets en marche ! (20)

Utiliser les compétences de réparations d'un personnage mécanicien 50 fois.

### Un au revoir allemand. (20)

Accéder à des zones d'ennemis restreintes 50 fois.

### Je hais ces types. (20)

Détruire 200 méchants.

### Tu as choisi...judicieusement. (30)

Débloquer tous les personnages disponibles.

### C'est pas les années ma chère... (40)

Terminer n'importe quel niveau sans mourir et sans utiliser l'invincibilité.

### Ceci...ceci est l'histoire. (40)

Trouver toutes les artefacts.

### Le courrier est sur le bureau. (40)

Poster tous les colis.

### Fortune et gloire. (100)

Terminer le jeu à 100%.

## Succès secrets

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (30)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (30)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (30)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

A l'instar du précédent opus évoquant la trilogie Star Wars, la licence Lego revisite une autre trilogie bien connue de tous : Indiana Jones. Ce soft vous permet ainsi de revivre les aventures de notre cher Indy, aventurier au grand coeur, en évoluant dans un décor grandement destructible, étant donné que la plupart des éléments qui le composent ne sont qu'un assemblage de pièces de Lego. Ainsi, tout en parcourant les plus grandes scènes des trois films qui sont " Les aventuriers de l'Arche perdue ", " Le temple maudit " et " La dernière croisade ", il s'agira la plupart du temps de détruire un maximum d'éléments du décor, pour ensuite utiliser certaines pièces qui vous permettront, après les avoir reconstruites, de créer un élément vous donnant la possibilité de poursuivre votre route. Celle-ci sera bien sûr parsemée d'embûches et d'ennemis à éliminer, et il vous faudra ramasser une infinité de pièces grises, jaunes et bleues, dans le but de vous confectionner un petit butin, vous permettant d'acheter plus tard à l'université (point de départ avant de débuter les niveaux) quelques trésors et autres bonus que vous aurez omis sur votre passage. Notez que cette soluce ne prend en compte que la progression principale, sans traiter du mode libre, qui vous permet de vous lancer en quête d'artéfacts plus ou moins faciles à trouver en relançant un chapitre déjà bouclé avec les personnages de votre choix.

### Les Aventuriers de l'Arche Perdue

#### Chapitre 1 - Le temple perdu

Lorsque vous prenez les commandes de votre personnage accompagné de son équipier, commencez par détruire le décor pour récupérer vos premières pièces de Lego. Partez ensuite sur la droite, sautez par dessus un premier précipice en vous accrochant à la liane, puis approchez-vous des pièces de Lego en mouvement pour appuyer sur le bouton indiqué et démarrer ainsi une construction. Il s'agit d'un tremplin que vous pourrez utiliser pour récupérer quelques pièces supplémentaires. Donnez donc un coup de fouet à ce totem gris pour le mettre hors d'état de nuire, puis franchissez le prochain précipice de la même manière que précédemment. Sélectionnez votre équipier pour aller creuser à l'endroit qui scintille et découvrir des pièces de Lego qui vous permettront de créer une passerelle en appuyant sur les boutons indiqués. Continuez d'avancer en détruisant les éléments du décor pour récupérer un maximum de pièces. Prenez garde au petit piège qui apparaîtra lorsque vous marcherez sur la structure orange placée après le troisième totem gris, puis vous arriverez devant une porte en pierre, en face de laquelle vous pourrez creuser pour récupérer un morceau de totem gris identique à celui de droite. Après l'avoir placé sur la gauche, faites en sorte que les deux personnages poussent chaque totem pour découvrir deux interrupteurs sur lesquels marcher afin de déclencher l'ouverture de la porte. Franchissez-la donc.

Vous voici maintenant sur les rives d'un fleuve, et vous devez construire un radeau grâce aux pièces qui gigotent en face de vous. Appuyez alors sur le bouton indiqué afin de diriger le radeau, puis rendez-vous sur le ponton de droite. Une fois à cet endroit, partez sur la droite pour détruire quelques éléments du décor et faire face à de gros scarabées. Il s'agira de les éliminer (ils arrivent toujours par deux à l'infini), pour ensuite aller vous accrocher mutuellement sur la corde de droite et de gauche afin de déclencher l'ouverture de la porte en fond de plan. Prenez garde aux lances qui jaillissent du sol en prenant soin de ne pas marcher sur les plaques sombres (vous pourrez récupérer ces mêmes lances pour vous en servir contre les scarabées).

Commencez par monter à l'échelle située en haut à gauche, puis utilisez le fouet d'Indy pour vous rendre sur la plate-forme d'en face, au niveau de laquelle sont situés trois interrupteurs. Placez la caisse sur l'interrupteur du milieu, ce qui fera disparaître le piège du milieu, en bas. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur de gauche pour faire

disparaître le premier piège, puis changez de personnage, pour le faire se déplacer jusqu'à la deuxième plate-forme. Reprenez le contrôle d'Indy, puis placez-vous sur le troisième interrupteur afin de permettre à votre équipier de franchir le secteur du bas et d'aller actionner le mécanisme permettant de désactiver définitivement les pièges, pour laisser Indy les passer à son tour. Positionnez ensuite ce dernier sur la plaque de bois carrée, afin qu'il utilise son fouet pour faire disparaître un piège et utiliser les pièces qui en résulteront pour construire une échelle. Une fois en haut de cette dernière, accrochez-vous à la liane pour poursuivre vers la droite et rejoindre une passerelle dont quelques planches ne tarderont pas à s'effondrer. Une fois de l'autre côté de celle-ci, marchez sur les dalles de couleur différente afin de ne pas vous faire piéger, puis ouvrez la porte pour accéder au tunnel. Prenez garde aux lances qui sortent du sol et aux scarabées, pour bientôt arriver devant un système à actionner. Pour trouver la clé à insérer dans ce dernier, accrochez-vous simplement à la corde qui pend sur la gauche, puis placez la clé dans son emplacement pour ensuite la faire tourner et actionner une grosse structure pierreuse au centre. Rendez-vous au centre de celle-ci pour finalement trouver le trésor et déclencher une petite séquence. À la suite de celle-ci, le secteur ne tardera pas à s'effondrer et vous aurez à franchir la porte qui s'ouvre en arrière-plan.

De retour à l'extérieur, filez à droite en passant par dessus le précipice grâce à la liane, puis continuez dans cette direction en évitant les éboulements. Une fois arrivé un peu plus bas, utilisez une nouvelle liane pour aller finalement vous pendre vous et votre collègue à deux petites cordes. Ceci déclenchera un mécanisme libérant un rocher qui vous ouvrira un passage. Une fois dans ce nouveau tunnel, foncez en direction de la caméra en évitant les trous et les pièges, jusqu'à la sortie. Suite à la nouvelle séquence, vous devrez vous diriger vers l'hydravion situé à gauche et récupérer les deux morceaux bleus (l'un est dans l'eau) pour les placer sur les socles verts, tout ceci en vous occupant des indigènes qui ne cessent de venir vous compliquer la tâche.
Après avoir assemblé ces deux morceaux, approchez-vous d'eux pour construire l'hélice et la placer automatiquement sur le nez de l'avion. Restera alors à réparer l'engin. Pour ce faire, vous devrez utiliser la clé anglaise de votre collègue en allant le placer sur l'engin et en appuyant sur le bouton indiqué. Une fois ceci effectué, la séquence de fin de niveau se déclenche...

## Chapitre 2 - Dans les montagnes

Vous débutez le niveau dans le bar de Marion. Choisissez de diriger cette dernière pour aller la placer sous l'échelle et la lui faire attraper à l'aide d'un saut. Ceci aura pour effet de faire tomber la clé à insérer au niveau des engrenages, près de la porte de gauche. Vous aurez ensuite à combattre Toht accompagné de ses sbires, en utilisant votre fouet et les nombreux éléments du décor à votre disposition. Le but ici sera de toucher Toht en lui envoyant un projectile avant qu'il ne quitte la pièce pour y pénétrer à nouveau par l'autre porte. Lorsque vous aurez effectué ceci trois fois de suite, le bar va s'enflammer et un ennemi muni d'une mitrailleuse viendra vous importuner. De la même manière que précédemment, récupérez un élément du décor comme une chaise, puis envoyez-lui en pleine face après l'avoir ciblé. Après lui avoir réglé son compte tout en vous étant occupé des autres ennemis, Toht va réapparaître et vous aurez à l'attaquer une dernière fois...

Une fois dehors, éliminez les ennemis qui surgissent, pour ensuite attraper une torche sur la maison de gauche et faire exploser la dynamite placée devant les barrières argentées, nettement plus à droite de l'écran. Vous pourrez confectionner une planche à placer sur la structure verte, plus à droite. Il va falloir la remettre en marche en réparant le système bleu, détruit sur la gauche. Pour ce faire, vous pourrez trouver une clef anglaise dans la caisse marron à proximité, puis après avoir remis en marche le mécanisme, utilisez la plaque élévatrice pour attraper le tuyau horizontal. Longez-le alors sur la droite pour atteindre l'autre côté en passant par-dessus le précipice. Tenez-vous maintenant sur les planches de bois avec Indy, puis sautez vers la droite afin qu'il utilise automatiquement son fouet. Placez-vous au niveau des pièces de Lego qui fourmillent ici afin de reconstruire le pont, puis poussez ensuite le tout vers la gauche pour permettre à Marion de vous rejoindre. Retraversez le pont vers la gauche pour aller récupérer une torche, puis amenez celle-ci au niveau des caisses de dynamite situées dans le coin. Vous pourrez alors confectionner un nouveau bonhomme de neige, puis il vous faudra utiliser le saut de Marion afin qu'elle fasse tomber l'autre baril de dynamite en le poussant. Celui-ci va alors exploser et vous devrez utiliser la fonction de construction pour compléter les bâtons de dynamite qui se trouvent devant la barricade argentée. Il ne reste alors plus qu'à aller récupérer une nouvelle torche de l'autre côté du pont, puis de l'amener au niveau de cette dynamite, et vous vous retrouverez dans le secteur suivant.

Avancez dans cette caverne vers la droite, franchissez le précipice grâce au fouet d'Indy, puis utilisez la caisse de Lego pour confectionner un tuyau horizontal qui permettra à votre équipière de l'utiliser pour traverser. En poursuivant un peu

plus à droite, sautez dans l'alcôve de gauche pour tourner la clé, ce qui actionnera le mécanisme d'ouverture de ces grandes portes. Détruisez les deux statues positionnées sur les piliers, réparez le mécanisme de droite en utilisant la clé anglaise sur la structure bleue, puis il restera à trouver la planche à installer en guise d'élévateur. Prenez alors les commandes de Marion pour la placer sur un des deux piliers et ainsi sauter à côté de la statue située derrière les portes ouvertes. Poussez ensuite celle-ci vers la gauche de manière à ce qu'elle tombe et se brise, puis récupérez les Lego qui en résultent pour construire cette fameuse planche à amener sur l'élévateur de droite. Prenez garde aux ennemis qui viendront vous en empêcher, puis poursuivez sur la droite en évitant les effondrements du sol et en utilisant les petits rebords accrochés à la falaise afin de rejoindre finalement l'entrée du temple.

Une fois à l'intérieur de cette grande salle, détruisez les deux structures orangées en fond de décor. Vous trouverez une pelle à utiliser quelques mètres en face des marches, au niveau de l'endroit qui scintille. Ceci vous permet de récupérer la clé à insérer au niveau des engrenages situés près de l'entrée et d'abaisser la corde de gauche. Avant de l'emprunter, montez les escaliers au centre du décor pour déplacer la grande statue entièrement vers la gauche. Retournez au niveau de la corde abaissée, puis une fois en haut de celle-ci, montez sur la planche qui surplombe l'entrée.
Utilisez les rebords pour finalement atteindre le dernier tuyau dans le coin, et sautez sur le sommet de la statue que vous aviez déplacée. Utilisez votre équipier pour repousser la statue vers la droite, ce qui permettra au personnage du haut de sauter vers la planche de droite et de construire ainsi une corde avec les pièces qui se trouvent à cet endroit. Votre équipier va pouvoir vous rejoindre en l'utilisant, puis des tuyaux apparaîtront autour du grand pilier de pierre. Longez ces derniers, sautez ensuite sur la petite plate-forme ronde située un peu plus en bas à droite, puis attrapez la corde pour atteindre la sortie de cette salle.

À nouveau dehors, montez sur le lama pour aller vous placer sur la plaque carrée et ainsi déclencher un élévateur sous l'effet de vos poids additionnés. Empruntez alors celui-ci pour vous retrouver sur les toits et récupérer un bazooka. Redescendez au sol, puis tirez une roquette dans la caisse argentée située sur la droite, avant le pont. Poussez alors la palette verte qui résultera de la construction des pièces, puis vous vous ferez bientôt assaillir par une bande d'ennemis. Notez que le fait d'avoir poussé la palette a fait apparaître sur la gauche du pont une caisse contenant un nouveau lance-roquette. Après vous être débarrassé des ennemis, utilisez le court laps de temps durant lequel vous serez plus tranquille pour détruire le camion du fond et bientôt faire exploser la porte, ce qui déclenchera la séquence de fin de niveau.

## Chapitre 3 - La ville du danger

Suite à la séquence, envoyez une banane au singe situé en hauteur, afin qu'il vous renvoie une clef anglaise et que vous puissiez aller réparer la manivelle sur le côté gauche de l'écran. Ceci vous permet d'emprunter l'élévateur et de franchir la porte qui vous fait face. Une fois derrière celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour reconstruire les caisses de fruits après avoir éliminé vos ennemis, puis envoyez une banane au singe qui vous renverra en échange une pelle. Utilisez celle-ci sur le tas de sable au centre de la place. Déclenchez la construction avec les pièces apparues pour ensuite détruire le tout et faire ainsi le plein de Lego. Finissez de reconstruire les stands, puis allez détruire les objets situés sous le singe afin de pouvoir construire une l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche de manière à rebondir sur la toile de l'étalage de bananes, pour ensuite atteindre le rebord sur lequel la clé est posée. Retournez maintenant vers la droite du décor, au bout de la rue, pour bientôt faire face à la porte barricadée. Placez alors la clé sur l'un des engrenages situés de chaque côté de la porte, puis partez ensuite vers le côté droit du village, en franchissant les quelques marches. Continuez d'éliminer vos ennemis, puis amenez le gros chariot de droite vers la gauche, non loin de l'endroit où Marion doit sauter et rebondir sur une toile. Faites en sorte qu'elle atterrisse sur le sommet du chariot pour ensuite attraper la corde et faire apparaître une petite palette contre le mur. Atterrissez sur celle-ci pour continuer sur le rebord d'en face et récupérer la deuxième clé. Allez la placer sur le deuxième lot d'engrenages à côté de la porte, puis tournez les deux clés afin de déverrouiller celle-ci.

Une fois de l'autre côté, détruisez un maximum d'éléments du décor sur cette place, puis dirigez-vous vers la charrette en fond de plan pour assembler quelques pièces au niveau du point d'attache, ce qui vous permettra de la tirer et découvrir ainsi un passage à emprunter. Franchissez cette ruelle pour ensuite monter les escaliers tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez le toit. Rendez-vous au fond à gauche pour utiliser votre fouet sur la rambarde du singe et la faire chuter. Allez récupérer une banane sur la droite, pour l'envoyer au singe et qu'il vous renvoie en échange de la dynamite. Envoyez celle-ci sur le bidon de gauche afin de le faire exploser, puis reconstruisez

le tout afin de pouvoir emprunter l'échelle et vous retrouver encore plus haut. À cet endroit, détruisez tout ce que vous trouverez, ensuite reconstruisez lorsque cela est possible. Poursuivez vers le fond du décor pour atteindre une demi-sphère au niveau de laquelle vous devrez pousser une palette qui libérera des marches. Une fois en haut de celles-ci, poussez la boule verte pour déclencher une séquence et faire ainsi tomber la planche. Traversez-la pour poursuivre le long de l'échafaudage en bois et continuez à détruire le décor avant de partir sur la droite.

Franchissez maintenant ce secteur en prenant garde aux planches étroites qui s'écrouleront rapidement, tout en continuant vers la droite jusqu'à trouver une caisse de bananes.
Récupérez-en une, pour ensuite l'envoyer au singe situé au fond du décor qui vous renverra une clé à insérer dans les engrenages d'en face. Après l'avoir tournée, une passerelle apparaîtra et vous pourrez continuer tout droit. Allez maintenant récupérer une banane dans le coin gauche, puis envoyez-la au singe de ce secteur afin de récupérer une clef anglaise. Servez-vous-en pour réparer la structure bleue à côté des bananes. Ensuite la première partie d'un objet qui vous permettra en fait de construire un levier apparaîtra. Placez-le sur la dalle verte, puis utilisez le fouet d'Indy en vous plaçant sur la dalle de planches de droite et rejoindre ainsi le bâtiment d'en face. Vous pourrez y récupérer la deuxième partie du levier, puis pourrez détruire la barricade argentée afin de créer ensuite un pont par-dessus les cordes à linge. Allez placer l'objet sur la dalle verte, puis construisez enfin ce levier, pour ensuite sauter vers le manche et ouvrir la trappe au sol. Sautez à l'intérieur et détruisez tout dans ce secteur avant de vous diriger vers la droite.

Vous verrez une grande barrière métallique infranchissable pour le moment. L'idée ici sera d'aller tabasser deux gardes plus à droite et de récupérer leur casquette. Retournez ensuite vers la barrière pour frapper à la fenêtre près de la porte de droite, puis on vous ouvrira le passage. De l'autre côté, débarrassez-vous des ennemis, avant d'aller reconstruire l'avant du camion en utilisant les Lego au sol. Vous trouverez ensuite une clef anglaise dans les outils de droite, qui vous permettra de réparer l'engin. Conduisez-le maintenant pour foncer dans la barrière et vous diriger vers la droite, afin de détruire cette lourde porte. Il ne vous restera plus qu'à descendre de l'engin pour passer la porte d'en face et suivre la séquence...

## Chapitre 4 - Le puits des âmes

Une fois dans le puits, déplacez Indy sur la planche de bois pour qu'il utilise son fouet et fasse avancer une plaque. Étant donné qu'il est effrayé par les serpents, utilisez son équipier pour vous rendre en face et pousser les piliers situés de chaque côté. Celui de droite fait apparaître une torche enflammée, tandis qu'en déplaçant celui de gauche, vous ferez apparaître quelques pièces de Lego à reconstruire. Enflammez ensuite le tout à l'aide de la torche, puis Indy pourra rejoindre son équipier. Placez enfin les deux personnages sur les interrupteurs afin d'ouvrir la porte dans le secteur suivant. Visitez cette pièce en détruisant un maximum d'éléments du décor, puis rendez-vous au fond de la pièce pour trouver un livre dans le pot de gauche, ce qui vous permettra de déchiffrer les hiéroglyphes, une fois placé en face d'eux. La porte s'ouvre alors et vous pouvez rejoindre la prochaine salle.

Dans cette pièce, commencez par faire tourner le premier pilier de gauche à l'aide de la palette, puis allez chercher la clé dorée sur les escaliers. Ces derniers vont alors disparaître pour ne laisser place qu'à une pente glissante. Occupez-vous des bestioles qui surgissent ensuite placez la clé vers les engrenages de gauche. Faites tourner le tout pour écarter les parois et détruire le mur apparu. Utilisez ensuite les pièces de Lego pour reconstruire la tête d'une statue à positionner sur la première statue de gauche, au niveau de la pente. Ceci fera réapparaître les marches. Ramassez la palette orange pour aller la placer sur le pilier situé juste à côté, dans le coin droit. Tirez-la maintenant de sorte à faire tourner entièrement le pilier vers la gauche. Allez ensuite placer Indy sur le tout premier pilier que vous aviez fait tourner, à l'entrée de la pièce, au niveau du pilier gauche. Sautez maintenant sur le pilier d'en face, puis utilisez votre équipier pour qu'il pousse la palette située juste au-dessous de vous, de sorte à faire tourner le pilier entièrement vers la droite. Ceci vous permettra de vous placer sur une planche de bois, afin d'utiliser votre fouet et de rejoindre le pilier du coin droit. Une fois sur ce dernier, utilisez votre équipier pour le faire tourner entièrement à droite, en lui faisant pousser la palette, puis vous pourrez enfin rejoindre le pilier du dernier coin, au premier plan à droite. Indy va alors atterrir sur un interrupteur jaune qui va faire tomber un bloc. Amenez-le en haut des escaliers, en fond de plan. Vous trouverez d'ailleurs un deuxième bloc identique sur la patte droite de ce sphinx. Placez-vous, le bloc en main, sur un des deux espaces rectangulaires au sol afin d'être surélevé automatiquement, puis appuyez sur le bouton adéquat pour lâcher le bloc au niveau de l'oeil. Répétez l'opération avec le deuxième oeil, puis franchissez la porte ouverte.

Dans cette nouvelle section, il s'agira de placer trois boules jaunes au niveau des emplacements dans le mur du fond.

Ramassez-en une première au sol, pour aller la placer dans un des trous, puis une deuxième sera à déterrer non loin de l'entrée de la pièce, sur la gauche. Placez-la également, en sachant que pour atteindre le trou du milieu situé en hauteur, il vous faudra aller casser le mur de gauche pour trouver une plaque à positionner sur un élévateur, qui vous permettra justement d'aller placer la boule jaune. Vous trouverez la troisième sphère en hauteur sur la droite, et vous pourrez l'atteindre après avoir déchiffré les hiéroglyphes en utilisant le livre enterré non loin d'ici. Servez-vous alors des tuyaux apparus sur les murs afin de vous placer devant la boule jaune et utiliser votre fouet pour l'attraper. Après avoir placé les trois sphères jaunes dans les trous, observez la séquence qui va suivre, puis vous vous retrouvez à nouveau avec Marion.

De retour dans une salle remplie de serpents, détruisez les deux poutres accrochées au pilier de droite pour ensuite placer Indy sur la planche carrée de gauche. Sautez alors avec Marion pour attraper la corde, ce qui élèvera Indy, lui permettant d'atteindre le pilier de droite avec son fouet. Celui-ci va s'écrouler contre le mur, en créant une ouverture dans laquelle vous engouffrer. Dans le secteur suivant, longez le mur vers la droite grâce aux tuyaux, utilisez la liane, puis continuez sur la droite jusqu'à la planche vous permettant d'utiliser le fouet et d'atteindre l'autre côté. En déterrant le levier et en l'actionnant, vous permettrez à votre équipière de vous rejoindre et vous pourrez ainsi vous accrocher chacun à une corde afin d'ouvrir le passage vers le prochain secteur. Comme à votre habitude, détruisez tout ce que vous pourrez dans cette pièce, puis amenez les deux engrenages de droite, ainsi que la clé qui se trouve entre eux dans l'alcôve, vers le mécanisme situé sur le mur adjacent, à gauche. Après avoir complété le mécanisme, placez votre Indy sur la plate-forme de droite et tournez la clé.

Une fois en hauteur, partez vers la droite pour vous placer sur les deux interrupteurs et ainsi ouvrir la porte vers la salle suivante. Si vous tombez avant d'atteindre ces derniers, vous devrez remonter via la plate-forme la plus à gauche. Toutefois, Indy ne pourra pas sauter dessus, car celle-ci sera trop haute pour lui. Pour l'aider à l'atteindre construisez le bloc sur le damier et poussez-le sur vers le coin gauche. Ceci permettra à Indy de grimper dessus, pour ensuite atteindre la plate-forme qui était trop haute pour lui. Vous voici dans un couloir à traverser, avec des rangées de tombeaux placés contre les murs. Après avoir franchi le couloir, vous vous retrouverez dehors, et il s'agira d'aller récupérer deux clés dorées, à gauche et à droite du secteur. Pour le côté gauche, la planche indique qu'il vous faudra utiliser Indy et son fouet. Construisez ensuite les deux tuyaux à accrocher sur le mur, puis placez-vous sur la prochaine plate-forme carrée pour utiliser à nouveau le fouet. Courez sur la plaque qui vient de tomber pour enfin récupérer une des deux clés. Pour le côté droit, il faudra utiliser le saut de Marion pour atteindre la liane et sauter sur la plate-forme d'en face, afin de détruire les objets et trouver la deuxième clé. Allez ensuite fixer les clés sur les deux systèmes situés dans les coins de la plate-forme centrale, puis tournez le tout en même temps. Ceci va alors faire apparaître un serpent géant. La technique pour l'éliminer consistera à lui envoyer cinq fois de suite une des torches que vous trouverez sur le pilier de gauche. Après l'avoir vaincu, utilisez les résidus de ce boss pour construire un élévateur et utilisez-le pour rejoindre la planche du haut. Restera ensuite à pousser le bloc beige pour clore le niveau.

## Chapitre 5 - Sur la piste de l'Arche

Dans ce premier secteur, détruisez le maximum d'éléments, mais récupérez surtout la première caisse bleue posée au sol pour l'amener sur le support vert indiqué. Il va falloir trouver la deuxième. Pour ce faire, placez Indy juste en face et à gauche de la grue d'à côté, pour utiliser le fouet et déplier une échelle. Utilisez-la pour atteindre l'autre caisse bleue, à poser à côté de la première, puis vous aurez à reconstruire le tout. Suite à ceci, allez vous placer dans la grue pour attraper le gros cylindre de gauche et le placer sur la droite, au niveau du plateau rond. Celui-ci va alors être écrasé sous le poids du cylindre, relevant ainsi la plaque ronde d'à côté. Avant de monter dessus, rendez-vous entièrement à droite du niveau pour aller pousser le petit chariot marron et reconstruire les planches qui apparaîtront. Vous aurez alors confectionné un morceau de chemin de fer, à aller fixer sur les rails situés en fond de plan.
Vous pourrez trouver un autre morceau sur le sol non loin de là, afin de le fixer également sur les rails. Le dernier morceau quant à lui sera à déterrer au niveau du coin droit du niveau, au premier plan.

Après avoir reconstruit le chemin de fer du fond, revenez vers la  grue et le cylindre pour monter sur le plateau surélevé et pouvoir poursuivre sur ce chemin en hauteur, en contournant le coin, jusqu'à atteindre le véhicule situé sur le chemin de fer. Sautez dessus, puis utilisez  votre équipier pour le pousser et vous permettre d'atteindre le côté droit. Construisez ensuite la corde qui permettra à votre équipier de vous rejoindre, puis accrochez-vous chacun à une corde pour ouvrir le passage vers les escaliers menant à la prochaine section. Ici, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour récupérer une casquette afin d'aller duper le garde de droite et qu'il vous ouvre la porte vers la place

suivante. Le but à cet endroit sera d'ouvrir la porte de droite, bloquée par deux barrières. Vous devrez récupérer deux moteurs pour lever ces dernières. Le premier sera à construire simplement et vous attend dans le coin droit de la place, puis vous aurez à le placer ensuite à droite ou à gauche de la porte. Le second sera à attraper en utilisant les deux personnages. Montez sur la première tourelle de gauche, au niveau des engrenages, pour ensuite vous accrocher à la corde de droite. Utilisez votre équipier pour qu'il monte également face au mécanisme et tourne la clé (après avoir tiré la corde centrale et reconstruit le tout). La corde se déplace alors sur la droite, vous pourrez sauter de celle-ci vers la tourelle suivante, contenant elle aussi un système d'engrenages. Dirigez vite le personnage qui est resté sur la première tourelle pour lui faire utiliser à son tour la corde et rejoindre la tourelle du milieu avant qu'elle n'ait retrouvé sa position initiale. Répétez l'opération pour atteindre la troisième tourelle, ce qui vous permettra d'accéder au deuxième moteur nécessaire pour l'activation de l'autre barrière.

Franchissez la porte, vous aurez à combattre le boss, un type invincible, mais bête comme ses pieds. Pour le vaincre, il s'agira par trois fois de le faire frapper une enclume que vous transporterez jusqu'à lui. Reste maintenant à trouver ces trois enclumes...La première sera située simplement sur la gauche de l'entrée de cette place. Soulevez-la pour l'amener ensuite vers le boss, puis il perdra un premier coeur. Pour dégoter la deuxième enclume, il s'agira de détruire le camion ennemi qui surgira dans peu de temps, en montant dans l'avion et en tirant une rafale sur l'engin. Les pièces qui résulteront vous permettront de confectionner la seconde enclume à présenter au boss. Pour la dernière enclume, répétez simplement l'opération en faisant sauter le nouveau camion ennemi apparu. Suivez la séquence qui suit la défaite du boss, puis une course-poursuite sera engagée, où vous aurez à combattre des ennemis sur le toit d'un camion à pleine vitesse, pour ensuite sauter sur le camion de devant et bientôt prendre la place du conducteur (vous devez avoir vaincu tous les autres ennemis pour que le conducteur vienne vous attaquer à son tour). Appuyez alors sur le bouton indiqué pour accélérer et rejoindre la prochaine série de camions, où vous aurez les mêmes actions à effectuer. Répétez l'opération une fois encore, pour bientôt sauter dans la camionnette qui transporte l'arche et vous placer au volant après avoir vaincu tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence de fin de niveau.

## Chapitre 6 - L'ouverture de l'Arche

Sur le premier plan, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour ensuite amener la caisse marron sur un des rectangles verts situés sur le sous-marin. Passez ensuite de l'autre côté, en arrière-plan donc, pour vous rendre entièrement à gauche et utiliser le fouet d'Indy afin de faire descendre une échelle. Montez au sommet de celle-ci pour ensuite marcher sur le rebord en revenant sur la droite. Sautez sur la petite plate-forme attachée et utilisez votre équipier pour tourner l'engrenage situé contre le mur afin de déplacer la structure. Une fois de l'autre côté, sautez pour continuer sur la droite, actionnez la poignée orange qui fera descendre une échelle pour votre collègue. Empruntez-la afin de vous retrouver à hauteur de la porte et actionnez les leviers situés de chaque côté. C'est dans cette pièce que vous trouverez la deuxième caisse à amener sur le sous-marin, à côté de la première. Eliminez les hommes et récupérez-la, pour ensuite vous placer au bord de l'eau tout en tenant la caisse. Votre équipier tournera la clé de l'autre engrenage, puis vous pourrez marcher sur une plaque qui vous mènera au sous-marin.
Posez la caisse à l'endroit prévu, construisez finalement une mitrailleuse. Prenez-en les commandes pour envoyer des rafales sur les palettes vertes uniquement, situées en fond de plan, afin de faire monter les deux symboles verts au maximum. Ceci aura pour effet d'élever une échelle que vous vous empresserez d'emprunter, pour ensuite partir vers la droite, contournez le coin et poursuivez jusqu'à la sortie.

Progressez vers la droite, pour aller utiliser le fouet sur la planche prévue à cet effet, à droite de la petite arche barricadée en fond de plan. Il en résultera des morceaux de tuyau à reconstruire pour vous permettre d'atteindre la planche carrée située plus haut à droite et utiliser à nouveau le fouet. Assemblez une fois encore les morceaux de tuyau pour permettre à votre collègue de vous rejoindre, puis continuez vers la droite, pour éliminer deux gardes et trouver une clé anglaise à leur niveau. Récupérez-la, puis descendez pour réparer le camion après avoir vaincu les ennemis. Conduisez-le pour foncer dans la porte de gauche et ainsi l'ouvrir (il faudra vous rendre à l'endroit indiqué par la caméra), puis revenez à droite et au premier plan afin de vous accrocher sur les deux cordes ensemble, ce qui déclenchera l'ouverture de l'enclos où sont situés des chevaux. Montez sur l'un d'entre eux pour rejoindre le côté gauche et vous placer sous la plate-forme désignée précédemment par la caméra, dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton indiqué de manière à ce que le cheval vous envoie sur la plate-forme, puis vous verrez sept interrupteurs orange à cet endroit. L'idée sera de placer la bassine et le gros bloc, puis vos deux personnages sur quatre de ces interrupteurs, de sorte à ce que le chiffre 4 soit représenté sur le panneau. Une porte va alors s'ouvrir au-dessous de vous, vous pourrez récupérer un lance-roquettes. Tirez maintenant dans la barricade située juste à droite afin de passer

sous l'arche et de continuer vers le secteur suivant.

Suite à la séquence, la caméra va vous montrer le prochain boss à éliminer. Commencez d'abord par vous occuper des autres ennemis tout en détruisant le décor, puis rejoignez le côté gauche pour placer la boîte ressemblant à un cercueil sur le rectangle vert. Un indicateur multicolore apparaît alors, il vous faut utiliser Marion pour rejoindre les hauteurs et aller toucher une première fois le boss. Il va filer vers la droite, vous aurez à reconstruire une plate-forme grise qui ira se fixer sur le mur de droite. Utilisez un de vos personnages pour monter à l'échelle de l'échafaudage situé à proximité, attendez que l'autre s'accroche à la corde. Ceci va vous permettre de monter sur la plate-forme grise, puis de sauter vers le boss pour le toucher une deuxième fois. Ce dernier ira ensuite se cacher en hauteur en fond de décor, vous devrez y grimper avec Indy. Vous aurez à attraper la corde qui pend au-dessus de l'arche. Pour ce faire, vous devrez sauter sur les rebords situés à droite et à gauche des hiéroglyphes pour ensuite vous lancer vers cette corde. Sautez ensuite vers les tuyaux accrochés contre la paroi, puis placez-vous sur la planche sur laquelle utiliser le fouet. Ceci vous permet d'abaisser une petite planche contre le mur, à utiliser pour toucher le boss une fois encore. Frappez-le simplement par la suite et il perdra ses deux derniers coeurs. Vous n'avez plus alors qu'à observer la séquence finale du chapitre.

## Le Temple Maudit

### Chapitre 1 - Règlement de comptes à Shangaï

Le niveau débute au club Obi-Wan. Suite à la séquence introductive, Indy va se retrouver empoisonné. Étant donné que vous ne pourrez pratiquement rien faire avec lui dans cet état, il va falloir utiliser en majeure partie son équipière. L'idée ici sera de récupérer des diamants bleus éparpillés dans le niveau afin de les envoyer aux gangsters qui se trouvent sur les côtés, en hauteur. Envoyez le premier diamant au gangster qui détient l'antidote, puis il l'enverra à un de ses collègues. Vous aurez alors à envoyer un nouveau diamant à ce dernier, il le fera passer à un autre gangster. Répétez l'opération jusqu'à pouvoir finalement récupérer l'antidote et guérir Indy. Vous trouverez un diamant bleu sur la table au centre de la pièce, un autre après avoir tiré la corde de derrière et fait tomber les ballons (détruisez-les), un troisième derrière la vitrine de droite (faites crier la jeune femme pour qu'elle la détruise), puis un quatrième diamant derrière la vitrine de gauche (placez-vous chacun sur un des interrupteurs pour l'ouvrir). Après avoir finalement récupéré l'antidote, il restera à éliminer l'ennemi équipé d'une mitraillette. Pour ce faire, placez-vous de part et d'autre de cette statue de batracien (sur les interrupteurs) puis la gueule s'ouvrira, vous permettant d'obtenir un sabre. Récupérez-le, envoyez-le sur la corde rouge qui retient le gong accroché au mur, à droite du batracien. Celui-ci va ensuite tomber, vous devrez l'utiliser en appuyant sur le bouton indiqué, afin de rouler sur l'ennemi et de détruire d'ailleurs la porte de sortie située juste derrière lui.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez donc à l'extérieur, devant le club Obi-Wan. Votre objectif maintenant sera de réparer la voiture en récupérant deux pièces. Commencez par grimper à la corde située au premier plan sur la gauche, en utilisant Indy. Partez ensuite à droite et en fond de plan, puis une fois à l'extrémité du balcon, utilisez votre équipière restée en bas pour qu'elle attrape la corde suspendue afin d'abaisser une première palette bleue. Utilisez Indy pour franchir cette dernière, puis répétez l'opération avec la deuxième palette. Sautez enfin en direction de la première pièce à assembler, amenez-la près de la voiture, sur le rectangle vert. Pour trouver la deuxième pièce, utilisez l'enfant afin qu'il se glisse dans l'ouverture que vous apercevez au sol, au niveau du bâtiment d'en face. Il se retrouvera ensuite sur le balcon, vous devrez lui faire longer les tuyaux situés au-dessus de lui pour qu'il longe également le mur adjacent vers la droite et qu'il attrape la corde. Progressez vers la droite en rebondissant sur la toile, rejoignez finalement la plate-forme située un peu plus en hauteur pour récupérer la deuxième pièce. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez le tout, des gangsters sortiront du garage de gauche. Réglez-leur leur compte, puis allez donc chercher la clef anglaise dans le garage afin de vous en servir pour réparer votre voiture. Montez à l'intérieur de celle-ci, puis foncez dans la porte en bois pour quitter cette ruelle.

Vous voici maintenant arrivé à un aéroport, et il s'agira ici de réparer l'avion. Commencez par sauter tout de suite sur la droite avec la jeune femme, pour aller pousser la caisse beige et faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va permettre à l'enfant de s'engouffrer dans l'ouverture que vous venez de créer, afin qu'il détruise les caisses situées un peu plus haut et qu'il trouve une première caisse marron à amener près de l'avion (comme d'habitude, sur le rectangle vert). Dirigez-vous maintenant sur la gauche du hangar, afin qu'Indy monte sur les caisses et aille sauter vers la planche

carrée lui permettant d'utiliser son fouet. Vous trouverez alors la deuxième caisse marron de l'autre côté, à amener à côté de la première. Après avoir reconstruit l'hélice, il s'agira de monter dans l'avion. Pour ce faire, retournez dans le hangar de gauche pour utiliser le transpalette et l'amener près de l'avion. Placez Indy sur ce dernier (automatique), puis positionnez-vous près d'une des deux planches surélevées, à droite et à gauche de l'avion. Une fois qu'Indy se trouvera dessus, il pourra utiliser son fouet pour faire repartir les hélices latérales. Lorsque vous aurez réparé les hélices situées de part et d'autre de l'avion, vous n'avez plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

## Chapitre 2 - Les secrets de Pankot

Montez sur les éléphants afin de traverser la boue, (libérez la liane d'un coup de fouet pour faire passer les autres) puis empruntez le chemin à droite du pont relevé pour aller chercher un premier tas de planches, en utilisant les défenses de l'éléphant après avoir appuyé sur le bouton indiqué.
Allez ensuite les placer sur un des socles verts situés devant le pont, puis utilisez maintenant Willie en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un point au niveau duquel elle pourra sauter pour attraper les tuyaux. Longez ensuite le tout vers la gauche puis assemblez les quelques pièces que vous trouverez au bout, afin de créer une poignée. Après l'avoir tirée, ceci fera apparaître une planche au-dessus de cette mare de serpents. Récupérez ensuite la deuxième caisse de planches pour l'amener à côté de la première, puis reconstruisez ensuite ce tas de Legos afin de faire apparaître une planche carrée sur laquelle Indy devra utiliser son fouet. Ceci permet d'abaisser le pont et de le traverser avec les éléphants. Une fois de l'autre côté, vous pourrez récupérer une pelle en vous plaçant sur la plate-forme carrée située au niveau de la boue, et en utilisant le fouet d'Indy. Ceci vous permet d'aller creuser légèrement avant le plan de boue pour découvrir une clé. Récupérez-la, puis traversez ensuite la boue avec un éléphant pour aller la placer dans les engrenages de gauche et la faire tourner. Avant de continuer plus loin, retournez prendre une banane avec le fouet d'Indy, sur le côté gauche du plan de boue. Tout de suite après avoir franchi la première porte, vous trouverez un singe en hauteur sur votre gauche. Envoyez-lui donc la banane, afin qu'il vous renvoie en échange la clé à fixer sur la prochaine série d'engrenages. Faites-la tourner pour ouvrir la deuxième porte, puis empruntez le chemin de droite avec au moins un éléphant pour piétiner les serpents et ensuite le placer sur le rectangle orange de gauche. La grande porte commence à s'ouvrir, il vous faut positionner vos personnages sur les trois interrupteurs de droite pour finalement avoir accès au palace.

Suite au charmant repas, vous serez assailli par des gardes, après vous être chargé de ces derniers, il s'agira de vous rendre à droite de la pièce pour vous positionner sur la planche carrée et d'utiliser le fouet. Ceci aura pour effet de faire sonner la cloche, faisant ainsi tomber une clé et apparaître de nouveaux ennemis. Chargez-vous-en, puis insérez la clé au niveau des engrenages situés à gauche de la pièce. Allez ensuite récupérer la pièce grise au centre de la grande table pour la placer également sur les engrenages. En tournant la clé, vous relèverez un panneau sur votre droite, qui vous permettra de tirer un levier déclenchant l'ouverture de la grande porte. Franchissez-la pour rejoindre le couloir. Progressez à l'intérieur de celui-ci en vous occupant du comité d'accueil et en détruisant tout sur votre passage, puis après avoir monté les deux séries d'escaliers, vous vous retrouverez dans une chambre. Détruisez le décor en criant avec la fille sur la vitrine pour trouver un livre, puis ressortez de la chambre par la gauche. Poussez alors la plante verte dans le renfoncement. Ceci fait apparaître une série de hiéroglyphes à déchiffrer à l'aide du livre. Cela vous permet d'accéder à une deuxième chambre, dans laquelle vous devrez vous occuper des ennemis, avant de pousser le lit sur la droite. Sautez maintenant sur le tabouret puis sur le lit avec Indy. À partir d'ici, sautez sur la plate-forme carrée de droite pour utiliser le fouet et vous retrouver de l'autre côté de la pièce. Actionnez alors le levier pour faire apparaître des pièces de Lego à assembler, puis en tirant cette poignée ainsi construite, vous accéderez à un nouveau passage secret. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il vous faudra utiliser la corde pour le traverser et gagner la prochaine section.

Actionnez maintenant le levier de droite pour faire apparaître une échelle, puis une fois en haut de cette dernière, utilisez Indy pour vous balancer jusqu'à l'autre côté. Accrochez-vous alors à la liane, puis changez de personnage. Au-dessous d'Indy, vous trouverez des pièces à assembler, ce qui créera un passage pour l'enfant. Empruntez-le avec ce dernier, puis il se retrouvera en hauteur et devra s'accrocher à son tour à l'autre liane. Ceci aura pour effet d'élever un bloc vous permettant d'accéder au secteur suivant, puis vous devrez traverser cette barrière d'araignées par la droite grâce au fouet, pour ensuite récupérer une torche, qui vous permettra ensuite de marcher sans danger sur les insectes si vous la tenez en main. Dirigez-vous vers vos équipiers pour finalement les escorter vers les trois interrupteurs. Une fois tout le monde en position sur ces derniers, un passage s'ouvre vers un couloir qui vous mènera dans une salle piégée. En vous plaçant sur la planche carrée et en utilisant le fouet, vous ferez apparaître des squelettes à détruire. Allez ensuite placer les deux caisses qui en résultent sur les rectangles verts, pour enfin assembler le tout.

Vous aurez alors construit une statue qui bloquera l'abaissement du plafond, et vous permettra de quitter les lieux et d'observer la séquence de fin de niveau...

## Chapitre 3 - Le temple de Kali

Votre premier objectif sera de rassembler deux caisses sur les rectangles verts de la statue de droite. Pour commencer, descendez au niveau inférieur pour aller trouver une première caisse, puis utilisez alors l'autre personnage pour aller fabriquer la petite échelle sur la droite et atteindre le damier dans l'alcôve légèrement plus haute. Faites-lui pousser l'objet de couleur rouge et verte de sorte à ce qu'il tombe et se détruise. Reconstruisez les pièces éparpillées pour obtenir une palette à aller fixer sur la gauche, puis il vous restera à la tourner pour surélever le socle au-dessus de la lave de gauche, après avoir placé votre personnage tenant la caisse sur ce socle. Ceci permettra ainsi à votre équipier d'aller positionner la première caisse vers la statue. Pour aller récupérer la deuxième caisse, dirigez-vous entièrement à gauche et utilisez le fouet d'Indy pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite récupérer des torches après vous être occupé du comité d'accueil, puis placez-les sur les socles du pont qui en sont dépourvu. La moitié de pont va alors se redresser, permettant à votre équipier de vous rejoindre pour aller se glisser dans la petite ouverture. Une fois plus haut, actionnez le levier pour relever l'ouverture et vous pourrez ainsi récupérer la deuxième caisse. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez les pièces pour créer un toit au-dessus de la statue et grimpez ensuite dessus. Vous pourrez alors poursuivre sur la droite en utilisant les cordes qui vous permettront d'atteindre ensuite les deux piliers rotatifs. Franchissez ce passage en vous accrochant aux rebords, puis atteignez ceux situés sur la partie supérieure du deuxième pilier pour pouvoir atterrir sur la plate-forme au niveau de laquelle des ennemis vous attendent. Après leur avoir réglé leur compte, actionnez chacun un levier pour rejoindre le secteur suivant.

Suite à la petite séquence, il va vous falloir sauver votre dulcinée. Pour ce faire, deux leviers auront besoin d'être actionnés. Commencez par vous diriger vers la droite, puis reconstruisez la partie supérieure de l'autel avec les pièces à proximité. Détruisez le décor sous la cheminée de droite, puis vous découvrirez un passage pour l'enfant. Engouffrez-vous-y avec ce dernier, puis utilisez Indy pour pousser l'autel, de sorte à ce que l'enfant saute dessus. Pour que l'enfant puisse atteindre le rebord situé plus à gauche, il va falloir qu'Indy tire le second autel. Ceci va permettre à votre équipier d'aller tirer un premier levier. Pour vous occuper du second, rendez-vous sur la gauche de la salle, puis après vous être occupé des ennemis, allez tourner les engrenages situés dans le coin afin de faire avancer un autel. Montez à l'échelle située plus au premier plan avec Indy, puis utilisez le fouet pour traverser jusqu'à l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à marcher sur le rebord et contourner le coin pour ensuite utiliser le toit de l'autel et atteindre le deuxième levier à actionner. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous aurez à supprimer un ennemi en particulier. Frappez-le simplement pour qu'il perde ses deux premiers coeurs, puis il ira se placer sur une des deux grilles orange. Vous aurez maintenant à récupérer le turban d'un des ennemis blancs puis à le porter pour vous placer devant chacune des statues (l'une après l'autre, pas besoin que les deux personnages s'en chargent) et appuyer sur le bouton adéquat pour prier. Vous verrez ensuite des flammes jaillir des grilles, ce qui blessera le boss. Finissez-le avec de simples coups de poing si nécessaire et vous en aurez terminé avec ce niveau.

## Chapitre 4 - Libérer les esclaves

Dans ce premier secteur, utilisez Willie pour sauter au-dessus du mur de gauche et lui faire assembler le tuyau qui permettra à Indy de suivre. Allez ensuite vous placer avec ce dernier sur la plate-forme carrée située dans le coin, puis utilisez votre fouet pour élever un bloc à gauche, qui vous permettra de récupérer une première caisse à placer sur un des rectangles verts. Vous trouverez la deuxième caisse directement à droite de la plate-forme carrée, puis en assemblant le tout, vous permettrez au chariot de rouler le long des rails pour aller finalement créer une ouverture dans le mur. Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci en utilisant la corde et le tuyau contre la paroi de gauche, éliminez quelques ennemis, puis pénétrez dans l'ouverture. Dans le secteur suivant, tournez les engrenages de droite afin d'abaisser une cage et de libérer un esclave enfant.
Celui-ci ira se faufiler par le petit trou de droite, puis il vous permettra de rejoindre la salle suivante en ouvrant la porte avec le levier du haut. Ici, utilisez le fouet pour vous diriger en fond de plan et traverser les rails afin de détruire le décor et trouver une petite pièce dorée. Placez-la sur la plate-forme verte qui surplombe les rails pour ensuite faire tourner les engrenages, amenant ainsi la pièce de l'autre côté. Celle-ci sera à placer sur le petit carré vert, puis il faudra sauter sur la plate-forme de droite. Utilisez votre fouet pour vous emparer de la caisse, laissez-la sur cette plate-forme, puis sautez sur celle du milieu. De même, utilisez à nouveau votre fouet pour récupérer la pièce et la poser sur cette plate-forme (faites en sorte de bien vous placer dans l'axe et assez près pour être sûr de l'attraper au fouet). Sautez alors sur la

troisième plate-forme, puis attrapez cette pièce avec le fouet. Enfin, posez-la à cet endroit, puis rejoignez le côté droit, pour l'attraper une fois encore, allez enfin la placer sur le système bleu et vert de gauche. Allez récupérer la clé anglaise située un peu plus en arrière, puis réparez alors le tout afin de réactiver l'élévateur.

Détruisez ensuite les éléments du décor, notamment ceux situés à droite de ce secteur, afin de dévoiler une clé au niveau de la chute d'eau, à placer sur les engrenages situés en fond de plan. Après avoir tourné le mécanisme, vous révélerez une plate-forme carrée, synonyme de fouet. Pour monter sur celle-ci, utilisez l'élévateur de gauche, puis rejoignez la plate-forme du coin, pour ensuite vous placer à l'extrémité droite et utiliser le fouet. Dirigez-vous alors sur la droite pour détruire une deuxième cage contenant un esclave enfant, puis celui-ci vous aidera à sortir de la pièce en vous ouvrant la porte du fond. Éliminez tous les gardes qui apparaissent, puis allez récupérer de la dynamite dans la caisse verte de cette nouvelle salle, afin de détruire les débris situés en fond de plan. Franchissez l'accès dévoilé pour avoir à vous charger de nouveaux gardes, puis détruisez les débris sous l'échafaudage de droite afin de ramasser une petite pièce carrée. Apportez celle-ci sur la gauche pour la placer contre la paroi indiquée, puis tirez le tout afin de faire apparaître trois marches. Une fois en haut de ces dernières, vous trouverez une pelle en détruisant les objets sous la cage de gauche, qui vous permettra de déterrer une pièce à récupérer plus en avant sur la gauche. Allez la placer au niveau de la pièce verte indiquée, puis tirez cette poignée pour libérer ces nombreux esclaves. Chargez-vous des ennemis apparus, puis sautez ensuite le long des deux plates-formes relevées sur la droite pour continuer votre route à travers l'ouverture dans le mur (après avoir détruit les débris) et déclencher une séquence.

Comme vous le voyez, ce boss verra son énergie sans cesse régénérée grâce à l'aide du sorcier. Commencez par aller récupérer de la dynamite dans la caisse marron située sous le sorcier, puis envoyez-la au niveau de la cellule de Short Round. Prenez ensuite les commandes de ce dernier pour vous glisser dans la petite ouverture de droite. Attaquez alors le sorcier, puis il réapparaîtra plus à droite. Détruisez le décor juste à côté de vous pour récupérer une clef anglaise, puis réparez la première nacelle de droite. Empruntez ensuite ces deux nacelles se déplaçant verticalement pour aller toucher une nouvelle fois le sorcier, puis il partira de nouveau. Restez à cet endroit avec l'enfant, utilisez un des deux autres personnages pour pousser le grand wagon vert entièrement à droite. Celui-ci va permettre à Short Round de sauter dessus, pour rejoindre ensuite le sorcier sur la plate-forme du coin. Après l'avoir frappé une fois encore, une petite séquence se déclenchera à la suite de laquelle le boss vous enverra des rochers. Le but ici sera de vous emparer de bâtons de dynamite, pour lui envoyer dessus au moment où il soulève un rocher. Si vous le touchez à cet instant, il va chuter et le rocher lui tombera dessus. Répétez l'opération jusqu'à faire disparaître tous ses coeurs de vie et c'en sera fini pour ce niveau.

## Chapitre 5 - Sortir des mines

Commencez le niveau en éliminant vos assaillants, puis reconstruisez le chemin de fer en détruisant le décor à proximité des rails manquants, pour déjà reconstruire celui de droite (et trouver une clé anglaise) après avoir détruit les caisses. Le rail gauche quant à lui se situe plus au premier plan, vous n'avez qu'à aller le ramasser pour le fixer à sa place. Il s'agira maintenant de réparer le wagonnet de droite. Pour ce faire, allez tirer le levier près de la caisse rouge et noire afin de récupérer de la dynamite, puis envoyez-la au niveau des débris de droite.
Assemblez les pièces qui fourmillent ici afin de reconstruire le wagonnet, puis montez à l'intérieur pour finir les réparations avec la clé anglaise. Poussez le wagonnet entièrement sur la gauche (jusqu'à ne plus pouvoir le faire avancer), puis dirigez-vous au niveau du mur gauche. Longez-le vers la gauche pour trouver des engrenages à faire tourner, après avoir placé Indy sur la planche mobile de gauche. Ceci lui permet de rejoindre une planche carrée sur laquelle utiliser le fouet. Continuez de longer le mur vers la droite, pour bientôt tirer un levier qui abaissera une échelle. Sautez ensuite sur la plate-forme surélevée de droite, puis faites en sorte que les deux autres personnages vous rejoignent. Ceci abaissera la plate-forme sous l'effet du poids, mais relevant ainsi le chariot de l'autre côté. Contournez alors cette dernière pour aller emprunter l'échelle de droite et ainsi monter dessus. Poussez enfin le chariot de gauche jusqu'au déclenchement d'une cinématique...

Vous voici maintenant dans deux wagonnets, à dévaler les rails à toute vitesse. Ici, vous aurez pour principal objectif de frapper 3 feux rouges en utilisant votre pelle et en contrôlant alternativement le wagon d'Indy et celui des deux autres. Soyez vif et prêt à frapper les feux lorsque vous les approchez, puis ils tourneront au vert. Une fois que les trois feux ont tourné au vert, vous aurez accès à la prochaine section. Ne tardez pas trop à frapper les feux, car ils reprennent leur couleur rouge après un certain temps. Dans le prochain secteur, vous devrez répéter l'opération en frappant cette fois 5 feux (pour l'un d'eux, vous devrez vous pencher à gauche et changer de rail à un croisement), une séquence se

déclenchera.

### Chapitre 6 - Combat sur le pont

Suite à la séquence, il va vous falloir fuir ce tunnel inondé en courant vers la caméra et en évitant les obstacles. Si toutefois vous vous faites rattraper par l'eau, vous vous retrouverez tout de suite dans le secteur suivant. Une fois à cet endroit, Indy se retrouvera sur la droite, tandis que les deux autres se trouveront sur l'autre côté. Descendez tout en bas avec Indy, puis activez l'élévateur, pour l'emprunter et vous accrocher à la corde. Après avoir grimpé au maximum, sautez vers la plate-forme de gauche, contrôlez un des deux autres personnages. Faites-leur grimper la corde, utilisez l'enfant pour qu'il s'engouffre dans la petite ouverture. Ceci lui permettra d'aller récupérer la clé à ramener vers les engrenages. Tournez ces derniers afin de permettre à Indy de vous rejoindre, puis utilisez son fouet en vous plaçant sur la plate-forme carrée située à gauche des engrenages. Un rocher s'écrasera ensuite au sol. Avec les morceaux qui en résultent, vous devrez construire des tuyaux horizontaux qui vous permettront de grimper un peu plus haut, pour bientôt vous retrouver au sommet de la falaise. Partez en fond de plan pour poursuivre vers le secteur suivant.

Poursuivez maintenant votre route vers la droite, en évitant de tomber dans les trous cachés par les arbustes, puis vous devrez vous occuper d'un groupe d'ennemis. Récupérez deux de leurs turbans pour les faire porter par la femme et l'enfant, placez-vous sur la plate-forme carrée afin de faire descendre l'échelle avec le fouet. Montez en haut de celle-ci avec un des personnages portant un turban, puis faites une prière au niveau de la statue. Ceci va faire apparaître une pièce bleue à faire descendre en bas et à apporter au niveau d'une des trois autres statues de droite. Récupérez maintenant la pelle située dans le coin droit, pour aller creuser non loin du pied de l'échelle, afin de faire apparaître des pièces à assembler. Ceci va vous permettre de créer une ouverture pour l'enfant, dans laquelle il pourra se glisser afin d'aller prier devant une autre statue. Comme précédemment, une pièce va apparaître, il vous faudra l'amener au niveau des trois statues de droite. Pour aller récupérer la dernière pièce, il va vous falloir sauter avec Willie sur le rocher de gauche, au pied duquel vous pouvez apercevoir le symbole multicolore. Elle pourra ensuite prier devant la statue et récupérer cette troisième pièce à placer à côté des deux autres.

Après avoir franchi la porte, utilisez Indy pour sauter sur les rochers plus au premier plan et finalement vous placer sur la plate-forme carrée au niveau de laquelle utiliser le fouet. Vous détruirez la partie gauche de la structure d'en face, ce qui vous permettra de monter dessus pour poursuivre votre avancée. Continuez en utilisant les tuyaux fixés contre la paroi, en progressant vers la droite, vous trouverez une nouvelle plate-forme sur laquelle utiliser le fouet. Détruisez la pierre qui se trouvera face à vous, puis utilisez Short Round pour qu'il saute sur le grand rocher d'à côté, et qu'il aille s'engouffrer dans l'ouverture de droite.
Faites-lui casser la pierre de gauche, puis le pont se dressera finalement, vous permettant de poursuivre vers le fond du décor. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond, vous trouverez une petite ouverture que l'enfant pourra utiliser sur la droite, derrière une plante. Ceci lui permettra d'aller s'accrocher finalement à la corde de gauche, tandis que Willie devra s'agripper à celle située à droite de la porte. Ceci aura pour effet de faire apparaître un interrupteur en forme de tête de mort au centre, vous n'aurez plus qu'à marcher dessus pour déclencher l'ouverture de la porte.

Après avoir franchi la porte, vous allez devoir mener un combat contre le boss sur la passerelle. Commencez par éliminer ses sbires puis rouez-le de coups pour lui faire perdre un premier coeur. Il ira ensuite placer à l'une des extrémités de la passerelle, et enverra un nouveau groupe d'ennemis. Éliminez-les en récupérant le sabre de l'un d'eux, il s'agira ensuite d'envoyer l'arme sur l'un des quatre points d'attache de la passerelle, au niveau desquels vous pourrez voir apparaître des indicateurs. Après avoir coupé une des cordes, le boss va sauter sur la passerelle et vous aurez ainsi l'opportunité de lui prendre un nouveau coeur de vie. Répétez ensuite l'opération en récupérant le sabre d'un des ennemis, en coupant une nouvelle corde, puis en touchant le boss, jusqu'à éliminer définitivement ce dernier et observer la séquence finale.

## La Dernière Croisade

### Chapitre 1 - À la recherche de Sir Richard

Vous débutez ce premier niveau sur un ponton, et devez diriger Elsa pour qu'elle saute jusqu'à la corde en hauteur. Allez ensuite tirer le levier de droite avec un autre personnage, de sorte à faire apparaître une toile qui permettra à Elsa

de rebondir dessus, pour se rendre sur le balcon du bâtiment. Sautez sur la terrasse d'en face, et tirez le levier situé plus sur la droite avec Indy ou Brody, de sorte à abaisser trois autres stores. Rebondissez dessus avec Elsa de sorte à aller récupérer la clé, puis redescendez au sol pour insérer cette dernière au niveau des engrenages situés à droite de la fontaine centrale. Tournez la clé de sorte à faire apparaître une plate-forme carrée, ainsi Indy pourra utiliser son fouet pour rejoindre l'autre côté. Vous trouverez alors une clé tout au fond du décor, en détruisant les barreaux à gauche de la plante. Allez l'insérer au niveau des engrenages, à proximité du pont, tournez-la, de manière à ce que celui-ci soit opérationnel. Cela permet à Elsa et Brody de passer. Vous devrez ensuite continuer vers la droite jusqu'à vous trouver face à des hiéroglyphes à déchiffrer, en haut d'une porte verte. Utilisez le livre d'Elsa ou celui de Brody pour franchir finalement la porte et vous retrouver dans la bibliothèque.

À cet endroit, vous aurez pour but de rassembler quatre caisses au centre de la pièce. Vous pourrez récupérer une première caisse après avoir reconstruit le mécanisme de l'échelle coulissante et l'avoir déplacée sur la droite, de manière à atteindre l'alcôve du coin. Une deuxième caisse sera située quant à elle juste sous la grande fresque et sera également à positionner sur un rectangle vert. Vous trouverez la troisième caisse en vous plaçant sur la planche carrée située à gauche de la fresque, et en utilisant le fouet pour faire apparaître une palette verte. Faites-la tourner jusqu'à faire apparaître entièrement les escaliers tournants, puis montez alors les marches, pour déchiffrer les hiéroglyphes du mur droit et faire apparaître la caisse. Après l'avoir placée sur un des deux autres rectangles verts, rendez-vous au niveau de la bibliothèque de gauche, au premier plan, pour tout détruire et faire apparaître un levier qui vous permettra de récupérer la dernière caisse à placer au centre. Après avoir rassemblé tous les morceaux, une croix se dessine sur le sol, et la configuration de la pièce change quelque peu en hauteur. Remontez alors les escaliers de gauche, puis sautez vers la corde de droite qui vous permettra d'atteindre les tuyaux fixés au-dessus de la fresque. Vous pourrez alors rejoindre l'autre côté de la bibliothèque, puis vous placer sur la plate-forme carrée. Indy va alors pouvoir lancer son fouet sur le lustre qui s'écroulera au centre de la croix, révélant ainsi un passage à emprunter.

Une fois dans ces catacombes, ouvrez les cercueils pour trouver une pelle, filez à droite en passant sur le pont. Vous trouverez alors un point à creuser dans l'eau, ce qui fera apparaître une caisse. Récupérez-la, puis amenez-la plus au fond à droite, sur le rectangle vert, afin d'assembler ensuite les pièces. Vous allez alors créer un ventilateur, il faudra tirer la poignée orange d'en face pour faire apparaître un pilier de pierre sur lequel monter. Ceci va activer un interrupteur qui mettra en route le ventilateur, révélant ainsi des hiéroglyphes sur le mur adjacent. Après avoir déchiffré les signes, poursuivez à travers ce passage ouvert, puis contrôlez Indy de sorte à ce qu'il aille chercher une torche, de l'autre côté de cette marre de rats (en effectuant un double saut), pour revenir escorter Elsa une fois la torche en main. Utilisez ensuite cette dernière pour sauter et s'agripper à la corde de gauche, de sorte à ce qu'Indy puisse actionner le levier du centre. Le passage vers le prochain secteur s'ouvre alors.

À cet endroit, sautez avec Elsa utilisez les tuyaux fixés sur la paroi pour rejoindre le côté droit, tandis que vous pouvez y parvenir en utilisant le fouet d'Indy. Accrochez-vous ensuite à la corde avec Elsa, puis placez Indy sur la plate-forme carrée la plus à droite. Donnez un coup de fouet à la toile d'araignée, puis relancez votre fouet pour tirer un interrupteur. Ceci fait alors apparaître des plates-formes un peu plus en bas à droite, vous permettant de vous placer dessus et de tirer les deux leviers.

Dans la salle suivante, poussez le cercueil quasiment contre le mur, de sorte à ce qu'Elsa puisse sauter dessus pour atteindre le secteur situé en hauteur. Poussez ensuite la caisse carrée entièrement vers la gauche, pour la faire tomber au sol et la placer sur un des deux carrés du damier. Placez-vous sur la planche carrée de gauche pour faire tomber la deuxième caisse avec le fouet, puis placez cette dernière sur l'autre carrée du damier.
Tenez-vous chacun sur un des interrupteurs, puis la grille d'en face s'ouvrira, faisant également apparaître un cercueil entre vos deux personnages. Placez Elsa sur celui-ci, puis poussez-le vers la porte avec Indy. Sautez dans l'ouverture grâce à Elsa, puis une séquence se déclanchera.

Suite à la cinématique, vous devrez mener un combat contre un boss et commencer par lui enlever deux coeurs tous en réglant leur compte aux autres ennemis. Suite à ceci, votre ennemi va s'enfuir en bateau, puis il faudra le poursuivre en empruntant le bateau d'à côté. Vous aurez à le toucher trois fois, avant que votre ennemi aille se réfugier sur l'île. Rejoignez-le pour lui donner quelques coups de poing, puis il reprendra la fuite en bateau. Poursuivez-le à nouveau avec le votre, puis touchez-le trois fois encore pour le voir s'arrêter en face de la falaise de droite. Rejoignez-le sur son bateau pour l'achever, puis observez la séquence de fin de niveau.

## Chapitre 2 - Rescousse au château

Vous débutez dans le hall du château, il vous faut récupérer une épée sur une des armures, afin de la jeter sur la corde en hauteur qui retient la grille fermée. Une fois de l'autre côté, éliminez tous les soldats en avançant jusqu'au bout de ce couloir, puis poussez la table du fond vers la droite, de manière à monter dessus pour vous placer sur la plate-forme carrée et utiliser le fouet. Échappez-vous maintenant par la fenêtre ouverte. Une fois à l'extérieur, utilisez votre fouet pour vous retrouver de l'autre côté, puis reconstruisez la passerelle pour faire traverser votre équipière. Dirigez-vous ensuite au fond du décor pour sauter avec Elsa et construire une palette tournante, avec les pièces résultant de la destruction de la gargouille. Après l'avoir actionnée, utilisez le fouet sur la plate-forme carrée pour déclencher une autre séquence.

Après la trahison d'Elsa, vous vous retrouverez dans une bibliothèque en feu avec votre père. Détruisez le décor sur la droite pour ensuite reconstruire les pièces et créer une échelle. Une fois en haut de celle-ci, courez le long de la bibliothèque vers la gauche, puis une fois de l'autre côté des flammes, tirez la corde du grand rideau pour dévoiler une statue dorée. Détruisez-la afin de récupérer le bouclier, placez-le sur une des deux petites statues de gauche. Détruisez ensuite la lampe pour récupérer également un bouclier et le placer sur l'autre petite statue. Tirez la poignée située entre les deux petites statues, puis montez à la corde pour sauter sur les plateaux et rejoindre le sommet de l'étagère de gauche. Continuez sur la gauche le long de l'étagère suivante, sautez par-dessus les flammes pour vous retrouver face à une cheminée et une sorte de table verte et rouge. Enfoncez l'étagère située à gauche de la cheminée, vous révélerez des hiéroglyphes à déchiffrer avec le livre du papa. Ceci a pour effet de déplier la table verte et rouge. Il s'agira ensuite de la pousser comme une palette pour faire tourner la cheminée et découvrir un passage secret à emprunter. Dans cette pièce, détruisez tout le décor en éliminant vos ennemis, puis allez reconstruire la radio dans le coin droit, sans oublier d'y fixer les deux haut-parleurs gris se trouvant dans la pièce. Tournez enfin les engrenages de gauche pour mettre en marche la radio et détruire les fenêtres de droite.

Une fois de l'autre côté, occupez-vous des ennemis, pour finalement vous attaquer au boss, qui possède une clé dont vous avez besoin. Après lui avoir ôté deux coeurs de vie, il va s'échapper en haut des escaliers et vous aurez à lui asséner quelques coups supplémentaires pour lui enlever deux autres coeurs. Poursuivez-le ensuite sur la droite pour l'achever et récupérer ainsi la clé. Retournez à l'entrée de ce secteur, au niveau du bas, pour insérer celle-ci sur les engrenages du mur adjacent aux fenêtres. Après les avoir tournés, l'alarme se déclenche et la porte de gauche s'ouvre, laissant arriver quelques ennemis. Récupérez le chapeau de l'un d'eux, puis remontez les escaliers de gauche, pour cette fois partir vers la gauche et frapper à la fenêtre de l'homme qui garde la grille. Il va vous ouvrir l'accès grâce à votre tromperie, puis vous aurez à actionner un levier contre le mur, qui vous donnera accès à une boîte contenant un lance-roquettes. Récupérez-en un, puis repartez sur la droite pour rester à cet étage et vous diriger vers la tourelle grise et jaune de droite. Tirez alors dans les réservoirs situés au pied de celle-ci pour la faire tomber et vous en servir pour traverser vers l'autre côté. Occupez-vous des ennemis du secteur, puis dupez un nouveau garde afin qu'il vous ouvre la grande porte de droite à franchir. Dans cette nouvelle pièce, il vous restera à pousser la chaise de gauche jusqu'à l'autre bout du damier pour déclencher la séquence finale en approchant de ces escaliers.

## Chapitre 3 - Evasion en moto

Commencez par détruire les caisses superposées de droite, pour reconstruire la palette verte et la faire tourner. Récupérez ensuite la caisse qui était accrochée à cette petite grue, pour aller la placer sur un des rectangles verts. Allez ensuite actionner le levier contre le mur du fond, afin de mettre en marche le tapis roulant et de récupérer la deuxième caisse. Placez-la à côté de la première, puis détruisez la caisse située à droite ce levier afin de faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va alors créer un deuxième levier contre le mur qui, après l'avoir actionné, vous permettra d'accéder à la moto de droite. Assemblez les pièces résultant des deux caisses posées sur les rectangles verts, afin de créer un side-car. Il va vous falloir réparer le tout avec la clé située derrière les panneaux gris, entre les deux leviers créés. Récupérez ensuite chacun une moto, pour aller vous placer sur les deux interrupteurs orange que vous voyez sur le sol, puis la porte de sortie s'ouvrira.

Vous allez maintenant poursuivre votre chemin à moto, il faudra suivre la route qui tournera bientôt sur la gauche et franchir le tremplin, tandis que vous serez poursuivi par des ennemis. Suite à ceci, vous devrez éviter des éboulements de rochers jusqu'à la petite cabane jaune. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis récupérez une casquette pour

tromper le garde et franchir ainsi la grande barrière blanche. Remontez sur vos motos et continuez votre route jusqu'à un autre tremplin que vous aurez besoin de mettre en place au préalable, en allant tourner les engrenages situés juste avant. La suite consistera à traverser un chemin rempli de mines, puis il vous faudra à nouveau tromper un garde et lui faire relever la barrière, après avoir récupéré la casquette d'un des ennemis.

Après avoir poursuivi vers la prochaine section, il va vous falloir quitter vos motos pour aller actionner les deux leviers au niveau de la porte verte située en fond de plan. Ceci va libérer des ennemis et notamment un qui vous permettra de récupérer une casquette. Portez-la, puis allez tromper le garde de droite pour qu'il relève la porte de l'abri de gauche. Détruisez tout ce qui se trouve à l'intérieur pour récupérer une pelle. Allez creuser sur le petit plan d'herbe rectangulaire au niveau de la maison de pierre de gauche. Ceci révélera un trampoline, qui vous permettra de vous retrouver sur le rebord de cette maison et d'y entrer par la fenêtre de gauche. Dans cette ferme, utilisez le fouet pour vous rendre sur le côté gauche et détruire les caisses. Il en restera une à transporter au niveau du socle vert, devant la cage du bas. Vous allez pouvoir créer une palette à tourner, ce qui vous permettra de récupérer un bazooka dans la cage. Remontez ensuite par l'échelle pour sortir de la ferme, puis rendez-vous maintenant sur la droite du niveau, afin d'aller tirer dans les objets situés devant le pont et reconstruire ainsi une poignée à tirer. Ceci relèvera le pont que devrez ensuite franchir avec vos deux motos. Roulez enfin chacun sur un des interrupteurs pour ouvrir la porte et continuez votre route jusqu'à atteindre rapidement une porte, après avoir évité les obstacles. À cet endroit, éliminez tous les ennemis pour que s'ouvre bientôt un troisième abri duquel surgiront d'autres soldats, mais où vous pouvez récupérer un bazooka. Il s'agira maintenant de détruire les trois tourelles en leur envoyant chacune quatre roquettes. Effectuez ceci en vous chargeant également des ennemis qui ne cessent de survenir, puis après avoir détruit les trois tourelles, la porte du fond s'ouvrira et vous pourrez vous enfuir.

## Chapitre 4 - De gros ennuis dans le ciel

Commencez par éliminer les gardes, puis le type en noir ira tirer le levier de droite pour se rendre au fond du décor. Récupérez des objets sur la table pour lui envoyer et lui faire perdre tous ses coeurs de vie. Suivez la séquence après avoir éliminé ce mini-boss, puis vous vous retrouverez à proximité d'une ferme, après vous être crashé en avion. Détruisez l'avant de ce dernier pour récupérer une pièce à placer sur le socle vert, reconstruisez le tout pour créer une hélice vous permettant de rejoindre le côté gauche grâce à sa force de ventilation. Placez-vous maintenant sur la plate-forme carrée de gauche pour utiliser le fouet et faire apparaître l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, agrippez-vous aux tuyaux fixés au mur afin de rejoindre le sommet de la maison de droite. Détruisez l'horloge pour vous emparer d'un engrenage et le ramener vers le secteur droit (après avoir utilisé également le fouet sur la planche carrée de droite), afin de le fixer sur le levier de droite. Abaissez maintenant ce dernier pour franchir la porte.
Dirigez-vous entièrement à droite tandis que des parachutistes viendront semer la pagaille. Trouvez une pelle dans le petit abri à gauche de la cabane et utilisez-la pour creuser juste à droite. Cela révélera une plaque beige qui se rehaussera lorsque vous vous accrocherez à la corde de gauche. Ceci vous permet d'atteindre le toit de la cabane, à droite duquel vous trouverez une corde qui vous permettra de passer de l'autre côté du mur droit. Rejoignez le secteur suivant en partant au fond à droite.

Progressez vers la droite en éliminant vos ennemis, puis commencez à reconstruire la voiture beige en assemblant les pièces à proximité. N'oubliez pas d'ajouter le volant qui se trouve non loin d'ici. Allez ensuite détruire le tracteur plus au fond à gauche, pour récupérer une pièce à amener sur un des socles verts, à droite de la place du fond. Revenez au premier plan, dirigez-vous à droite de l'arche, détruisez un nouveau tracteur bleu et emparez-vous de la pièce. Ramenez-la à proximité de la précédente, sur le socle vert donc, puis occupez-vous ensuite du tracteur de gauche afin de récupérer la dernière pièce à placer au côté des deux autres. Ceci permet de faire apparaître un interrupteur rouge sur lequel marcher, faisant monter une échelle vous menant au balcon de la maison de derrière, dans le but de récupérer la clé anglaise. Une fois celle-ci en main, allez vous charger de réparer la voiture beige, puis montez à l'intérieur pour continuer votre route sur la droite jusqu'au pont. Utilisez le fouet d'Indy pour rejoindre l'autre côté, détruisez la caisse que vous trouverez à cet endroit, puis assemblez les pièces pour reconstruire totalement le pont. Franchissez ce dernier avec la voiture et foncez dans la clôture.

Une fois de l'autre côté du tunnel, il va falloir vous charger de trois avions en trouvant des groupes de mouettes qui iront gêner le pilote et le faire se crasher. Commencez donc par descendre tout en bas en suivant le chemin, puis un groupe de mouettes s'envolera vers le premier avion. Chargez-vous ensuite des parachutistes qui surgissent. Placez-vous sur le socle de pierre de droite afin de monter à l'échelle et rejoindre celui du dessus. En utilisant les tuyaux fixés à la paroi,

puis en continuant vers l'extrémité droite avec la corde et d'autres tuyaux, vous pourrez faire fuir un nouveau groupe de mouettes qui s'occupera du deuxième avion. Afin de dénicher le troisième groupe de mouettes, revenez sur la plage, récupérez une pelle au niveau de la deuxième cabane en partant de la droite. Revenez ensuite entièrement vers la gauche, non loin des engrenages et des escaliers jaunes, pour creuser à cet endroit et trouver la clé à insérer dans le mécanisme. Après avoir tourné le tout, les marches de l'escalier jaune se relèveront et vous pourrez les utiliser pour rejoindre la partie gauche de la plage, derrière les rochers. Avancez ensuite vers le bateau échoué pour utiliser la corde et monter jusqu'aux mouettes de gauche. Après les avoir fait fuir, il ne vous reste plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

## Chapitre 5 - Guet-apens dans le désert

Dans ce premier secteur, vous aurez à rassembler trois caisses et à les placer sur les socles verts de droite. Tandis que vous en trouverez une première résultant de la destruction du camion au premier plan, vous pourrez récupérer la deuxième en entrant dans la grotte du fond, dont l'accès est pour l'instant bloqué par quelques planches à détruire simplement. Dans cette caverne, creusez au niveau du mécanisme vert pour trouver une pièce grise à assembler à celui-ci, ce qui activera un ascenseur. Après avoir rejoint le rebord du haut, longez-le vers la gauche pour utiliser la petite échelle et sortir finalement par la gauche. Vous trouverez la caisse à cet endroit, devrez la ramener au sol pour aller la poser à côté de la première. Partez maintenant sur la droite, jusqu'au cheval, pour monter sur celui-ci et qu'il vous fasse sauter au sommet de la structure cylindrique, là où se trouve la dernière caisse. Après avoir rassemblé les 3 caisses sur les rectangles verts, reconstruisez les pièces qui en résultent afin de créer finalement un petit bulldozer. Quittez les lieux grâce à ce dernier en passant sous l'arche de gauche, après avoir détruit les barricades grises.

Suite à la petite séquence, vous aurez à vous charger de détruire le tank ennemi. Pour y parvenir, vous aurez besoin de créer des mines et de le faire rouler dessus à trois reprises. Déplacez-vous à proximité d'une première charrette grise, pour que l'ennemi vous lance une roquette et la détruise, puis assemblez les pièces qui en restent pour créer une première mine. Dirigez-vous ensuite vers l'autre charrette pour répéter l'opération.
Il vous faudra assembler l'échelle sur la gauche, pour rejoindre les hauteurs et vous diriger vers le petit pont qui ne tardera pas à s'effondrer lorsque vous le franchirez. Poussez la caisse qui se trouve sur la plate-forme du fond le long du damier, afin de la faire chuter au sol et de pouvoir construire la dernière mine. L'ennemi va alors rouler dessus et vous libérer le passage vers le prochain secteur.

Ici, utilisez un cheval pour rejoindre la plate-forme du haut en évitant les attaques de votre ennemi, puis poursuivez vers la droite, en prenant garde aux planches qui s'écrouleront sur votre passage. Le tank détruira alors le tas de rochers et vous devrez continuer vers la droite pour bientôt déclencher une séquence poursuite. Tout en restant sur le tank, vous devrez vous occuper des ennemis qui viendront vous importuner, puis frapper le conducteur durant l'instant où il fera surface. Après avoir effacé son dernier coeur de vie, vous n'aurez plus qu'à observer la séquence...

## Chapitre 6 - Le Temple du Graal

Tout en vous occupant des ennemis, allez creuser avec le personnage qui possède une pelle dans le coin droit, au fond du décor. Une statue va alors apparaître, il vous faudra la détruire. Ceci vous permet de construire une échelle, en haut de laquelle vous pourrez vous agripper à des tuyaux fixés au mur afin de faire face à une série de hiéroglyphes. Déchiffrez-les avec l'un des personnages possédant un livre, puis rendez-vous face aux hiéroglyphes de gauche pour faire de même. Cela fait alors apparaître deux leviers à aller actionner pour déclencher l'ouverture de la porte. Une fois dans le temple, frappez la statue sur la droite et utilisez la pelle pour récupérer le bloc rouge. Allez le placer sur la porte au bout du passage de gauche. Récupérez ensuite une torche en franchissant le passage de droite. Utilisez-la sur le pot situé à gauche des hiéroglyphes afin de l'éclairer. Il vous reste maintenant à déchiffrer ces signes et à récupérer le bloc bleu pour l'amener à côté du rouge. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte pour suivre la séquence.

Suite à la cinématique, déchiffrez les hiéroglyphes de gauche avec le livre d'Indy, ensuite évitez les pièges tranchants ainsi que les lances, afin de vous retrouver sur le côté droit. Maintenant, franchissez le pont de droite, puis allez creuser sur la gauche pour détruire l'objet apparu. Utilisez les pièces qui en résultent pour construire des tuyaux qui iront se fixer sur la paroi de gauche. Déplacez-vous le long de celle-ci en évitant les nouvelles scies circulaires et les lances (n'oubliez pas qu'il existe un bouton pour lâcher un tuyau et retomber ainsi au niveau du tuyau du bas). Une fois de l'autre côté, placez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et traverser le pont apparu. Allez ensuite déterrer

la statue pour la détruire, puis assemblez les pièces afin de créer une plaque verte qui vous permettra de pousser la passerelle. Franchissez-la pour aller récupérer sur la droite un petit morceau vert à ramener vers la gauche, mais il sera nécessaire de rétracter les lances en faisant tourner la palette verte avec l'autre personnage. Dirigez-vous vers la gauche, pour ensuite remonter la pente et allez placer la pièce verte en fond de décor, à l'endroit désigné par l'indicateur blanc. Tournez maintenant cette nouvelle palette verte, et la grande porte à franchir s'ouvrira.

Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour utiliser la corde et vous retrouver de l'autre côté. Déchiffrez les hiéroglyphes de ce secteur, puis un bloc beige apparaîtra contre le mur. Placez-vous sur la plate-forme carrée de gauche. Utilisez le fouet pour récupérer le deuxième bloc beige à placer à gauche du premier. Ceci va vous permettre de récupérer la clé à placer sur les engrenages de gauche. Il vous faudra les tourner tous les deux en même temps. Dirigez-vous au bout de la passerelle que vous venez d'élever, puis sautez à gauche, sur les tuyaux fixés dans le mur, afin de vous déplacer contre ce dernier et atteindre l'autre côté. Comme vous le remarquez, il va vous falloir retrouver un bloc bleu. Dirigez-vous donc entièrement à droite pour vous placer sur la plate-forme carrée. Utilisez le fouet pour rejoindre la plate-forme d'en face et reconstruire une corde, qui permettra à votre équipier de vous rejoindre. Contrôlez ensuite ce dernier pour qu'il parte vers la droite en évitant les serpents, puis qu'il ramène une torche à leur niveau afin de faire passer Indy. Vous pourrez alors poursuivre jusqu'au bloc bleu et vous placer sur la plate-forme carrée pour le tirer avec le fouet. Une fois ce bloc en main, partez à gauche actionner le levier avec votre équipier, afin qu'Indy place le bloc sur celle-ci.
Dirigez-vous vers l'autre côté pour l'accueillir, puis apportez-le enfin au niveau de la porte de gauche, pour le placer à l'endroit manquant et franchir cette dernière. Vous allez vous retrouver face au puzzle, au niveau duquel il vous faudra marcher respectivement sur les lettres IEHOVAH. Franchissez alors l'accès dévoilé.

À cet endroit, marchez droit devant au niveau du pont, comme s'il était visible, pour vous retrouver de l'autre côté comme par magie. Répétez l'opération avec le prochain pont, puis tenez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et rabaisser un troisième pont, visible cette fois. Emparez-vous de la caisse située ici, puis ramenez-la de l'autre côté, afin de la placer sur le rectangle vert. En reconstruisant les pièces apparues, vous créez une palette à faire tourner. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grande porte du fond, à rejoindre en traversant le dernier pont invisible. Après avoir franchi la porte, avancez jusqu'au bout du parcours pour déclencher une cinématique. Suite à celle-ci, frappez d'abord le chevalier afin qu'il soit essoufflé et qu'il vous laisse tranquillement déchiffrer les hiéroglyphes sur la gauche, pour ouvrir la salle de droite. Utilisez ensuite le fouet pour vous rendre au fond de celle-ci et vous retrouver face à plusieurs coupes. Vous aurez alors à choisir laquelle est le vrai Graal. Récupérez la coupe qui a une couleur différente des autres, marron donc, puis revenez dans la pièce précédente pour l'utiliser sur la fontaine située au centre. La séquence finale se déclenche alors, puis vous en aurez fini avec l'histoire principale.

# Lego Star Wars : La Saga Complète

© Activision / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BONUS CACHÉS

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley, choisissez l'option "Entrez Code" et saisissez l'un des codes suivants.

| | |
|---|---|
| AAB123 | Droïde Tri-Fighter |
| BDC866 | Droïde vautour |
| BRJ437 | Déguisement |
| CLZ738 | Grappin Jedi |
| EVILR2 | Droïde R2-Q5 |
| GIJ989 | IG88 |
| HHY697 | Boss Nass |
| HUT845 | Navette impériale |
| INT729 | Interceptor Tie |
| KLJ897 | Jango Fett |
| NBN431 | Stormtrooper |
| PMN576 | Général Grevious |
| QRN714 | Capitaine Tarpals |

## INDIANA JONES

Rendez-vous dans la zone bonus de la Cantina, passez la porte "Trailers" et visionnez la vidéo d'Indiana Jones. Il sera alors disponible à l'achat pour 50 000 studs.

## BOWLING JEDI

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley et utilisez la force sur tous les panneaux bleus qui jonchent le sol. Une boule de bowling apparaîtra si vous les avez tous touchés, et vous pourrez utiliser la force dessus pour obtenir des studs.

## SUCCÈS

### Bas les pattes ! (10)

Vengeance : Tue Anakin avec Dooku.

### Obi-Wan ? Pourquoi faire ? (10)

Vengeance : Tue Dark Maul avec Qui-Gon.

### Suicide (10)

Paradoxe : Tue Anakin avec Vador.

### Patricide (10)

Paradoxe : Tue Jango Fett avec Bobba Fett.

### Régicide (10)

Paradoxe : Tue l'Empereur avec Dark Maul.

### Je t'ai déconcentré ? (10)

Vengeance : Tue l'Empereur avec Mace Windu.

### Surprise... (10)

Vengeance : Tue l'Empereur avec Kit Fisto.

### Frappe fort (10)

Vengeance : Tue Dark Vador avec Obi-Wan.

### Laisse gagner le Wookiee. (20)

Arrache 25 bras à d'autres personnages.

### La Menace Fantôme (20)

Finis l'Épisode I en mode Histoire.

### L'attaque des clones (20)

Finis l'Épisode II en mode Histoire.

### La revanche des Sith (20)

Finis l'Épisode III en mode Histoire.

### Un nouvel espoir (20)

Finis l'Épisode IV en mode Histoire.

### Élu de la foule (20)

Tue Jar Jar 20 fois.

### Utilise la Force, Luke ! (20)

Fais le tour du couloir de l'Étoile noire sans tirer.

### Destruction (20)

Tue 5 personnes d'un seul coup (Secousse Jedi).

### Inoffensif ? (20)

Désactive 5 Droidikas avec R2D2.

### Pourfendeur de stormtroopers (20)

Détruis 300 stormtroopers.

### Pourfendeur de droïdes. (20)

Détruis 300 droïdes.

### Gardien à sabre laser (20)

Fais 200 déviations au sabre laser.

### Bagarre générale (20)

Déclenche une bagarre à la Cantina avec 50 victimes.

### L'Empire contre-attaque (20)

Finis l'Épisode V en mode Histoire.

### Le retour du Jedi (20)

Finis l'Épisode VI en mode Histoire.

### Maître au sabre laser (20)

Fais un combo de 20 attaques imparables.

### Roublard (20)

Fais 200 esquives de blasters.

### As du ciel (20)

Détruis 50 TIE fighters.

### Hue ! (20)

Essaye tous les types de montures et de véhicules à chevaucher.

### Fais sonner la caisse (20)

Vends ton moto-jet aux Jawas.

### Grenade ! (20)

Tue 10 personnages avec un détonateur thermique.

### Roi du disco (20)

Occupe-toi des trois discothèques.

### Maître-bâtisseur de LEGO (20)

Fais 100 constructions dans le jeu.

### Écureuil (20)

Atteins le maximum du compteur de briques.

### Couverture nuageuse (20)

Finis la Cité des nuages en portant un casque.

### Victime de la mode (20)

Porte tous les chapeaux.

### Maître Arcade (20)

Gagne 100 points en mode Arcade.

### Joueur en ligne (20)

Jouer un niveau entier en ligne.

### Premier tir (20)

Premier tir.

### Collectionneur (60)

Débloque tous les personnages.

### Maître des secrets (60)

Collectionne toutes les briques rouges disponibles.

### La ruée vers l'or (60)

Collectionne toutes les briques dorées disponibles.

### Mini-désastre (60)

Collectionne tous les minikits.

### 100% (100)

Termine le jeu à 100%.

# Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NIVEAUX BONUS

**Episode IV : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story**
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 8 briques d'or.

**Episode V : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story**
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 16 briques d'or.

**Episode VI : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story**
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 32 briques d'or.

## INVINCIBILITÉ

Au chapitre 5 de l'épisode IV, en mode Free Play, utilisez C3PO pour déverrouiller la première porte. Ensuite, prenez un Jedi pour qu'il use de la force afin de pousser le frigo dans la pièce. Ce dernier s'ouvrira en faisant sortir un Super Bloc Rouge, ce qui vous permettra d'acheter l'option Invincibilité à la Cantina pour 900 000 pièces.

## MISSIONS "CHASSEUR DE PRIMES"

Achetez tous les chasseurs de primes, à savoir Greedo, Boba Fett, IG-88, Bossk, Dengar et 4-LOM.

## PERSONNAGES DU 1ER LEGO STAR WARS

Si vous jouez en ayant une sauvegarde du premier Lego Star Wars sur votre carte mémoire, vous pourrez acheter l'objet "Use Old Save" dans le menu Extras pour 250 000 points. Ensuite, en cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans le menu Extras et activez l'option "Use Old Save". En rejouant un niveau en mode Libre, vous aurez accès à tous les anciens personnages du premier Lego Star Wars.

## PERSONNAGES BONUS

Entrez l'un des codes suivants dans la cantina de Mos Eisley pour débloquer le personnage correspondant en mode libre :

| | |
|---|---|
| UCK868 | Beach Trooper |
| BEN917 | Ben Kenobi (fantôme) |
| VHY832 | Garde bespin |
| WTY721 | Bib Fortuna |
| HLP221 | Boba Fett |
| BNC332 | Tropper étoile de la mort |
| TTT289 | Ewok |
| YZF999 | Garde gamorrean |
| NFX582 | Droïde gonk |
| SMG219 | Grand Moff Tarkin |
| NAH118 | Greedo |
| YWM840 | Han Solo |
| NXL973 | IG-88 |
| MMM111 | Garde impérial |
| BBV889 | Officier impérial |
| VAP664 | Pilote de shuttle impérial |
| CVT125 | Espion impérial |
| JAW499 | Jawa |
| UUB319 | Lobot |
| SGE549 | Garde du palace |
| CYG336 | Pilote rebelle |
| EKU849 | Rebel Trooper (Hoth) |
| YDV451 | Sandtrooper |
| GBU888 | Garde skiff |
| NYU989 | Snowtrooper |
| PTR345 | Stormtrooper |
| HHY382 | L'empereur |
| HDY739 | Tie Fighter |
| NNZ316 | Pilote de Tie Fighter |
| QYA828 | Tie Interceptor |
| PEJ821 | Tusken Raider |
| UGN694 | ugnaught |

## LIBÉRER LA PRINCESSE

Pour terminer la mission 4 de l'épisode IV, vous devez trouver la cellule dans laquelle est enfermée la princesse Léia. Pour cela, vous devez actionner les leviers qui se trouvent dans le couloir où arrivent les Stormtroopers, en activant les leviers deux par deux. A chaque fois, une cellule s'ouvrira, cachée dans un renfoncement invisible sur le côté que vous pourrez localiser en longeant les murs.

## FONTAINE DE LEGO

Récupérez les 99 briques d'or et utilisez-les pour construire une fontaine à l'extérieur du spatioport afin de produire des Lego à l'infini.

# Leisure Suit Larry : Box Office Bust

© Codemasters / Team 17 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Oscar du débutant (10)

Terminer la première mission du jeu.

### Cascade de Cupidon (10)

Terminer la mission Lovegun.

### Mortel (10)

Terminer la mission Frappe-cadavre.

### Pont à mousse (10)

Terminer les missions Palets.

### Socialiste (10)

Rencontrer tous les personnages du jeu.

### Meilleur jeune acteur (10)

Collecter 10 récompenses de Larry.

### Larry gymnaste (10)

Faire 3 sauts de mur consécutifs.

### Bien pendu (10)

Faire 3 sauts consécutifs sur des rebords.

### Diffuser du toit du monde (10)

Atteindre les sommets des Studios Laffer.

### Comme un gant (10)

Utiliser tous les costumes déverrouillables pendant la même mission.

### César de la mode (20)

Accumuler une garde-robe de 6 costumes.

### César de la trotte (20)

Faire 100 kilomètres à pied.

### Voyage voyage (20)

Conduire 400 kilomètres.

### En plein dans le mille (20)

Mettre dans le mille 3 fois de suite aux palets.

### Car surfin' (20)

Rester 50 secondes sur le toit d'une voiture en déplacement.

### Récupérateur (20)

Détourner 50 véhicules.

### Demolition Boy (20)

Détruire 3 véhicules en 60 secondes grâce à une réaction en chaîne.

### Le Mans (20)

Conduire des véhicules 3 heures en cours de partie.

### Un tas de Larry (40)

Terminer le Far West.

### Chamone (40)

Terminer le jeu Horreur.

### Ca coule de source (40)

Terminer le jeu du Britannique.

### Meilleur second rôle (40)

Collecter 50 récompenses de Larry.

### Oscar du césar de la récompense (40)

Terminer avec succès 4 jeux de réalisateur.

### Aldo (40)

Terminer tous les jeux de séduction.

### Né pour pédaler (40)

Terminer toutes les courses.

### Scores de Larry (60)

Obtenir un score total de 2800 aux Palets.

### Meilleur acteur (80)

Collecter 100 récompenses de Larry.

### Fin (80)

Terminer toutes les missions principales du jeu.

### Précoce (80)

Terminer le jeu en moins de 8 heures.

### Cinémaniaque (160)

Tout terminer dans le jeu.

# Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent

© 2K Games / Visual Concepts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BONUS

| | |
|---|---|
| Artworks | Trouver 4 jetons |
| Couvertures de comics (1) | Trouver 4 jetons |
| Couvertures de comics (2) | Trouver 4 jetons |
| Costumes ultimes | Trouver 12 jetons |
| Les 4 Fantastiques (1990) | Trouver 12 jetons |
| Les 4 Fantastiques (2000) | Trouver 12 jetons |

## BONUS DE FIN

### Mode Hard

Terminez le jeu en Normal.

### Skrull Arena

Terminez le jeu.

# Les Chimpanzes de l'Espace

© Warner Interactive / Brash Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### À qui de droit (20)

Regarde les crédits dans leur intégralité.

### Pourquoi tant de haine ? (20)

Élimine tous les ennemis dans une mission.

### Aimant à globs. (30)

Récupère tous les globs d'une mission.

### Invincible... pour quoi faire ? (35)

Termine une mission sans mourir.

### Bel équilibre (35)

Termine une mission après la mission Et ça fait boum ! avec Ham sans tomber dans un trou.

### Et ça fait boum ! Athlète (40)

Termine la mission Et ça fait boum ! en moins de 3 minutes.

### Indigestion Athlète (40)

Termine la mission Indigestion en moins de 4 minutes.

### L'initié Athlète (40)

Termine la mission L'initié en moins de 4 minutes.

### Rôti de la jungle Athlète (40)

Termine la mission Rôti de la jungle en moins de 4 minutes.

### L'armée de Splork Athlète (40)

Termine la mission L'armée de Splork en moins de 6 minutes.

### Roi de la jungle (40)

Termine toutes les missions de la Jungle malgorienne.

### Maître jardinier (40)

Termine toutes les missions du Jardin luxuriant.

### Plus de secrets (40)

Débloque tous les bonus.

### Dites-le avec des fleurs Athlète (50)

Termine la mission Dites-le avec des fleurs en moins de 4 minutes.

### Athlète Jardin du chaos (50)

Termine la mission Jardin du chaos en moins de 6 minutes.

### Spéléo style Athlète (50)

Termine la mission Spéléo style en moins de 6 minutes.

### Donjons et chimpanzés Athlète (50)

Termine la mission Donjons et chimpanzés en moins de 5 minutes.

### La fin de Zartog Athlète (50)

Termine la mission Tempête dans le palais en moins de 5 minutes.

### La fuite (50)

Termine toutes les missions de la Grotte.

### Gourou des globs (50)

Récupère tous les 560 globs du jeu

### Banane pour banane (60)

Récupère toutes les bananes DOLE® du jeu.

### Le bourreau (60)

Termine toutes les missions de la Bête monstrueuse.

### La fin de Zartog (70)

Termine toutes les missions du Palais de Zartog.

# Les Chroniques De Spiderwick

© Sierra / Stormfront Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Chapitre un terminé (10)

Trouver le Guide.

### Tueur de Cafards (10)

Collectez 10 Cafards.

### Fléau des Cafards

Collectez 25 Cafards.

### Chapitre deux terminé (10)

Obtenez le Monocle.

### Passionné de Fruits féeriques (10)

Collectez 10 Fruits féeriques.

### Passionné Roulements à billes (10)

Collectez 25 Roulements à billes.

### Passionné de la Pierre gobeline (10)

Collectez 25 Pierres gobelines.

### Tueur de Gobelins (10)

Collectez 100 Dents de Gobelin.

### Collecteur Roulements à billes (10)

Collectez 50 Roulements à billes.

### Chapitre trois terminé (10)

Brûlez le Guide.

### Chapitre quatre terminé (10)

Trouvez Tante Lucinda

### Coll. d'Esprits ailes-de-fleur (10)

Collecter tous les Esprits ailes-de-fleur.

### Coll. d'Esprits ailes-de-cuir (10)

Enregistrez tous les Esprits ailes-de-cuir.

### Coll. d'Esprits tête-de-fleur (10)

Enregistrez tous les Esprits tête-de-fleur.

### Collectionneur de Lucioles (10)

Enregistrez toutes les Lucioles.

### Coll. d'Esprits jeune-pousse (10)

Enregistrez tous les Esprits jeune-pousse.

### Baveux (10)

Récupérez du crachat de Hobgobelin pour Simon.

### Face de limace (10)

Récupérez du crachat de Hobgobelin pour Mallory.

### Chapitre sept terminé (10)

Vainquez Mulgarath !

### Chapitre six terminé (10)

Retournez au Manoir.

### Coll. d'Esprits patineurs (10)

Enregistrez tous les Esprits patineurs.

### Chapitre cinq terminé (10)

Dressez le Griffon.

### Coll. d'Esprits orchidée royale (10)

Enregistrez tous les Esprits orchidée royale.

### Coll. d'Esprits campanules (10)

Enregistrez tous les Esprits campanules.

### Coll. de Parasites d'herbe (10)

Enregistrez tous les Parasites d'herbe.

### Coll. d'Esprits scarabées (10)

Enregistrez tous les Esprits scarabées.

### Collectionneur de Pierres gob. (10)

Collectez 50 Pierres gobelines.

### Ouvreur de Tapoteur (10)

Terminez la page du Guide sur le Tapoteur.

### Maître des Salamandres ignifuges (10)

Terminez la page du Guide sur la Salamandre ignifuge.

### Maître des Trolls de rivière (10)

Terminez la page du Guide sur le Troll de rivière.

### Dresseur de Griffon (10)

Terminez la page du Guide sur le Griffon.

### Observation du Chapeau-rouge (10)

Terminez la page du Guide sur le Chapeau-rouge.

### Chasseur de Gobelins (20)

Piégez un Gobelin dans un cercle de champignons vénéneux.

### Collectionneur Fruits féeriques (20)

Collectez 20 Fruits féeriques.

### Dégommeur de Gobelin (20)

Envoyez un Gobelin par-dessus une falaise avec un Esprit de distraction.

### Rôtissoire gobeline (20)

Envoyez un Gobelin dans un nid de Salamandres ignifuges avec un Esprit de distraction.

### Fléau des Gobelins (20)

Collectez 250 Dents de Gobelin.

### Tournée des Arènes (20)

Terminez une partie de classement multijoueur dans chaque Arène ISL.

### Expert en Cockatrice (20)

Terminez la page du Guide sur la Cockatrice.

### Maître des Cafards (30)

Collectez 50 Cafards.

### Collectionneur de Salamandres (30)

Collectez 10 Salamandres ignifuges.

### Fanatique Roulements à billes (30)

Collectez 100 Roulements à billes.

### Fanatique de la Pierre gobeline (30)

Collectez 100 Pierres gobelines.

### Vignette verte (40)

Terminez la quête Esprits du jardin.

### Fanatique des Fruits féeriques (50)

Collectez 40 Fruits féeriques.

### Maître ISL (50)

Chaque joueur marque 50 points dans une Arène ISL multijoueur.

### Décorateur d'intérieur (50)

Décorez la maison de Chafouin.

### Maître des Gobelins (50)

Collectez 500 Dents de Gobelin.

### Chapitre huit terminé (80)

Terminez le Guide.

### Champion ISL (100)

Marquez 100 points pour n'avoir subi aucun dégât dans une Arène ISL "Esprits et Gobelins".

## CHEAT CODES

### Arsenal

En cours de partie, maintenez L + R et faites : Y, Y, A, A, X, B, X, B.

### Invulnérabilité

En cours de partie, maintenez L + R et faites : Y, Y, Y, Y, A, A, Y, Y.

### Munitions illimitées

En cours de partie, maintenez L + R et faites : X, X, X, B, A, A, A, Y.

### Soin

En cours de partie, maintenez L + R et faites : Y, X, A, B, Y, X, A, B

# Les Experts : Morts Programmées

© Ubisoft / Telltale Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUTES LES MISSIONS

Entrez le mot **CONFESSION** comme nom de profil pour débloquer toutes les missions.

# Les Rois de la Glisse

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras, puis Cheat Codes, et entrez l'un des codes suivants.

| | |
|---|---|
| ASTRAL | Planche astrale |
| FREEVISIT | Tous les championnats |
| GOINGDOWN | Toutes les zones de glisse |
| IMTHEBEST | Jouer avec Tank Evans |
| KOBAYASHI | Jouer avec Tatsuhi Kobayashi |
| MONSOON | Planche Monsoon |
| MULTIPASS | Tous les niveaux multi |
| MYPRECIOUS | Toutes les planches |
| NICEPLACE | Galerie d'artworks |
| SLOWANDSTEADY | Jouer avec Geek |
| SURPRISEGUEST | Jouer avec Elliot |
| THELEGEND | Jouer avec Zeke Topanga |
| TINYBUTSTRONG | Jouer avec Arnold |
| TINYSHOCKWAVE | Planche Tine Shockwave |
| TOPFASHION | Customisation pour tous les persos |
| WATCHAMOVIE | Galerie vidéo |

## ASTUCES DIVERSES

### Personnages

| | |
|---|---|
| Arnold | Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 2 |
| Big Z | Obtenez 100 000 points dans Legendary Wave |
| Elliot | Obtenez 40 000 points dans Pen Gu North 3 |
| Geek | Obtenez 60 000 points dans Pen Gu South 4 |
| Tank | Obtenez 40 000 points dans The Boneyards |
| Tatsuhi | Obtenez 15 000 points dans Pen Gu South 2 |

### Accessoires

| | |
|---|---|
| Back | Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 1 |
| Wrist | Obtenez 40 000 points dans Pen Gu South 3 |

# SUCCÈS

### Rescapé lavaglisse 1 (10)

Améliore le record de temps et obtiens le coquillage dans la lavaglisse 1.

### Rescapé lavaglisse 2 (10)

Améliore le record de temps et obtiens le coquillage dans la lavaglisse 2.

### Rescapé lavaglisse 3 (10)

Améliore le record de temps et obtiens le coquillage dans la lavaglisse 3.

### Bienvenue à Pen Gu Nord (10)

Remporte 1 trophée aux alentours de Pen Gu Nord.

### Bienvenue au volcan (10)

Remporte 1 trophée aux alentours du volcan.

### Bienvenue à Pen Gu Sud (10)

Remporte 1 trophée aux alentours de Pen Gu Sud.

### Chançard (10)

Obtiens 4 coquillages au total.

### Chance du débutant (10)

Remporte 1 trophée aux alentours de Palavas-les-Glaces.

### Apprentissage (10)

Termine toutes les leçons de l'entraînement.

### Oeufs brillants 1 (10)

Obtiens 25 idoles de surf dans les niveaux de lavaglisse et de surf.

### Oeufs brillants 2 (20)

Obtiens 50 idoles de surf dans les niveaux de lavaglisse et de surf.

### Départ de Pen Gu Nord (20)

Remporte 3 trophées aux alentours de Pen Gu Nord.

### Départ du volcan (20)

Remporte 2 trophées aux alentours du volcan.

### Départ de Palavas (20)

Remporte 2 trophées aux alentours de Palavas-les-Glaces.

### Amateur de coquillages (20)

Obtiens 8 coquillages au total.

### Départ de Pen Gu Sud (20)

Remporte 4 trophées aux alentours de Pen Gu Sud.

### Fan de coquillages (30)

Obtiens 12 coquillages au total.

### Premiers pas (30)

Commence à surfer sur la vague légendaire de Pen Gu Nord !

### Fou de planches (40)

Débloque toutes les planches du jeu.

### Fou de coquillages (40)

Obtiens 16 coquillages au total.

### Fashion victim (40)

Débloque tous les accessoires.

### Fana de coquillages (50)

Obtiens 20 coquillages au total.

### Le môme de la plage (50)

Débloque Arnold en obtenant le deuxième coquillage de Palavas-les-glaces 2.

### Le Geek (50)

Débloque Le Geek en obtenant le deuxième coquillage de Pen Gu Sud 4.

### Oeufs brillants 3 (50)

Obtiens 100 idoles de surf dans les niveaux de lavaglisse et de surf.

### Recordman ! (100)

Obtiens 27 coquillages au total.

### L'appel du cervidé (100)

Débloque Elliot en obtenant le deuxième coquillage du volcan 2.

## Roi de Boneyards (100)

Obtiens 1 trophée à Boneyards.

## Retour vers le passé (100)

Débloque Big Zed en obtenant le deuxième coquillage de la vague légendaire de Pen Gu Nord.

# Les Simpson : Le Jeu

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## COSTUMES ET TROPHÉES

Ces codes sont à entrer sur le menu principal.

### Costumes et Trophées pour Bart

Droite, Gauche, X, X, Y, Stick Droit

### Costumes et Trophées pour Lisa

X, Y, X, X, Y, Stick Gauche

### Costumes et Trophées pour Marge

Y, X, Y, Y, X, Stick Droit

## SUCCÈS

### Mortel (0)

Besoin d'aide ? Vous êtes mort au moins 10 fois...

### Appuyez sur START pour jouer (5)

Le succès le plus facile...

### Paradis du chocolat (5)

Remportez le mode Défi contre la montre du Royaume du chocolat.

### Atomes crochus (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Bartman Begins.

### Lard de la table 2000 (5)

Remportez le mode Défi contre la montre du Tour du monde en 80 bouchées.

### Copeaux de bois (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Lisa l'écologiste.

### Foule en délire (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de La loi de la rue.

### Cool moteur (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Entrez dans la Matriche.

### Voyage au centre commercial (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de l'Invasion des kidnappeurs de bouseux

### Clown né (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Shadow of the Donut.

### Jolies boîtes ! (5)

Remportez le mode Défi contre la montre du jour des dauphins.

### Code-barre (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Super-soldes.

### Le Précieux (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de NeverQuest.

### La guerre de session (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Medal of Homer.

### Maki-mania (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Super Méga Fun Fun.

### Café brûlant (5)

Remportez le mode Défi contre la montrede Grand Theft Scratchy.

### Retour à Futurama. (5)

Remportez le Défi contre la montre de Cinq personnages en quête d'auteur.

### Plaisir divin (5)

Remportez le mode Défi contre la montre de Fin de la partie.

### Victoire du chocolat (10)

Terminez Le Royaume du chocolat.

### Cambriolage du musée (10)

Terminez Bartman Begins.

### Victoire du burger (10)

Terminez Le Tour du monde en 80 bouchées.

### Burns Baby Burns (10)

Terminez Lisa l'écologiste.

### A bas le pouvoir (10)

Terminez La loi de la rue.

### Pouvoir max ! (15)

Terminez Entrez dans la Matriche.

### L'Alienator. (15)

Terminez Invasion des kidnappeurs de bouseux.

### Poisson passif (15)

Terminez Le jour des dauphins.

### Miam Donut (15)

Terminez Shadow of the Donut.

### Sauvez les Simpson (15)

Terminez Super-soldes.

### Score divin (20)

Obtenez un score parfait contre le dernier boss.

### Victoire salée ! (25)

Terminez Medal of Homer.

### Tueur de dragons (25)

Terminez NeverQuest.

### Ca va donner (25)

Terminez Grand Theft Scratchy.

### Défaite pétillante (25)

Terminez Super Méga Fun Fun.

### Encore un effort (30)

Trouvez tous les objets cachés dans Springfield.

### Echec et Matt (40)

Terminez Cinq personnages en quête d'auteur.

### Final dufftaculaire (50)

Trouvez les capsules de toutes les bouteilles de Duff d'Homer.

### Coupons de cheveux (50)

Trouvez tous les coupons Try-n-Save de Marge.

### Folie poupée (50)

Trouvez tous les coupons Malibu Stacy de Lisa.

### L'affiche mal (50)

Trouvez tous les coupons Krusty de Bart.

### Le pire cliché de tous les temps (50)

Trouvez tous les clichés du jeu vidéo.

### Plus vite (50)

Battez le temps de référence de chaque épisode.

### Adversaire (50)

Remportez tous les modes Défi contre la montre.

### Septième ciel (100)

Terminer Fin de la partie.

### Package complet (150)

Terminez tous les épisodes, trouvez tous les objets cachés pour avoir tous les clichés du jeu vidéo.

# Lips

© Microsoft / iNiS 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### De retour de Plus de zik (5)

Est entré dans le menu Plus de zik pour la première fois

### Bienvenue dans Mon Lips (5)

Est entré dans le menu Mon Lips pour la première fois

### Essayez le mode Freestyle (5)

A joué en mode Freestyle pour la première fois

### Premier combat (5)

A envoyé un défi à un ami pour la première fois

### Un carton de folie (5)

A chanté 1 chanson en mode Extrait ou Tout

### Artiste de platine (25)

A chanté 10 chansons différentes

### Anthologie de Lips (30)

A chanté 40 chansons différentes

### Je suis plutôt balaise (40)

A atteind le rang "Infini"

### Rêves d'étoile (30)

Total des étoiles obtenues : 5000

### La tête dans les étoiles (40)

Total des étoiles obtenues : 50 000

### Superstar ! (40)

Total des étoiles obtenues : 100 000

### Médaillé 100 fois (30)

Total des médailles reçues : 100

### Médaillé 500 fois (40)

Total des médailles reçues : 500

### Ton parfait (30)

Médailles de ton reçues : 30

### Machine à voyager dans le temps (30)

Médailles de rythme reçues : 30

### Comme un roc (30)

Médailles de stabilité reçues : 30

### Technicien (30)

Médailles de technique reçues : 30

### À l'esbroufe (30)

Médailles de performance reçues : 30

### Le coeur de la fête (30)

Médailles de fiesta reçues : 30

### Renaissance du cool (30)

A obtenu "Cool" 10 fois de suite

### Plus cool que cool ? (30)

A obtenu tous les "Cool"

### Je t'ai dans la peau (5)

A joué en mode Coop. pour la première fois

### Synchro (25)

A marqué 1 000 000 points en mode Coop. (succès remis à tous les joueurs connectés)

### Combat testé (10)

A joué 10 fois en mode Affrontement sur des chansons différentes

### Chiffre 8 (25)

Total des médailles reçues pour une chanson : 8 (succès remis à tous les joueurs connectés)

### Razzia sur les médailles ! (40)

Total des médailles reçues pour une chanson : 12 (succès remis à tous les joueurs connectés)

### Tout le monde tape des mains (25)

Synchro accessoires de bruitage parfaite (succès remis à tous les joueurs connectés)

### Tous les sons de cloche (30)

A utilisé la cloche 50 fois (succès remis à tous les joueurs connectés)

### Un petit pas pour l'homme (5)

A ajouté une chanson à Lips depuis une source externe

### Un grand pas pour l'humanité (10)

A ajouté 20 chansons à Lips depuis une source externe

### C'est dément ! (20)

A ajouté 300 chansons à Lips depuis une source externe

### Les mains bien haut ! (5)

A déverrouillé une pose en mode Clip virtuel

### Étoile montante (40)

Grand classement "Chanteur de salon" obtenu

### Célèbre dans Lips (40)

Grand classement "Créateur de hit" obtenu

### On m'appelle Superstar (40)

Grand classement "Superstar" obtenu

### Champion sortant (25)

A remporté 20 défis

### C'est parti pour le fun (10)

A activé le mode Juke-box. Ce succès sera remis à tous les joueurs connectés.

### Premier bisou (35)

Classement "L'accord parfait" obtenu dans Bisous en mode 2 joueurs (sauf en mode Freestyle)

### Mission accomplie ! (35)

A empêché la bombe d'exploser dans Bombe à retardement (sauf en mode Freestyle ou Extrait)

## Service Fan (35)

A participé à un Combat vocal avec une différence de 4 points (sauf en mode Freestyle)

# Lips : Number One Hits

© Microsoft / iNiS 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### De retour de Plus de zik (5)

Est entré dans le menu Plus de zik pour la première fois.

### Bienvenue dans Mon Lips (5)

Est entré dans le menu Mon Lips pour la première fois.

### Essayez le mode Freestyle (5)

A joué en mode Freestyle pour la première fois.

### Premier combat (5)

A envoyé un défi à un ami pour la première fois.

### Un carton de folie (5)

A chanté 1 chanson en mode Extrait ou Tout.

### Artiste de platine (25)

A chanté 10 chansons différentes.

### Anthologie de Lips (30)

A chanté 40 chansons différentes.

### Je suis plutôt balaise (40)

A atteind le rang "Infini".

### Rêves d'étoile (30)

Total des étoiles obtenues : 5000.

### La tête dans les étoiles (40)

Total des étoiles obtenues : 50 000.

### Superstar ! (40)

Total des étoiles obtenues : 100 000.

### Médaillé 100 fois (30)

Total des médailles reçues : 100.

### Médaillé 500 fois (40)

Total des médailles reçues : 500.

### Ton parfait (30)

Médailles de ton reçues : 30.

### Machine à voyager dans le temps (30)

Médailles de rythme reçues : 30.

### Comme un roc (30)

Médailles de stabilité reçues : 30.

### Technicien (30)

Médailles de technique reçues : 30.

### À l'esbroufe (30)

Médailles de performance reçues : 30.

### Le coeur de la fête (30)

Médailles de fiesta reçues : 30.

### Renaissance du cool (30)

A obtenu "Cool" 10 fois de suite.

### Plus cool que cool ? (30)

A obtenu tous les "Cool".

### Je t'ai dans la peau (5)

A joué en mode Coop. pour la première fois.

### Synchro (25)

A marqué 1 000 000 points en mode Coop. (succès remis à tous les joueurs connectés).

### Combat testé (10)

A joué 10 fois en mode Affrontement sur des chansons différentes.

### Chiffre 8 (25)

Total des médailles reçues pour une chanson : 8 (succès remis à tous les joueurs connectés).

### Razzia sur les médailles ! (40)

Total des médailles reçues pour une chanson : 12 (succès remis à tous les joueurs connectés).

### Tout le monde tape des mains (25)

Synchro accessoires de bruitage parfaite (succès remis à tous les joueurs connectés).

### Tous les sons de cloche (30)

A utilisé la cloche 50 fois (succès remis à tous les joueurs connectés).

### Un petit pas pour l'homme (5)

A ajouté une chanson à Lips depuis une source externe.

### Un grand pas pour l'humanité (10)

A ajouté 20 chansons à Lips depuis une source externe.

### C'est dément ! (20)

A ajouté 300 chansons à Lips depuis une source externe.

### Les mains bien haut ! (5)

A déverrouillé une pose en mode Clip virtuel.

### Étoile montante (40)

Grand classement "Chanteur de salon" obtenu.

### Célèbre dans Lips (40)

Grand classement "Créateur de hit" obtenu.

### On m'appelle Superstar (40)

Grand classement "Superstar" obtenu.

### Champion sortant (25)

A remporté 20 défis.

### C'est parti pour le fun (10)

A activé le mode Juke-box. Ce succès sera remis à tous les joueurs connectés.

### Premier bisou (35)

Classement "L'accord parfait" obtenu dans Bisous en mode 2 joueurs (sauf en mode Freestyle).

### Mission accomplie ! (35)

A empêché la bombe d'exploser dans Bombe à retardement (sauf en mode Freestyle ou Extrait).

### Service Fan (35)

A participé à un Combat vocal avec une différence de 4 points (sauf en mode Freestyle).

## SUCCÈS DU CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

### Génial (10)

Réalisez 50 combos

### La grande boule de feu (40)

Réalisez 200 combos

### Bouge ton corps (30)

Touchez tous les accessoires de bruitage sur 1 chanson

### Mime (30)

Déclenchez tous les mouvements en 1 chanson

### Vous avez du talent (20)

Gagnez une coupe de bronze ou mieux en 1 chanson

### Artiste de légende (40)

Gagnez une coupe de bronze ou mieux en 20 chansons

### Harmonie parfaite (10)

Chantez 20 chansons en mode Duo

### Pluie d'étoiles (40)

Gagnez 150 000 étoiles

### Course aux médailles (30)

Gagnez 1 000 médailles

# Lode Runner

© Tozai Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Étoile d'or (15)

Termine la première étape du Voyage solo.

### Or, Mine (30)

Termine le Voyage solo.

### Mère Lode (15)

Ramasse 8 médailles de bronze en mode Résistance.

### Super Test d'or (20)

Termine 30 énigmes (solo).

### Double vers le haut (15)

Termine la première étape du Voyage coopératif.

### Double vers le bas (30)

Termine le Voyage coopératif.

### Métal d'honneur (10)

Gagne 5 parties Dernier homme (niveaux d'origine) sur Xbox LIVE.

### Ruée vers l'or (10)

Ramasse 5000 pièces d'or.

### Chasseur de trésor (15)

Déterre 20 ennemis cachés et vole leur trésor.

### Explosion (10)

Sans rien faire exploser, ramasse tout l'or et termine le niveau 3-1 du Voyage solo.

### L'or du Fou (15)

Vole tout l'or des ennemis piégés et termine le niveau 3-1 du Voyage solo.

## Règle d'or (15)

Avec une seule partie et sans tuer d'ennemi, termine la première étape du Voyage solo.

# Looney Tunes : Acme Arsenal

© Warner Interactive / Red Tribe 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MUNITIONS ILLIMITÉES

A l'écran des codes, faites : Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite et Bas.

# Lost

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### 815 (20)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 1.

### Douce nostalgie (20)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 2.

### Derrière la vitre (20)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 3.

### Survivant du crash (25)

Finir l'épisode 1.

### Localiser le cockpit (25)

Finir l'épisode 2.

### Crise identitaire (30)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 4.

### Perséphone (30)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 5.

### À tout prix (30)

Trouver tous les souvenirs du flash-back 6.

### Via Domus (50)

Finir l'épisode 3.

### Dans le bunker (75)

Finir l'épisode 4.

### Derrière le mur (100)

Finir l'épisode 5.

### Dans les flammes (125)

Finir l'épisode 6.

### Le chemin de la maison (200)

Terminer le jeu.

**Note :** les succès secrets se débloquent en progressant dans le jeu.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Episode 1 : Force majeure

Le jeu vidéo Lost commence comme la série télé par le crash de votre avion. Vous vous réveillez dans la jungle sans savoir qui vous êtes. Amnésique, votre périple sur l'île débute ici. Vous pouvez examiner les sièges de l'avion à vos côtés, mais ils ne révèlent rien de spécial. Suivez donc le seul chemin disponible. Vous trouverez une victime accrochée dans un arbre puis un peu plus loin une personne qui disparaît aussitôt. Continuez à avancer. Il y a une chaussure sur un rocher à gauche, mais elle ne vous servira à rien. Parlez à Kate qui vous attend quelques mètres en avant. Passez tous les sujets de conversation en revue. Elle vous donnera alors **1 bouteille d'eau** et vous demandera de la laisser tranquille. L'eau vous rappelle quelque chose et déclenche la première séquence de flash-back. Observez bien la photo déchirée avant que ne débute la séquence.

### flash-back - 815

Dans ces phases de jeu, votre objectif est de prendre une photo correspondant au cliché déchiré que vous verrez furtivement au début de chaque flash-back. Ici, vous devez prendre une photo au moment où l'hôtesse de l'air donne de l'eau à Kate. N'oubliez pas de zoomer et de faire la bonne mise au point pour réussir. La deuxième partie du flash-back consiste à retrouver 3 objets souvenirs. Le premier d'entre eux est simplement votre **sac à dos** posé à vos pieds. Examinez-le. Regardez aussi le **magazine** posé sur le siège à côté de vous puis les **photos** sur l'accoudoir. Pour terminer le flash-back, parlez à l'hôtesse. Elle vous apprendra que Kate est une fugitive, ce qui explique l'utilisation des menottes.

Objets-souvenirs
- Sac à dos à vos pieds
- Magazine sur le siège
- Photos sur l'accoudoir

Parlez de nouveau à Kate et mentionnez les menottes. En échange de votre silence à ce sujet, Kate acceptera de vous aider. Elle vous indique qu'un chien était dans l'avion et que l'animal pourrait vous permettre de trouver la plage.  Faites quelques pas, le jeu chargera pour laisser place à une séquence de poursuite dans la jungle. Vous devez suivre le chien à travers la jungle. Attention, le Labrador n'est pas toujours simple à suivre des yeux parmi la végétation assez dense. Le mieux est de rester très près de lui et de courir. Si vous vous perdez, appelez rapidement l'animal pour qu'il s'arrête. Fouillez les quelques mètres autour de vous pour essayer de le retrouver. Si vous n'y arrivez pas, le mieux est encore de recommencer la séquence.

C'est le chaos total sur la plage. Un morceau de l'avion s'est écrasé ici. Il y a des bouts de carlingue partout sur le sable, et des survivants paniqués un peu partout. Parlez au premier d'entre eux. Il s'agit de Michael trop occupé à chercher son fils Walt pour vous accorder beaucoup de temps. Puisque vous êtes dans un jeu vidéo et que la morale ne compte pas vraiment, laissez-le chercher son fils et partez de votre côté ramasser les **3 noix de coco** sur la droite. Longez la jungle, toujours sur la droite pour trouvez encore **4 noix de coco** ainsi qu'**1 bouteille d'eau**. Rebroussez chemin jusqu'à

Michael. Restez surtout bien éloigné des réacteurs qui risquent d'exploser d'un instant à l'autre. Locke est assis quelque part sur la gauche, lui parler ne sert pas encore à grand-chose puisqu'il vous priera simplement de vous occuper d'aider les autres. Notez que son fauteuil roulant se trouve à quelques mètres de lui. Descendez un peu plus sur la plage. Il y a quelques bagages près d'un morceau de tôle derrière Hurley. Fouillez-les et vous trouverez une nouvelle **bouteille d'eau**. Vous pouvez parler à Hurley qui évoquera sa malédiction. Rien d'important pour l'instant. Continuez vos recherches en vous intéressant à Claire, la jeune femme assise près de l'avion. Elle non plus ne semble pas avoir besoin de vous pour le moment. Laissez-la donc seule et partez prendre la bouteille d'eau cachée près de là où l'avion touche l'océan. Notez qu'une montre en or est accrochée à un morceau de débris sur la plage. Vous ne pourrez pas la prendre. Terminez votre tour d'exploration en allant voir Jack qui effectue un massage cardiaque à une victime. Il vous charge d'une mission de la plus haute importance : arrêter une fuite de kérosène. Remontez vers Locke, déjà au travail pour tenter de vous aider, et repérez le panneau électrique de l'avion. Il va falloir le bidouiller pour stopper la fuite.

### Panneau électrique : fuite de kérosène

Ici, vous devez placer des résistances le long du circuit afin de réduire l'intensité électrique. En suivant le parcours, placer les -5V, -30V, -15V et -15V.
Il faudra certainement pivoter cette dernière pour terminer l'intervention et arrêter la fuite.

Jack vous félicite d'avoir réussi à arrêter la fuite. Il vous encourage maintenant à fouiller la plage pour essayer de trouver vos affaires. Cela vous permettra peut-être de retrouver la mémoire. Vous pouvez lui parler. Il va vous dire qu'il compte partir avec quelques autres à la recherche du cockpit pour envoyer un message de détresse. Commencez vos fouilles près de l'avion. Il y a un jeu d'échecs sur le sable, mais cela n'évoque rien de particulier pour vous. Prenez la **bouteille d'eau** près de l'aile. Kate s'est installée non loin de là, entre la jungle et l'aile. Derrière elle, une valise vide et donc sans intérêt. Parlez à Kate. Elle prétend avoir trouvé un sac à dos dans la jungle. Le sac est désormais rangé avec les autres bagages, mais de l'autre côté du camp. Il faudra le récupérer plus tard. Il y a un CD sur le sable près du feu. Il s'agit de la chanson "You all everybody" du groupe Driveshaft... Suivez la lisière de la jungle jusqu'à trouver **1 noix de coco**. Revenez vers l'avion et passez de l'autre côté en traversant près de la jungle. Vous trouverez Sawyer en train de fouiller un tas de valises. Il vous accueillera assez froidement. Pas la peine de trainer dans le coin. Continuez en longeant la jungle afin de ramassez encore **3 noix de coco**. Notez que Sun est assise sur votre gauche près d'un feu. Vous pouvez tenter de faire connaissance, mais à moins de comprendre le coréen, ce n'est pas forcément très utile pour l'instant. Sur la plage, vous trouverez une bande dessinée en espagnol ainsi qu'une valise vide. L'une est aussi inutile que l'autre. Votre sac est par contre très précieux et vous pourrez le récupérer dans le tas de bagages tout à fait au bout de la plage, près du feu de camp. Lorsque vous vous pencherez pour le ramassez, une vieille connaissance vous frappera dans le dos et vous sommera de lui donner l'appareil photo afin de détruire un certain cliché. Fin de l'épisode.

## Episode 2 : Un nouveau jour

Vous débutez cet épisode sur la plage. Jack vous empêche de retourner dans la jungle, donc autant en profiter pour faire le ménage et parler à tout le monde. **5 noix de coco** vous attendent sur la plage (2 de ce côté, 3 autres de l'autre côté de l'avion). Vous pouvez parler à Sawyer qui sera d'accord pour échanger quelques objets. Ne faites rien pour le moment, et allez plutôt parler avec Kate. Elle vous renseignera sur la position du cockpit mais vous mettra aussi en garde contre ce qui rode dans la jungle. Tout en lui parlant, vous noterez qu'une femme marche sur la plage derrière elle. Il s'agit de la même femme aperçue à votre réveil dans la jungle. Elle se tient maintenant debout sur la plage. Approchez-vous d'elle pour lui parler.

### flash-back - Douce nostalgie

Prenez une photo lorsque la femme pose devant vous avec une main sur la hanche et l'autre sur la cuisse. Examinez l'**agenda** posé sur la chaise, puis le **journal** en face. Le **magnétophone** sur la caisse constitue le dernier objet souvenir à regarder. Parlez à la femme en maillot de bain. Elle mentira au pêcheur pour obtenir  son bateau.

Objets souvenirs

- Agenda sur la chaise
- Journal sur la chaise

- Magnétophone sur la chaise

Votre objectif est désormais d'entrer dans la jungle sans que Jack ne vous voie. Parlez à Claire qui est assise près de l'avion. Puis allez voir Jack et dites-lui que la jeune femme s'est évanouie. Le médecin ira à son secours, libérant l'accès à la jungle. Caché dans les banians, Locke vous appelle. Il vous conseillera de vous tenir à l'abri dans les racines creuses en cas d'attaque. En effet, un monstre de fumée noire rode dans la végétation. Il émet heureusement un son très particulier et vous pourrez vous cacher à l'avance si vous venez à l'entendre. Locke vous apprend également que le cockpit de l'avion se trouve un peu plus loin. Comme il n'est pas simple de s'orienter dans la jungle, vous aurez besoin de repères pour avancer. Approchez-vous des débris juste derrière vous. Il y a deux morceaux de tôle. Celui de droite permet de vous rediriger vers la plage tandis que celui de gauche vous conduira au prochain repère dans la jungle. En l'activant, votre regard se tournera automatiquement vers la direction à suivre. Allez par là en prenant soin de récupérer en chemin les **4 papayes** sur le rocher à votre gauche. N'oubliez pas de vous mettre à l'abri si vous entendez le monstre. Naviguez ainsi de débris en débris en vous cachant pour laisser passer le monstre. Outre les fruits déjà ramassés près de Locke, vous trouverez encore **4 papayes** éparpillées près du 4ème repère. Après 6 morceaux de tôle, vous verrez l'homme qui vous a attaqué posté un peu plus loin. Et cette fois il est armé. Ne perdez donc pas de temps et continuez votre périple en courant. Vous atteindrez rapidement le dernier repère. A ce moment-là, le monstre s'occupera de l'homme armé et vous pourrez entrer dans la zone suivante.

Prenez les **4 noix de coco** sur le chemin, puis la **bouteille d'eau** près d'un morceau d'avion. Vous rejoindrez Michael en train de couper du bois. Il vous remettra un briquet et vous explique qu'il collecte du bois pour construire un radeau. Tout comme Sawyer, Michael se propose d'échanger des objets. Prenez **3 torches** contre 15 noix de coco et entrez dans la grotte. Avancez jusqu'à ce que vous n'y voyiez plus rien et sortez immédiatement une torche pour avoir de la lumière. N'oubliez pas de la sélectionner dans l'inventaire sans quoi le briquet restera votre seule source lumineuse. En règle générale, ne restez jamais sans lumière dans la grotte pour ne pas vous faire attaquer. Avancez jusqu'à ce que des chauves-souris surgissent. Elles feront s'éteindre la torche. Rallumez-la aussitôt et continuez prudemment sur le petit pont de pierre. Vous entendrez puis verrez une cascade sur la gauche. Il faut la traverser. Pensez juste à éteindre votre torche avant de le faire. Sinon, l'eau la rendra inutilisable. Il y a deux cascades à traverser puis un petit couloir à prendre sur la gauche. Ce dernier mène à un ours polaire blessé. Ramassez la **torche** qui traîne près de sa gueule puis continuez votre chemin. La sortie n'est plus très loin. Passez une cascade, tournez à gauche, puis à droite devant l'autre cascade, et enfin tout de suite à gauche. Avancez tout droit et vous verrez la lumière du jour réapparaître. Suivez le chemin dans la jungle et vous finirez par atteindre le cockpit.

Entrez dans l'appareil. Décidément la première classe n'est plus ce qu'elle était... Il y a une soute au fond à droite, mais elle est fermée à clé et vous ne pouvez pas encore l'ouvrir.
Progressez jusqu'à la cabine de pilotage, et examinez les traces de sang puis le **livre** par terre. Il s'agit de L'Odyssée d'Homère. Vous pouvez le prendre. Derrière vous se trouvent deux panneaux électriques. Celui de gauche semble fonctionner tandis que celui de droite est endommagé. Pour autant, il n'est pas inutile et vous permet de récupérer les **9 fusibles**. Trafiquez maintenant le panneau de gauche.

### Panneau électrique : soute de l'avion

Ligne du haut : vide
Ligne du milieu : -30V, -30V, -15V
Ligne du bas : -5V, -15V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteigne les deux voltmètres à droite.

Une fois que la soute sera ouverte, vous pourrez récupérer vos **fusibles**, ils pourront toujours servir plus tard. Prenez enfin l'**appareil photo** et l'**ordinateur portable** dans la soute. Vous pouvez sortir du cockpit. Les "gentils" vous attendent dehors. Fin de l'épisode.

## Episode 3 : Via Domus

Retour au campement. Comme d'habitude, commencez par remplir votre sac avec par exemple les **4 noix de coco** qui traînent sur le sable. Il y en a deux de chaque côté du camp. Vous trouverez également **3 bouteilles d'eau** (une près d'un récolteur de pluie, une autre dans la dernière cabane à l'extrême gauche de la plage, une troisième près de

Sawyer). Parlez justement à Sawyer pour procéder à un échange et libérer un peu de place dans votre inventaire. Echangez 6 bouteilles d'eau, 6 noix de coco, 8 papayes et le livre contre sa **lanterne** et **2 jerrycans d'huile**. La transaction devrait revenir à $90. Discutez ensuite avec Jack, Hurley, Locke et enfin Sayid. Ce dernier coupe du bois à la lisière de la jungle. Présentez-lui votre ordinateur et il vous renverra vers Locke qui pourrait avoir une batterie pour remplacer celle de votre portable. Retournez donc vers Locke, qui refuse malheureusement de vous aider. Un flash-back démarre alors, vous avez visiblement déjà rencontré Locke avant de prendre l'avion.

### Flash-back - Derrière la vitre

Pour se souvenir de cette séquence, vous devez coucher sur pellicule la discussion entre la femme et l'homme au comptoir. Prenez soin d'inclure Locke en fauteuil dans cette photo. Locke était effectivement dans le magasin ce jour-là et vous avez donc déjà croisé sa route. Pour compléter le flash-back, examinez le **répondeur** et le **message**, tous les deux posés sur le bureau puis l'**article** sur le carton. Terminez la séquence en parlant à Rico.

Objets souvenirs
- Répondeur sur le bureau
- Message sur le bureau
- Article sur le carton

Parlez de nouveau à Locke pour l'informer que vous connaissez son secret. S'il refuse toujours de vous aider avec les batteries, fouillez la lisière de la plage et vous trouverez son fauteuil roulant. Cela peut jouer en votre faveur. Locke vous donne rendez-vous dans la jungle pour vous indiquer où trouver ce que vous cherchez. Enfoncez-vous dans la jungle, Jin est là. Il tente de vous mettre en garde contre les Autres, sans grand succès. Suivez les marques sur les arbres jusqu'à la prochaine zone. Ne perdez pas de temps en route car Jin avait raison, les Autres sont bien dans le coin et vous tireront dessus. Heureusement pour vous, le parcours n'est pas très long et ne comporte que 5 arbres marqués. Vous finirez par tomber sur le bunker. Locke vous rejoindra là-bas. Prenez les **4 noix de coco** et la **bouteille d'eau** qui traînent autour de l'entrée. S'il le faut, vous pouvez retourner à la plage pour échanger quelques fruits avec Sawyer et faire de la place dans votre sac. Examinez ensuite les nombres. 4, 8, 15, 16, 23, 42. Prenez une photo de cette étrange suite numérique (**bonus : 4, 8, 15, 16, 23, 42**). Demandez à Locke de vous donner les batteries. Il se proposera de vous y conduire. Ne le suivez pas encore mais retournez vous et revenez au bunker. Il y a désormais une lumière qui jaillit par la petite fenêtre. Prenez une photo de cette lumière (**bonus : rayon de lumière**). Vous pouvez maintenant suivre Locke. Il se trouve vers la grotte.

Vous pourrez prendre **5 papayes** par terre (3 avant le pont, 2 après). Avant de pénétrer dans la caverne, parlez à John Locke et procédez à des échanges s'il vous faut de la lumière.  Une fois dans la grotte, privilégiez les torches déjà entamées avant d'en utiliser d'autres ou de sortir la lanterne. Vous ferez ainsi un peu de place dans l'inventaire en vous débarrassant d'objets inutiles. Dès votre entrée, vous serez confronté à l'apparition de la femme qui vous hante depuis le début de l'aventure. Suivez-la en faisant très attention à ne pas tomber dans les crevasses. Arrivé près d'une cascade, vous pourrez trouver **1 boite de nourriture** posée sur un rocher, et **1 torche** contre la paroi. Il y a une autre **torche** si vous prenez le chemin de droite derrière la cascade, au lieu de tourner à gauche pour suivre la femme. Suivez ensuite la paroi contre laquelle était posée cette torche, en partant sur votre gauche. Le chemin va tourner sur la droite pour arriver à une bifurcation. Des cascades coulent sur les deux chemins. Traversez d'abord la petite cascade de gauche. Une succession de chutes d'eau vous conduira finalement dans une salle où vous trouverez **2 livres** par terre. Vous connaissez la valeur de ces objets. Mieux vaut donc les prendre, quitte à faire de la place dans votre inventaire en jetant des fruits. Revenez maintenant sur vos pas et traversez de nouveau toutes les cascades. Après la dernière d'entre elles, faite un virage en tête d'épingle sur la gauche. Vous devriez voir Lisa en contrebas.
Rejoignez-la. Prenez la **boîte de nourriture** posée par là puis suivez la femme jusqu'à pouvoir lui parler enfin. Sautez. Il y a un cadavre en bas. Sans remords, volez la **boussole** que la femme morte tient dans la main. Fin de l'épisode.

## Episode 4 : Quarante-deux

Commencez par trouver Charlie. En l'absence de Sawyer, parti avec Jin et Michael sur le radeau, c'est lui qui s'occupe de vous fournir ce dont vous avez besoin. Echangez 4 bouteilles d'eau, 10 noix de coco, 2 livres et 2 boîtes de nourriture contre  **1 arme** et **1 chargeur**. On ne sait jamais et puis c'est toujours utile de vider un peu son sac. Profitez-en pour épuiser tous les sujets de conversation avec Charlie. Partez maintenant ramasser quelques objets sur

la plage. La récolte commence avec **5 noix de coco** (éparpillées aux extrémités du camp) et **3 bouteilles d'eau** (une près de la cabane bleue à gauche du campement, une à côté du récepteur de pluie près de Charlie, une dernière à droite du camp près de la grande cabane bleue). Parlez à toutes les personnes présentes sur la plage (Locke, Hurley, Sun, Kate). Vous savez maintenant où est Sayid. Mais patience, vous irez le voir plus tard. Pour le moment, restez sur la plage et prenez quelques photos pour débloquer le **bonus : Trésor des naufragés**. Voilà les clichés qui vous intéressent :

- La guitare de Charlie (posée derrière lui dans son abri)
- L'avion de Kate (entre ses mains, pensez à zoomer suffisamment)
- Le fauteuil roulant de Locke (caché à la lisière de la jungle)

Notez que si vous oubliez de photographier l'avion dans cet épisode, vous pourrez toujours le retrouver dans l'épisode 5. Il se trouvera posé sur un canapé dans la Station Cygne. De même, si vous ratez le fauteuil de Locke, il se retrouvera au même endroit à chaque fois que vous reviendrez à la plage dans les chapitres suivants. Vous pouvez même attendre le chapitre 7 pour le photographier. Puisque vous êtes encore sur la plage, commencez à chercher l'entrée de la Station Médicale. Pour cela, examinez les objets suivants, dans l'ordre.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.
- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Lorsque vous aurez vu tous ces objets (et donc reconstituer la suite de chiffres 4, 8, 15, 16, 23, 42), le jeu vous proposera de vous rendre à la Station Médicale. Acceptez et prenez une photo du logo Dharma juste à l'entrée (**bonus : Station Médicale**). Fouillez les lieux. Vous ne trouverez pas grand-chose si ce n'est **2 barres Apollo** (dans la chambre et dans le cabinet médical). Ne les oubliez surtout pas car elles s'échangent à 50 dollars chacune ! Vous pouvez désormais retourner sur la plage et partir à la recherche de Sayid.

Vous verrez des indications affichées sur les arbres. Il s'agit de coordonnées que vous devez suivre avec votre boussole. Comme dans les séquences des épisodes précédents, il vous suffit de trouver votre chemin dans l'épaisse jungle. Il y a en tout 17 points de repère à suivre. Si vous êtes attaqué dans la jungle, n'hésitez pas à sortir votre arme et à abattre les assaillants. Sinon, contentez-vous de courir. Pour vous aider à vous repérer et savoir où vous en êtes, voilà la liste de repères et les quelques objets que vous pourrez trouver en chemin.

```
  215°
   |
  185°
   |
  280° <-- un ennemi vous attaque ici
   |
  330°
   |    <-- 2 papayes (en chemin)
  105° <-- un ennemi vous attaque ici
   |    <-- bouteille d'eau (en chemin)
   0°
   |    <-- bouteille d'eau (en chemin)
  335°
   |    <-- boîte de nourriture, noix de coco (près du dernier repère)
  255°
   |
Desmond
```

Après ce périple dans la jungle, vous finirez par trouver Desmond en train de chercher quelque chose dans sa valise. Il

vous parlera du bunker, des nombres et d'un certain agenda dans la tour d'écrou.
Ecoutez ce qu'il a à dire puis entrez dans la prochaine zone qui n'est autre que celle du bunker.
Près du bunker, ramassez la **bouteille d'eau**, les **3 noix de coco** et surtout la **barre Apollo**. Au besoin, retournez voir Charlie sur la plage pour procéder à quelques échanges. Privilégiez alors les fusibles dans la mesure où vous en aurez besoin plus tard. Notez la cascade un peu plus loin. Elle cache l'entrée d'une grotte. Malheureusement, la porte au bout de la caverne est bien fermée. Parlez à Sayid posté près de la Station Cygne. Remettez-lui la batterie pour qu'il tente d'allumer votre ordinateur portable. En attendant qu'il y parvienne, vous devez retourner sur la plage. Peut-être que quelqu'un se souviendra de votre nom. Hurley détient la clé de vos souvenirs. Lorsqu'il évoquera l'hôtel Perséphone de Sydney, vous serez entraîné dans un nouveau flash-back.

## Flash-back - Crise identitaire

Attendez que Rico se retourne pour prendre une photo du dossier sur le comptoir. Le nom de l'hôtel et de Zoran Savo sont inscrits sur la couverture. Regardez de nouveau ce **dossier** pour obtenir le premier objet souvenir. De l'autre côté du magasin, vous verrez plusieurs étagères. Fouillez-les pour découvrir une **lettre** ainsi qu'un **magnétophone**. Lorsque vous aurez lu et écouté ces documents, vous pourrez aller parler à Rico. Dans la conversation, vous apprendrez votre nom. Vous vous appelez Elliott Maslow.

Objets souvenirs
- Dossier sur le comptoir
- Lettre sur l'étagère
- Magnétophone sur l'étagère

Tout heureux d'avoir retrouvé votre nom, vous pouvez vous présenter aux quelques naufragés sur la plage. Allez surtout annoncer la nouvelle à Sayid qui vous laissera alors entrer dans la Station Cygne juste derrière lui. Ne vous gênez donc surtout pas et ouvrez la porte pour descendre dans la station.
En bas des escaliers, une lourde porte blindée s'abaissera et vous laissera seul dans la station. Vous devez trouver un moyen de l'ouvrir. Assez rapidement, le compte à rebours du bouton se mettra en marche. Vous avez quelques minutes pour trouver l'ordinateur et entrer les nombres 4 8 15 16 23 42 (avec des espaces pour séparer chacun). Appuyez sur la touche Execute en bas à droite pour valider. Après cela, ce sera l'heure de sortir votre appareil photo pour prendre quelques clichés souvenirs. Prenez une photo du livre La tour d'écrou posé sur l'étagère près de la cible de fléchettes ( **bonus : La tour d'écrou**). Photographiez aussi les tâches de sang au plafond près de la lampe à lave (**bonus : Radzinsky**). Enfin, prendre des photos des objets suivants pour débloquer le **bonus : Passé de Desmond**.

- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

Le bunker abrite de nombreux objets. Faites donc votre marché en récupérant ce qui vous intéresse et en vous débarrassant des objets devenu inutile. Laissez par exemple tomber les fruits, ils n'ont pas une grande valeur au troc. En plus des **32 fusibles** qu'il vous faut absolument prendre, vous trouverez **4 canettes de bière**, une **barre Apollo** et **5 boîtes de nourriture**. Pendant votre visite, vous pouvez regarder le matériel de sport, le mur en béton ou encore le journal posé dans la bibliothèque. Notez enfin qu'il y a un interrupteur et des lumières dans la salle de l'ordinateur ainsi que trois panneaux électriques qui ornent les murs. Vous avez certainement compris qu'il va falloir réparer les trois panneaux pour allumer les lumières, activer l'interrupteur et finalement ouvrir la porte blindée. Allez, au boulot !

## 1er Panneau électrique (près de la porte blindée)

Ligne du haut : -5V, -15V, -5V, -5V
Ligne du milieu : -30V, -15V, -15V
Ligne du bas : -30V, -5V
Tournez correctement chaque fusible pour que le courant atteignent les quatre voltmètres à droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 10, 5 et 40.

### 2ème Panneau électrique (près des machines à laver)

Ligne du haut : -30V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V
Ligne du bas : -30V, vide, -5V
Faites attention à la ligne du milieu. Le premier fusible à gauche est un -15V mais il ne doit alimenter que le circuit de gauche et du haut. Positionnez-le de telle sorte à ce qu'il ne soit pas connecté avec le circuit de droite. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 55, 30 et 25.

### 3ème Panneau électrique (dans la chambre)

Ligne du haut : -15V, -15V, -5V
Ligne du milieu : -15V, -5V, vide, -5V
Ligne du bas : -5V, -30V, -30V
Pour la ligne du milieu, le premier fusible à gauche doit être tourné comme un T. Il ne doit pas alimenter le circuit du haut. En partant du premier cadran en haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les voltmètres doivent afficher 50, 55 et 20.

Une fois que le troisième panneau aura été piraté et que les trois lumières seront activées, vous pourrez enfin baisser le levier. Attention, dès que le levier sera baissé, vous vous retrouverez enfermé dans la salle avec plusieurs choses à faire dans un temps limité. Il y a notamment deux photos à prendre pour commencer à débloquer le **bonus : Tracer la carte de l'île** du chapitre 6. Si vous n'avez pas le temps de prendre ces photos, faites vous simplement mourir pour essayer de nouveau. Au pire, la seconde photo peut aussi être prise un peu plus tard dans le jeu au chapitre 5. La pièce est maintenant dans le noir. Prenez une photo du plan sur la porte à gauche du levier puis utilisez l'ordinateur qui vous pose une question. Tapez **Via Domus** qui est la traduction du message "Avancez sur le chemin de la maison" puis sur la touche Execute. Cela rallume les lumières et vous donne accès au menu Porte Blindée. Appuyez sur la touche D et validez pour ouvrir le menu Lumière Noire. Le vieil ordinateur ne peut ouvrir le menu demandé qu'à condition de remplir un petit test de QI. Validez pour accéder au test.

### Test de QI du bunker

Question 1
Suite : 3 - 7 - 15 - 31 - (?)
Réponse : 63, chaque nombre et le double du précédent +1.

Question 2
Suite : D - F - H - J - (?)
Réponse : L, la suite suit l'alphabet en sautant une lettre sur deux.

Validez à chaque fois que vous donnez une réponse pour passer au menu suivant. Dans le menu Lumière Noire, activer les lumières A puis B (validez chaque fois) puis revenez au menu Porte Blindée avec la touche C. Ouvrez la porte 2 avec la touche B (c'est celle avec le plan que vous avez déjà photographiée). Quittez l'ordinateur et courez dans la salle principale. Prenez une photo de la carte sur la porte près de la lampe à lave. Revenez enfin à l'ordinateur, ouvrez la porte 3 et sortez par là. Une cinématique se déclenche avec Jack et Sayid. Si vous voyez cette séquence sans avoir réussi à prendre les photos, vous pouvez revenir au menu du jeu et relancer la partie au dernier point de sauvegarde, c'est-à-dire juste avant l'ordinateur, ou simplement décider de prendre les photos au chapitre suivant. Vous aurez alors tout le temps pour le faire. Fin de l'épisode.

## Episode 5 : Hôtel Perséphone

Ouvrez votre inventaire. Tout a disparu à l'exception du briquet. Allumez-le pour y voir plus clair et vous apercevoir que Jack et Sayid vous ont enfermé dans la cellule. Parlez à Kate de l'autre côté de la porte. Elle vous explique que votre ordinateur contenait des listes de neurotoxiques et de cobayes humains. Elle évoque aussi Chenchey, ce qui semble

vous rappeler quelque chose.

### flash-back - Perséphone

Vous vous retrouvez dans le hall de l'hôtel Perséphone. Vous devez prendre une photo de Lisa en train d'utiliser son ordinateur. Elle se trouve près des baies vitrées. Le problème est que vous ne devez pas vous approcher trop près d'elle car Savo ne doit pas vous voir ensemble. De toute manière, elle fermera son ordinateur si vous la collez trop. Placez-vous au niveau du pilier derrière elle et prenez la photo de sorte à voir aussi son écran. Ecoutez le message enregistré sur le **magnétophone** posé sur la table basse près de l'entrée. Lisez ensuite la **lettre** ainsi que le **dossier** sur la table de Lisa. Terminez le flash-back en parlant à cette dernière.

Objets souvenirs
- Magnétophone sur la table basse
- Lettre devant Lisa
- Dossier devant Lisa

Retour dans la cellule. Expliquez à Kate que vous êtes journaliste et que les informations trouvées dans votre ordinateur vous ont servi pour un article. Elle acceptera de vous donner un peu de temps et ouvrira la porte pour vous laisser sortir. Au passage, vous récupérerez toutes vos affaires. Vous pouvez reparler rapidement à Kate si vous le souhaitez puis vous promener dans le bunker. Si vous avez loupé la photo de l'avion de Kate au chapitre 4, vous pouvez vous rattraper en le photographiant. L'objet se trouve sur l'un des bancs de la table. De même, vous pouvez trafiquer l'ordinateur comme expliqué à la fin du chapitre 4 afin de prendre les photos des plans et débloquer la première partie du **bonus : Tracer la carte de l'île**. Enfin, les **bonus La tour d'écrou**, **Le passé de Desmond** et **Radzinsky** peuvent aussi être débloqués à ce moment. Là encore, je vous invite à vous référer au chapitre 4 pour connaître la liste des photos à prendre. Une rapide fouille des lieux vous permettra d'ajouter **4 boîtes de nourriture**, **2 canettes de bière** et **2 barres Apollo** à votre inventaire. Sortez désormais du bunker.

Vous vous trouvez face à une petite cascade. Si les objets dans le bunker ne vous ont pas suffi, vous trouverez encore **2 noix de coco** devant vous. Votre objectif est d'atteindre la salle électromagnétique qui attire tant votre boussole. Scellée par deux murs de béton à l'intérieur du bunker, la salle est aussi condamnée par une grosse porte derrière la cascade d'eau. Il va falloir jouer avec de la dynamite pour réussir à entrer. Retournez donc vers la plage où quelqu'un acceptera peut-être de vous en fournir. Peu avant d'arriver devant l'entrée du bunker, vous trouverez encore **3 noix de coco**, juste au cas où.

Si vous êtes du genre collectionneur, vous pourrez obtenir sur la plage encore **5 noix de coco**, **1 canette de bière** et **1 boîte de nourriture**. Charlie est sur la plage. N'hésitez pas à lui parler et à échanger quelques objets. Si ce n'est pas déjà fait, investissez dans une arme, une lanterne, des chargeurs et des bidons d'huile. Cela coûte cher, mais en faisant quelques allers-retours jusqu'au bunker pour chercher les objets supplémentaires, vous devriez avoir de quoi vous offrir ce que vous voulez. Demandez ensuite à Charlie s'il sait où est-ce que vous pourriez vous procurer de la dynamite. Il vous renvoie vers Locke, mais c'est finalement Hurley qui vous indique où aller. Il mentionne le territoire sombre, un endroit dangereux et peu accueillant. Avant de vous y rendre, vous pouvez profiter d'un petit rayon de soleil en parlant à la mignonne Sun, pas assez présente dans ce jeu. Quittez maintenant la plage et partez en direction du bunker. C'est par là que vous pourrez atteindre le territoire sombre. Il y a deux drapeaux accrochés près du bunker. Prenez le drapeau noir pour repère et enfoncez-vous dans la jungle.

Faites très attention, la fumée noire rôde dans la zone suivante. Il va falloir être rapide. Précisons qu'à partir de maintenant, nous ne détaillerons pas les fruits et autres objets à ramasser ici. Votre sac doit être déjà suffisamment garni pour s'amuser à le trier. Surtout avec un monstre aux fesses. Regardez donc le premier repère et suivez sa direction pour vous cacher rapidement dans des banians. Attendez que le monstre s'en aille pour continuer vers le second repère. Juste après ce second repère, vous trouverez encore des banians pour vous dissimuler.
Au lieu de cela, courez sur leur gauche et suivez le chemin qui vous conduira tout droit au van Dharma. Prenez le véhicule en photo (**bonus : Tour Dharma**) puis revenez sur vos pas pour retrouver les banians et le repère. Vous pourrez aussi voir le van en courant entre le troisième et quatrième repère. Le parcours prend fin au cinquième drapeau.

Vous êtes désormais tout près du Black Rock. Avancez prudemment jusqu'aux deux grosses pierres en travers du

chemin. Un ennemi vous tire dessus et ces blocs vous seront utiles pour vous cacher. Sortez votre arme (ou courez à la plage pour en obtenir une) et débarrassez-vous du tireur perché dans un arbre. Ici aussi vous trouverez des fruits par terre. Il y a notamment **3 papayes**. Servez-vous si vous le souhaitez. Suivez le sentier jusqu'au bateau et entrez par le trou béant laissé dans la coque. Une **boîte de nourriture** est posée près de l'entrée. Mais vous n'êtes pas là pour manger. La dynamite que vous cherchez se trouve au fond de la cale. Avant de vous en emparer, prenez une photo du squelette allongé près des escaliers (**bonus : Esclave**).

Vous allez maintenant devoir transporter de la dynamite et il va falloir être extrêmement prudent avec l'explosif. Pour faire simple : vous ne devez absolument pas courir lorsque vous transportez la dynamite. Une sacrée trotte vous attend puisque vous devez rebrousser chemin jusqu'à l'entrée de la Station Cygne. Bonne chance pour le segment à parcourir dans la jungle avec le monstre de fumée noire ! Dans la zone du bunker, traversez la cascade et allez placer la dynamite sur la porte scellée. Reculez au bout du couloir et tirez sur l'explosif afin d'exploser la porte. Vous allez enfin pouvoir pénétrer dans la salle magnétique.

Tout est en piteux état dans cette salle. Outre la **canette de bière** et la **boîte de nourriture**, c'est l'ordinateur qui vous intéresse ici. Un nouveau test de QI est à compléter.

### Test de QI de la salle magnétique

Question 1
Suite : 26 - 17 - 20 - 11 - 14 - 5 - (?)
Réponse : 8, la suite alterne -9, +3.

Question 2
Suite : Z - X - V - T - (?)
Réponse : R, la suite suit l'alphabet à l'envers en sautant une lettre sur deux.

Question 3
CAS est à SAC ce que 394 est à (?)
Réponse : 493, CAS est l'envers de SAC. Donc 394 est l'envers de 493.

Après cette formalité, vous pourrez désactiver le réacteur en utilisant la touche C. Fin de l'épisode.

## Episode 6 : A tout prix

Le chapitre 6 commence fort avec une séquence de course à travers la jungle. Poursuivi par la fumée noire, Elliott doit éviter les dangers qui se dressent sur sa route. S'il y a des troncs sur le sol, il faudra sauter par-dessus. A l'inverse, certains troncs peuvent laisser un espace pour glisser en dessous. Courez donc le plus vite possible en faisant le moins d'erreurs possible pour ne pas vous faire rattraper par le monstre. A un moment, vous aurez à courir sur des passages un peu plus étroits, restez bien sur le chemin pour ne pas tomber de la falaise ou ne pas ralentir la cadence dans le cas de la zone boueuse. Au bout d'un moment, la course prendra fin. Vous regarderez le monstre face-à-face et il s'en ira inexplicablement. Vous vous retrouverez seul près du champ de force des Autres. Avancez vers les poteaux afin que Juliet arrive et vous encourage à ne pas avancer plus loin. Suivez son conseil et ne tentez pas de traverser entre deux pylônes. Ce serait la mort immédiate. Approchez-vous tout de même suffisamment de la femme pour lui parler. Elle vous apprendra un fait intéressant sur votre passé. Vous seriez apparemment responsable de la mort de Lisa. Le flash-back qui démarre vous aidera peut-être à vous souvenir.

### flash-back - A tout prix

Au début de cette séquence, vous ne pouvez pas vous déplacer mais simplement bouger la tête et viser avec votre appareil photo. Pointez en direction du garde et de Lisa pour prendre la photo juste quand votre interlocutrice se pousse et que le garde sort son arme. Vous pouvez maintenant vous déplacer. En regardant par la fenêtre, vous pourrez noter la présence de Michael, assis à une table dehors. Lisez le **journal** posé sur la table basse près de l'entrée puis le **registre** sur le comptoir. Terminez par regarder l'**agenda** sur la table en face de Lisa. Parlez à votre amie et profitez de ce moment pour en apprendre un peu plus sur votre passé. Enfin, allez voir le garde et dénoncez Lisa. Le garde ira la

chercher vous laissant libre accès à l'ascenseur.

Objets souvenirs
- Journal sur la table basse
- Registre sur le comptoir
- Agenda sur la table de Lisa

Retour au présent. Parlez de nouveau à Juliet pour lui dire que vous n'avez pas tué Lisa. Après la désactivation de la barrière, vous pourrez passer et échanger quelques objets avec Juliet. Ne suivez pas encore le sentier près de la femme. Revenez plutôt dans la clairière et cherchez une poignée bleue au sol. En suivant les pylônes vers la clairière puis en longeant la jungle, vous trouverez un gros arbre, la poignée est juste à côté de l'arbre. Lorsque vous serez devant elle, l'option "prendre" apparaîtra. Il s'agit de l'accès à la station Perle. Vous trouverez **2 barres Apollo** à l'intérieur ainsi qu'un ordinateur capable de vous donner des rapports sur toutes les stations de l'île. Ne partez surtout pas sans avoir pris une photo de l'emblème de la station dans le couloir (**bonus : Station Perle**). De retour dans la clairière, vous pourrez ramasser **3 papayes** posées dans la fougère. Suivez désormais le petit sentier près de Juliet. Il grimpe jusqu'à la station Flamme. Notez que vous aurez besoin de beaucoup de lumière dans la section suivante. Juliet peut être utile pour échanger des jerrycans d'huile ou au pire des torches.

Malgré tout le bazar posé sur les étagères dans le bâtiment, vous ne trouverez rien d'utile. Enfoncez-vous donc plus en avant dans la station. Une fois la double porte passée, vous vous retrouverez pratiquement dans le noir. Il est donc temps de sortir votre source lumineuse. Outre le nid de cafards, vous trouvez **4 fusibles** dans cette première pièce. Suivez le couloir du fond et entrez dans la première pièce ouverte sur votre gauche. Il y a là un autre **fusible** ainsi qu'un manuel à lire concernant le ravitaillement. Revenez dans le couloir et continuez votre exploration. Fouillez le coin juste en face de la porte d'où vous sortez. Il y a une rangée de vêtements suspendus sur des cintres. Prenez le **fusible** par terre et la **boîte de nourriture** si vous le souhaitez. Revenez dans le couloir. Celui-ci fait un angle sur la droite et semble continuer encore plus loin. Poursuivez donc votre chemin mais empruntez le premier tournant à droite. Ne prêtez pas attention aux voix que vous entendrez. Fouillez le petit local. Il cache **2 canettes de bière** et une **boîte de nourriture**. De nouveau dans le couloir, vous pourrez prendre un **fusible** posé à gauche des casiers en face de la porte. Retrouvez votre chemin jusqu'à l'embranchement du couloir (là où vous entendiez les voix).
Prenez maintenant sur votre droite (ce qui correspond à aller tout droit si vous n'êtes pas venu jusqu'au local). Notez la porte immédiatement à droite. N'entrez pas encore. Nous reviendrons là dans une seconde. Allez plutôt récupérer le fusible tout au bout du couloir, près du grillage. Revenez maintenant vers la porte et entrez dans cette salle. Il y a plein de casiers à l'intérieur. Eparpillés un peu partout, vous pourrez dénicher **2 boîtes de nourriture** et **2 fusibles**. Traversez la chambre pour atterrir sur un nouveau couloir de l'autre côté.

Récupérez les **2 fusibles** qui traînent par là. L'un est à côté des monte-charges, l'autre est simplement par terre près de l'angle du couloir. Vous trouverez encore **2 fusibles** (un près des caisses au fond et un dans la salle de contrôle). Il y a également **1 boîte de nourriture** posée sur un bureau. Faites le tour de la salle par la gauche. Vous tomberez sur un local plus petit avec **1 canette de bière** et encore **1 fusible**. Revenez dans la salle principale et passez maintenant à droite. Il y a **1 fusible** par terre. Descendez par la rampe sur votre gauche pour récupérer **1 fusible**. Remontez et examinez le panneau électrique tout au bout du passage. Vous avez compris qu'il va falloir le réparer.

### Panneau électrique : Station Flamme

Ligne du haut : Vide, -5V, -5V
Ligne du milieu : -5V, -5V, -5V
Ligne du bas : -5V, -5V, -15V
Toute l'astuce de ce panneau consiste à faire partir le jus en bas dès le départ. Faites ensuite une dérivation au dernier fusible en bas à droite pour que le courant puisse atteindre le cadran du haut. Ce dernier doit afficher 50, tandis que vous pourrez lire 65 sur celui du bas.

Une porte grillagée s'ouvre juste à côté. Montez à l'échelle pour rejoindre le niveau principal. Vous voilà enfin revenu à la lumière du jour. Vous entendrez de nouveau des voix et apparemment, quelqu'un parle de vous. Dans la chambre, prenez le **chargeur** sur le bureau, la **boîte de nourriture** et la **canette de bière**. Sur les étagères de la pièce suivante, vous pourrez récupérer encore **2 canettes de bière**. Il y a aussi un ordinateur ici. Grâce à la machine, vous pouvez

larguer du ravitaillement (code 24) ou écouter une archive audio vous concernant (code 32). La communication avec le continent a pour sa part été coupée. Tentez d'opérer le sonar. Celui-ci est inopérable. Ne tapez surtout pas le code 77 qui avertirait d'une intrusion dans la station et qui vous ferait mourir instantanément. Passez dans l'autre pièce. Il s'agit du salon. Vous pourrez remplir votre sac avec tout plein d'objets (**1 chargeur**, **1 barre Apollo**, **1 canette de bière**, **4 boîtes de nourriture**). Vous remarquez que les deux hommes en train de parler ne sont plus très loin. N'allez pas encore les voir mais sortez votre appareil photo pour enfin terminer le **bonus : Tracer la carte de l'île** commencé au chapitre 4 (ou 5 pour certains joueurs). Pour cela, prenez simplement un cliché de la carte posée sur la table à droite de la pièce. Vous êtes maintenant prêt à affronter l'ennemi derrière la porte. Faites tout de même très attention : une seule balle reçue et c'est la mort assurée pour vous. Pour compliquer le tout, votre cible est très rapide et n'hésitera pas à vous abattre si elle se sent menacée. La bonne technique pour l'avoir consiste à vous placer devant la porte et à l'ouvrir (sans montrer votre arme). Alignez votre vision avec le corps de l'homme puis dégainez dès qu'il se mettra à parler. Là, il ne restera qu'à appuyer sur la détente pour le tuer. Fin de l'épisode.

## Episode 7 : Une valeur de mille mots

Votre réveil se fait dans une sorte de cellule que les fans de la série reconnaissent sans doute. Faites le tour de la pièce. Lisa fait une apparition avant de vous laisser de nouveau seul... Vous n'avez pas d'autres choix que de parler à Tom de l'autre côté de la vitre. Le nom Hanso sonne familier.

### flash-back - Hanso

Vos souvenirs vous renvoient à l'hôtel Perséphone de Sydney. Entrez dans la suite Opale et filez vous cacher dans le placard tout au fond à gauche. L'option "se cacher" sera disponible lorsque vous serez au bon endroit. Savo arrivera accompagné d'un homme détenant une mallette. Prenez une photo au moment précis où la mallette est transmise. Vous devez voir les bras des deux hommes ainsi que le logo Hanso sur la valise. Le flash-back se termine avec l'entrée de Lisa dans la suite. Il n'y a pas d'objets souvenirs à trouver ici.

Expliquez à Tom ce dont vous venez de vous rappeler. Il acceptera de vous laisser quitter la cellule. Votre inventaire est de nouveau complètement vide. La première chose à faire consistera à le remplir. La réserve juste en face de votre cellule vous donne **1 fusible** et **2 boîtes de nourriture**. Allez fouiller la pièce dans laquelle se trouvait Tom (à gauche en sortant de votre cellule). Prenez les **3 fusibles** posés sur la table. La petite salle de contrôle juste en face vous permet quant à elle de trouver **1 canette de bière** de même que **2 fusibles**. Retournez dans le couloir, vers votre cellule. En passant, notez l'emblème sur le mur qui vous informe que vous vous trouvez dans la station Hydre. Suivez le couloir jusqu'à la rampe qui descend. La zone en bas est inondée (Jack ?). Restez donc au sec et entrez dans la salle ouverte un tout petit peu avant la rampe (Research est inscrit sur la porte). Visiblement, les Autres aiment jouer aux petits génies et mènent des expériences sur des animaux. Prenez les **2 fusibles** sur la petite desserte et sortez par l'une des deux portes.

La prochaine zone, juste après la double porte, peut sembler confuse, mais il n'en est rien. Le couloir se sépare en trois, mais se rejoint juste après. En fait, le couloir décrit un cercle avec un axe central conduisant à la salle Advisory Room, fermée pour l'instant et gardée par un panneau électrique. Prenez à gauche et vous arriverez à un petit entrepôt (**2 fusibles** et **1 boîte de nourriture**) puis le chemin de droite pour atteindre le Staging Tank (c'est inscrit sur la porte). Cette salle contient un grand bassin dans lequel se trouve un requin. Ne vous occupez pas de l'animal. Prenez la **boîte de nourriture** ainsi que les **2 canettes de bière** avant d'allumer l'ordinateur. Lisez le message puis appuyez sur Execute. Un nouveau test de QI vous attend.

### Test de QI de la station Hydre

Question 1
Suite : 2 - 4 - 8 - 10 - 20 - 22 - (?)
Réponse : 44, la suite alterne +2 et x2.

Question 2
Suite : A - B - D - E - G - (?)
Réponse : H, la suite suit l'alphabet selon cette règle : lettre suivante, saute une lettre, lettre suivante, saute une lettre,

etc.

Question 3
Suite : Z - X - C - V - (?)
Réponse : B, qui est simplement la prochaine lettre sur le clavier (dans le jeu).

Une fois piraté, l'ordinateur vous révèle quelques informations supplémentaires sur votre passé. Lisez et écoutez tout ce que vous pouvez puis activez la plate-forme du requin. Le poisson est en piteux état suite aux expériences menées sur lui par les Autres. Récupérez le **dispositif** collé contre sa peau, il contient les derniers fusibles dont vous aurez besoin. Retournez dans le couloir et trouvez le panneau électrique près de la porte Advisory Room.

## Panneau électrique : Advisory Room

Ligne du haut : -15V (vers la gauche), -30V, -15V (vers la droite), -30V
Ligne du milieu : -15V (vers la droite), -30V, -15V (vers la gauche)
Ligne du bas : -15V (vers le haut), -15V (vers le haut)
Vous remarquez que ce panneau n'utilise aucun fusible -5V. Pour vous aider, nous avons indiqué dans quel sens doit pointer la tige du T.

Ben et Juliet vous attendent de l'autre côté de la porte. Avant de leur parler, examinez le dossier sur la table. Parlez d'abord à la femme puis au chef des Autres. Vous avez désormais une mission : amener Jack au Black Rock. Si vous y parvenez, Ben s'est engagé à vous donner un billet pour rentrer chez vous.

Vous êtes reconduit au campement où personne ne semble s'être inquiété de votre absence, ce qui fait toujours plaisir. Sawyer est revenu de son escapade en radeau. Il a repris les rênes de la boutique et n'a désormais que des chargeurs à échanger. Ce qui ne vous arrange pas tellement dans la mesure où vous n'avez plus d'arme pour le moment.
Si le coeur vous en dit, vous pourrez toujours lui en prendre quelques-uns, et si vous cherchez un financement, vous trouverez sur le sable **2 bouteilles d'eau**, **2 noix de coco** et **1 canette de bière**. Notez que vous pouvez prendre le fauteuil de Locke en photo si vous avez oublié de le faire précédemment. Il se trouve caché à la lisière de la jungle et vous permet de débloquer un bonus. Parlez ensuite à Kate, Hurley, Sayid puis Jack qui se désaltère seul de l'autre côté de la plage. Il vous invite à le rejoindre au Black Rock. Ne vous faites pas prier et tracez votre route jusqu'au navire.

En chemin, vous aurez le loisir de ramasser **2 papayes** par terre, puis encore une autre près du bateau lui-même. Jack vous attend à l'entrée de la cale, là où vous aviez trouvé la dynamite. Il vous remet une arme. On dirait que quelqu'un a fait le ménage ici puisque l'explosif a disparu. Qu'à cela ne tienne ce n'est pas ce que vous êtes venu chercher cette fois. Montez sur les ponts supérieurs jusqu'à trouver Mr Sympa. Jack et Kate sont faits prisonniers. Après une courte séquence souvenirs où vous assistez à l'exécution de Lisa, vous revoilà dans le Black Rock avec une décision à prendre. En fait, vous n'avez pas beaucoup d'options. Si vous tirez sur l'un des Autres, Jack ou Kate sera abattu (notez que le jeu vous interdit de les abattre vous-même). Si vous tirez sur la dynamite, l'explosion tuera Kate. La seule solution est de vous placer devant Kate avant de tirer sur l'explosif. Vous serez blessé, mais vous aurez sauvé vos amis. Après tout cela, Jack décide de vous laisser sur un coin de l'île.

Juliet vous réveille plus tard pour vous rendre votre boussole et votre appareil photo. Elle vous indique aussi dans quelle direction aller pour rejoindre un bateau qui pourra vous ramener chez vous. Mais vous devez vous dépêcher, vous avez moins de 2 minutes pour l'atteindre. Ne perdez pas une seconde et courez vers votre seul moyen de quitter l'île. Comme dans le chapitre précédent, sautez par-dessus les obstacles et glissez en dessous des gros troncs. Comme si cela ne suffisait pas, vous serez aussi la cible de tireurs. Ne vous arrêtez donc pas en chemin sous peine de recevoir une balle. Locke vous attend sur le ponton. Parlez-lui une dernière fois puis rejoignez le bateau injustement baptisé Via Domus. Fin de l'épisode et du jeu.

Liste des bonus

## Tour Dharma

Episode 5 : prenez la photo du van bleu dans le territoire sombre.

### Station Médicale

Episode 4 : sur la plage, examinez dans l'ordre les objets comportant les chiffres maudits 4, 8, 15, 16, 23, 42.

- Malette dans un abri à gauche de la plage. Elle porte l'inscription Love 4 Ever.
- Les coquillages près de l'eau. Ils forment le symbole de l'infini, ou le chiffre 8, c'est selon.
- Le morceau de tôle posé contre l'abri bleu à droite de la plage. Le chiffre 15 est peint dessus.
- La caisse posée sous la toile, à droite de la plage. Elle est marquée d'un 16.
- Le chariot de nourriture près d'Hurley. 23.
- La boîte de Dominos de Charlie. Il joue apparemment au Texas 42.

Cela vous donnera accès à la station Médicale. Une fois à l'intérieur, prenez une photo du logo sur le mur.

### Rayon de lumière

Episode 3 : prenez une photo de la lumière qui jaillit du bunker. Celle-ci apparaît lorsque vous revenez tout seul, sans Locke.

### Passé de Desmond

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez les trois photos suivantes :

- La peinture de Desmond dans le couloir
- L'armoire à pharmacie près de la réserve
- La combinaison siglée Dharma près des machines à laver

### Tracer la carte de l'île

Ce bonus est particulier dans la mesure où vous devez prendre deux photos dans les épisodes 4 et 5, puis une dernière dans l'épisode 6.
Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez des clichés des cartes secrètes peintes sur les portes blindées. Le seul moyen de les trouver est de jouer avec l'ordinateur pour fermer les portes et activer les lumières noires. Même s'il est possible de prendre les photos au cours de l'épisode 4, il est à noter que vous aurez bien plus de temps pour vous en occuper pendant l'épisode 5.
Episode 6 : prenez une photo de la carte posée sur la table

### 4 8 15 16 23 42

Episode 3, épisode 4 ou épisode 5 : prenez une photo de la série de nombres sur le haut du bunker.

### Station Perle

Episode 6 : trouvez l'entrée de la station Perle dans la clairière au début du chapitre (près du gros arbre) puis prenez une photo du logo à l'intérieur.

### Radzinsky

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo des taches de sang au plafond (près de la lampe à lave).

### Trésors des naufragés

Episode 4 : sur la plage, prenez des photos d'objets précieux pour les naufragés.

- La guitare de Charlie
- L'avion de Kate (peut aussi être pris à l'épisode 5, dans le bunker sur un banc)
- Le fauteuil roulant de Locke caché entre la plage et la jungle (peut aussi être pris à l'épisode 7)

## Esclave

Episode 5 : prenez une photo du squelette dans la cale du Black Rock.

## La tour d'écrou

Episode 4 ou épisode 5 : dans le bunker, prenez une photo du livre La tour d'écrou. Celui-ci se trouve sur un étage.

# Lost Cities

© Sierra 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Âne Bâté (5)

Jouez au moins une carte Numéro 10 et gagnez la partie.

### Objet Précieux (5)

Marquez 100 points en une manche et gagnez la partie quel que soit le mode de jeu.

### Aventurier (10)

Gagnez 20 parties en Joueur Seul en mode Normal ou Difficile.

### Grand Aventurier (10)

Gagnez 20 fois en ligne à 1 contre 1.

### Expédition (15)

Gagnez 20 fois en ligne à 2 contre 2.

### Mercenaire (15)

Gagnez 50 parties en Joueur Seul en mode Normal ou Difficile.

### Chercheur (20)

Jouez plus de 9 cartes dans une expédition et gagnez la partie en Joueur Seul ou en ligne.

### Investisseur (20)

Jouez 3 cartes investissement en 1 expédition, gagnez la manche en 150 pt ou plus, gagnez la partie.

### Globe-trotter (25)

Commencez 5 expéditions en 1 manche, gagnez la manche avec 80 points ou plus, et gagnez la partie.

### Chasseur de Trésor (25)

Marquez 250 points en 3 manches et gagnez la partie en Joueur Seul ou en ligne.

### Explorateur (25)

Jouez 5 cartes Numéro 10 en une manche, gagnez la manche et la partie.

## Archéologue (25)

Gagnez 300 fois en mode Joueur Seul ou en ligne.

# Lost Odyssey

© Mistwalker / Feelplus 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NEW GAME +

Terminez le jeu une fois, sauvegardez votre partie terminée sur un nouveau fichier et chargez ce dernier pour refaire le jeu en New Game +.

## SUCCÈS

### Grand rêveur (10)

Regarder tous les épisodes d'un millénaire de rêves.

### Personne n'est aussi parfait (10)

Attendre la perfection 500 fois au combat.

### Merci mille fois (10)

Infliger un total de plus de 1 000 000 points de dégâts.

### Véritable guerrier (10)

Vaincre 1 000 ennemis au combat.

### Grand voyageur (10)

Visiter toutes les terres du monde.

### Maître de catégorie légère (10)

Réunir la condition secrète de la bataille de catégorie légère de la Cour des Grands et gagner.

### Le rêveur se réveille (20)

Déverrouiller le premier épisode d'un millénaire de rêves.

### Maître des compétences Kaïm (20)

Maîtriser toutes les compétences de Kaïm.

### Trésor (20)

Obtenir les objets du coffre à trésor. Les objets ratés sont disponibles dans les salles des ventes.

### Perfection trois fois de suite (30)

Atteindre la perfection trois fois de suite au combat.

### Lien de compétence (30)

Permettre à un immortel d'apprendre une compétence de mortel grâce au lien de compétence.

### Survie (125)

Terminer le disque 1.

### Départ en mer (125)

Terminer le disque 2.

### Retour à la surface (125)

Terminer le disque 3.

### Fin (125)

Terminer le disque 4.

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (30)**

## RÉCOMPENSES DES ÉCHANGES

Voici la liste des récompenses que vous pouvez obtenir en échangeant les graines avec Pipot.

| | |
|---|---|
| `20 graines` | Adamantis Sword et Adaman Ring |
| `40 graines` | Earth Charm |
| `60 graines` | Power Bangle |
| `80 graines` | Gigan Brooch |
| `99 graines` | Pipot Charm |

## REGAGNER DE LA VIE

Lorsque vous atteignez un point de sauvegarde, vous pouvez enregistrer votre progression puis quitter, retourner au menu et recharger votre partie afin de regagner automatique toute votre énergie.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Vous commencez en incarnant Kaïm lors de son combat contre les soldats de Khent. Affrontez les différents soldats qui vous attaquent en utilisant la commande "Attaquer" avant de faire face à votre premier boss. Il s'agit d'un char magique.

**Boss : Char**

Vous vous retrouvez devant cette gigantesque machine sans aucune expérience de combat. En plus, le char possède un canon de chaque coté et une troisième arme au milieu. Attaquez les canons en assénant un coup à chaque arme (le deuxième n'aura aucun effet). Lorsque la lame centrale se met en action, défendez-vous pour réduire les dégâts. Reprenez ensuite les attaques contre les canons. Lorsque les deux unités sont détruites, attaquez le moteur du char pour en venir à bout.

Le combat est soudainement interrompu par un météorite qui balaye les deux armées. Vous êtes le seul survivant car vous êtes immortel.

### Montagne de Wohl

Lorsque vous incarnerez Kaïm à nouveau, sauvegardez votre progression. Combattez les soldats de Khent en avançant parmi les décombres. Lorsque vous aurez atteint la structure métallique qui se trouve à gauche, enfoncez-la pour vous frayer un chemin et trouver un Anneau Cogneur. Enfoncez aussi toutes les carcasses des véhicules pour obtenir différents objets. Avancez ensuite et brisez les caisses en chemin. Vous gagnerez d'autres objets.

Un peu plus loin, se trouve un nouveau point de sauvegarde. Sauvegardez et avancez jusqu'au campement des soldats d'Uhra. Fouillez les coffres et parlez aux soldats. Lorsque vous serez prêt, allez vers le blindé et montez.

En avançant dans le wagon vous déclencherez une cinématique.

### République magique d'Uhra

Détruisez toutes les bennes à ordures qui se trouvent dans le coin et entrez dans la tour. Parlez à l'employé qui se trouve à droite, il vous dit qu'un soldat a perdu son casque. Prenez l'ascenseur pour redescendre. Une fois en bas, enfoncez la structure métallique qui est à gauche de l'employé, le casque tombera. Vous recevrez une broche antidote. Reprenez ensuite l'ascenseur.

Regardez l'affiche qui se trouve derrière le soldat de gauche et trouvez une graine. Embarquez sur le monorail en compagnie des deux soldats qui vous escortent. Avancez ensuite pour parler au soldat. Allez jusqu'au bout du monorail pour qu'un rêve se déclenche.

Vous incarnez Kaïm à nouveau après la cinématique. Avancez vers les bancs et examinez l'objet lumineux pour ramasser une bague gravée. Allez vers l'ascenseur et descendez avant de sauvegarder votre partie. Allez au comptoir qui se trouve à gauche pour examiner le poster et ramasser un objet. Donnez un coup de pied dans la poubelle pour ramasser un deuxième objet. Quittez ensuite la gare par la droite et allez tout droit jusqu'à la ville.

Avancez et regardez la cinématique. Sauvegardez à nouveau et baladez-vous dans la ville pour parler avec les habitants et ramasser différents objets. Avancez dans le seul chemin disponible et franchissez la deuxième porte à droite. A l'intérieur, parlez à l'aubergiste, fouillez toutes les chambres à la recherche d'or et d'objets puis descendez via l'escalier et sortez.

Rebroussez chemin pour déclencher une autre cinématique et poursuivez votre route. Avancez vers la zone résidentielle et montez les marches. Prenez votre temps et baladez-vous dans la cour pour ramasser les objets qui s'y trouvent.

Atteignez la demeure de Gongora en prenant à gauche. Avancez et sauvegardez votre partie dans le jardin. Ensuite, entrez dans le manoir et allez du coté droit avant d'entrer dans le labo. Franchissez la porte du fond, ramassez les objets qui se trouvent dans les trois coffres et sortez. Allez vers l'ascenseur de gauche et montez. Après la cinématique, sortez par la porte de gauche et suivez le chemin de la sortie.

Rebroussez chemin jusqu'à la zone résidentielle et allez vers l'auberge pour parler à l'aubergiste. Sauvegardez votre partie et sortez avant de tourner à gauche pour atteindre la taverne. Approchez-vous du comptoir et parlez au soldat. Fouillez cette taverne pour ramasser des objets et sortez. Allez dans le chemin de gauche pour atteindre la cour de la gare. Avancez vers la gare et entrez. Sauvegardez, montez dans l'ascenseur et parlez au garde du monorail de gauche pour aller à la grande porte. Une fois sur place, prenez le chemin de la grande tour et prenez dans l'ascenseur pour descendre. Franchissez la porte et avancez vers la sortie. Parlez au commerçant et achetez ce dont vous avez besoin avant de quitter de la ville. Sur la carte, choisissez les montagnes Epsilon.

## Montagne Epsilon

Vous ne voyagez pas seul, vous êtes accompagné de Satie l'immortelle et de Jansen. Equipez-vous d'anneaux et d'accessoires. Lorsque vous aurez accumulé un certain nombre de points de compétence, celle de l'accessoire devient acquise et vous pouvez en changer. Pour choisir une compétence et l'utiliser, allez dans Compétence, choisissez "définir" et placez la compétence voulue dans la case correspondante.

Commencez par sauvegarder votre partie et avancez. Dans cette zone, il existe aussi des objets éparpillés dans des jarres ou aux pieds des arbres. Avancez pour rencontrer vos premiers ennemis. Suivez le didacticiel pour en venir à bout et poursuivez. Approchez-vous du refuge et combattez d'autres ennemis. Placez Jansen en arrière pour le protéger et utilisez ses sorts contre vos ennemis. Avancez jusqu'au refuge, entrez et fouillez-le. Montez à l'étage et parlez à Jansen. Faites un petit somme pour reprendre des forces. Lorsque vous vous réveillerez, descendez et sauvegardez votre partie. Sortez par la porte qui se trouve derrière Satie.

Escaladez la montagne jusqu'au sommet et affrontez les ennemis volants qui vous coupent la route. Une fois sur place, affrontez votre premier Boss. C'est un Grilian  élément vent. Donc pour le battre il vous faut l'élément feu.

**Boss : Grilian**
PV 1500
*Elément : Vent*

Utilisez les sorts de feu de Jansen contre cet ennemi. Utilisez le Pyro mini à chaque tour. Utilisez Satie et Kaïm pour soigner le groupe avec la magie blanche et les accessoires de soin. Vous pouvez aussi utiliser Kaïm en attaque en l'équipant d'un anneau de feu pour améliorer son arme. Si votre groupe n'a pas  besoin de soin, utilisez les attaques de Satie aussi.

Tuez votre ennemi et sauvegardez. Avancez ensuite pour atteindre le pont en ruine. Passez par la droite et sautez pour atteindre le rebord. Avancez encore et prenez à droite jusqu'aux caisses. Trouvez l'objet et reprenez votre chemin avant d'affronter un nouvel ennemi. Il s'agit d'un grand hibou élément vent. Utilisez vos attaques de feu pour le neutraliser et Satie pour les soins.

Plus loin, vous vous retrouvez devant une charrette qui vous bloque la route. Approchez-vous en, poussez-la et passez. Poussez ensuite celle de gauche pour gagner un objet. Poursuivez en descendant. Poussez une autre charrette et reprenez le chemin.

Avancez encore et tournez à gauche pour descendre via l'échelle. Allez ensuite vers la porte de gauche et défoncez les caisses pour entrer et rejoindre le coffre qui contient une graine. Prenez-la et rebroussez chemin puis allez du coté droit pour atteindre une deuxième échelle. Descendez. Allez du coté gauche pour atteindre une autre échelle et descendez encore. Allez à droite, ignorez la première échelle, montez à la prochaine et sautez pour atteindre un coffre contenant un Aqua mini. Rebroussez chemin et descendez. Une fois tout en bas, avancez et poussez la charrette pour pouvoir passer. Choisissez la base de construction du grand sceptre sur la carte et allez-y.

## Base de construction du Grand Sceptre

Sauvegardez votre partie et prenez à gauche pour trouver un passage gardé par deux soldats. Parlez au premier puis allez à gauche pour qu'il quitte sa position. Prenez sa place et Revenez ensuite à sa position et tirez la caisse. Faites la même chose avec le deuxième soldat pour qu'il quitte son poste. Allez vers sa position et poussez la caisse pour atteindre l'échelle et descendre.

Fouillez l'entrepôt, ramassez les objets et parlez à l'homme qui se trouve à gauche pour acheter des armes et des objets. Les armes qui sont plus puissantes que les vôtres sont marquées en bleu, achetez-les. Vendrez celles que vous n'utilisez pas.

Sortez ensuite par la porte et poussez les deux caisses pour atteindre la salle de repos des ingénieurs. Fouillez-la et reposez-vous si vous voulez récupérer des points de santé.

Sortez ensuite et montez les marches. Cette fois, allez à droite. Descendez les marches et allez du coté gauche pour trouver un Pipot qui échange vos graines et vos objets. Sortez  de la base et allez vers la Mer de Baus.

## Mer de Baus

Prenez le chemin de gauche pour trouver un coffre et le point de sauvegarde. Revenez ensuite vers le chemin central et traversez le pont pour arriver sur la plage. Avancez jusqu'à l'intersection. Allez à droite pour ramassez l'objet qui se trouve dans le coquillage puis allez du coté gauche. Au bout du chemin il y a une structure qui brille. Approchez-vous-en et ne la détruisez que lorsqu'elle ne brille pas (sinon vous serez attaqué de toutes parts). Revenez ensuite à votre chemin, avancez et ouvrez le coffre. Défoncez la porte et passez.

Avancez et fouillez les structures métalliques et les coquillages en chemin. Des ennemis éléments eau vont vous attaquer. Utilisez l'attaque Terra mini pour les battre. Avancez ensuite vers les structures métalliques. Détruisez-les lorsqu'elles sont éteintes pour récupérer les objets qu'elles contiennent sans combattre d'ennemis.

Avancez ensuite dans la nouvelle zone, allez fouiller le coffre qui se trouve à gauche et montez les escaliers qui mènent vers le sceptre. Sauvegardez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

**Boss : Bogimoray**
PV : 1750
*Elément : Feu*

Vous allez devoir combattre ce monstre deux fois. Il utilise les insectes pour lancer une attaque puissante contre tout le groupe. Cette attaque peut vous paralyser alors assurez-vous d'avoir activé l'anti-paralysie ou d'avoir en votre possession un accessoire qui assure cette fonction. Oubliez les attaques de feu et utilisez les attaques Aqua. Mais avant tout, éliminez au moins deux de ces insectes. Attaquez ensuite le boss et utilisez l'Aqua mini de Jansen. N'oubliez pas de soigner vos combattants après chaque attaque subie. Lorsque vous aurez éliminé le premier boss, un deuxième apparait, utilisez la même technique.

Après le combat, allez du coté gauche pour trouver un coffre. Prenez le chemin central et traversez la sphère bleue pour récupérer vos PV et vos PM. Allez ensuite du coté droit et fouillez le coin pour obtenir une potion de soin. Vous serez attaqué par l'armée de Numara. Concentrez vos attaques sur un soldat à la fois pour empêcher le magicien de le soigner. Utilisez aussi l'attaque Prism mini contre tous les ennemis et soignez-vous avec le Zephyr.

Malgré vos prouesses, vous serez capturés par l'ennemi et mis dans des cages. En incarnant Kaïm, examinez la cage pour déclencher un rêve. Passez ensuite à Satie ensuite à Jansen pour d'autres cinématiques.

## Le White Boa

Vous serez ensuite transféré dans le vaisseau mère de Numara ; le White Boa. Approchez-vous du garde et lancez la boule que Jansen possède. Ce garde perd la mémoire et vous ouvre la porte de la cellule. Avancez alors dans le couloir

et sauvegardez votre partie. Poursuivez votre chemin jusqu'à la zone gardée par un robot. Attendez que le robot s'éloigne pour passer. Dans la deuxième zone surveillée par des robots, donnez un coup de pied dans la caisse pour la lancer et distraire le robot. Avancez. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la porte et trouver un coffre. Pour éviter le prochain robot, attendez qu'il entre dans la pièce et fermez les volets à l'aide de l'interrupteur.

Poursuivez ensuite votre chemin et ouvrez la porte à l'aide de l'interrupteur suivant. Appuyez sur la touche B quand vous passez au dessus des surfaces illuminées en rouge. Avant d'entrer par la porte, allez vers l'échelle et montez. Utilisez l'interrupteur pour faire descendre une deuxième échelle. Revenez ensuite à la porte et entrez.

Avancez lentement, passez le soldat qui dort et traversez la surface illuminée en appuyant sur B. Allez à droite, utilisez l'interrupteur et entrez par la porte pour trouver un coffre. Sortez ensuite et montez à l'échelle. Avancez lentement sur la plateforme et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle. Descendez et actionnez l'interrupteur rouge. Allez ensuite vers l'échelle de droite et montez. Actionnez un autre levier pour faire descendre l'échelle et descendez. Avancez vers la porte, ouvrez-la et entrez. Avancez vers l'ascenseur et montez.

Avancez dans la nouvelle zone et allez à droite pour trouver un coffre. Allez au centre pour en trouver un autre et sauvegarder votre partie. Battez les différents ennemis qui gardent cet endroit. Avancez ensuite vers la porte et prenez le contrôle de Jansen avant de vous diriger vers la reine. Descendez les escaliers, revenez en haut et faites le tour de la plateforme pour trouver un passage secret. Avancez dans la salle des machines et éliminez les ennemis qui vous barrent la route.

## Etat océanique libre de Numara

Une fois devant la façade du palais, allez à gauche pour sauvegarder et fouiller les deux cotés pour ramasser d'autres objets. Allez ensuite vers la ville et baladez-vous dans les environs pour récolter les différents objets. Entrez ensuite dans l'auberge et  fouillez ses recoins à la recherche de nouveaux objets.

Avancez ensuite sur le premier chemin de droite et franchissez la porte de droite, au bout du chemin. Vous êtes dans le salon des artistes, parlez à l'homme qui se trouve au centre pour prendre le mot de passez et sortez. Traversez le pont pour déclencher un rêve. Avancez ensuite et entrez dans la première boutique. Allez à l'arrière et donnez le mot de passe pour pouvoir entrer et faire vos achats. Sortez ensuite et prenez l'allée qui se trouve à gauche de la boutique. Montez à l'échelle. Suivez le chemin pour descendre près d'un coffre qui contient une graine, prenez-la. Rebroussez ensuite chemin et prenez celui de gauche vers la rue du canal. Avancez sur le pont et sauvegardez votre partie. Allez ensuite du coté gauche pour examiner sous le pont et ramasser les objets qui s'y trouvent. Remontez ensuite et poursuivez votre chemin jusqu'au port. Sauvegardez votre partie et tournez à gauche pour quitter la ville.

Avancez dans la Cité des Ruines, tournez à droite et fouillez les ruines de gauche pour trouver un coffre. Avancez ensuite pour retrouver deux enfants. Après la cinématique, vous affrontez les soldats de Namura.

Il s'agit de trois fantassins et deux cavaliers. Commencez par exécuter un bouclier global avec Jansen et éliminez les fantassins en concentrant vos attaques sur un soldat à la fois. N'oubliez pas de vous soigner par ce que les attaques des cavaliers infligent des dégâts importants. Utilisez aussi l'attaque Prisme mini de Jansen contre ces ennemis. Lorsque tous les fantassins sont morts, passez aux cavaliers.

Après la bataille fouillez la zone à la recherche d'objets et allez à la maison dont la porte est bleue, c'est celle de Cook et Mack. Entrez pour découvrir que leur mère est la fille de Kaïm.

Après la cinématique, vous prenez le contrôle de Tolten. Avancez dans la zone pour déclencher des cinématiques et affrontez des monstres d'argiles. Ils ne sont pas difficiles à battre, attaquez-les avec votre sabre pour les faire disparaitre. Ensuite, vous affrontez Roxian. Interrogez-le puis tuez-le.

Vous prenez ensuite le contrôle de Cook à la recherche des dix fleurs blanches. Commencez par la première, elle se trouve du coté droit de la maison. Passez ensuite la zone au peigne fin pour ramassez toutes les fleurs et revenez vers le croque-mort. Incarnez à nouveau Kaïm pour collecter dix branches ensuite revenez au croque-mort. Vous passez ensuite aux funérailles et à la cérémonie. Incarnez Mack et suivez les mouvements de torche de la personne qui vous

fait face pour finir la cérémonie.

Lorsque vous revenez à la maison, ouvrez le coffre et sauvegardez votre partie. Vous pouvez vous reposer un moment avant d'aller au port. Sortez ensuite de la ville et allez vers la forêt rouge.

## Forêt rouge

Cet endroit est un véritable labyrinthe bourré d'ennemis. Il contient aussi différents objets et cristaux qui se trouvent entre les champignons violets. Il existe 19 cristaux en tout (vous pouvez les ramasser et les donner à un artiste qui se trouve à Numara contre une récompense). Explorez la forêt et dirigez-vous vers les marais.

Ne passez pas à coté des prochains ennemis sans les affronter car ils ne représentent pas un réel danger et vous permettront donc d'augmenter votre niveau facilement. Allez ensuite vers le Tombeau des Sorciers.

Allez vers la table, examinez-la, sauvegardez votre partie et allez sur la plateforme circulaire qui vous fera descendre. Avancez ensuite dans le chemin qui mène au Tombeau des Sorciers. Avancez pour voir la porte se refermer.

Montez les marches rapidement, tournez à gauche et montez d'autres marches. Mettez-vous à couvert du coté gauches des escaliers. Une grande sphère déboule à toute vitesse et peut vous heurter si vous restez dans les escaliers. Allez ensuite vers les escaliers de droite et laissez passer la sphère avant de descendre. Poussez le pilier jusqu'à ce qu'il se colore en rouge et remontez les marches. Marchez sur la plateforme mouvante pour faire tomber une nouvelle sphère. Elle continuera son chemin jusqu'à la porte et la défoncera. Ne prenez pas ce nouveau passage pour le moment, mais allez vers les escaliers de droite et descendez pour ouvrir le coffre et atteindre la salle des tables en pierre. Revenez ensuite vers la porte fraîchement ouverte et visitez les deux cotés de la porte en évitant les attaques des statues pour trouver d'autres coffres. Placez-vous ensuite devant la porte, soignez-vous et sauvegardez votre partie. Franchissez-la pour affronter un nouveau boss.

**Boss : Quatre Tentacules d'obsidienne**
PV : 300 chacune

Vous devez éliminer les tentacules avant qu'elles n'absorbent tout le PV de Cook. Commencez par la tentacule C, celle qui retient Cook prisonnier. Passez ensuite aux autres en concentrant toutes vos attaques sur un seul appendice à la fois. Utilisez aussi le Prism mini de Jansen contre toutes les tentacules.

**Boss : Mack**
PV : 460

Vous ne devez en aucun cas tuer Mack. Défendez-vous, et avec Jansen, exécutez le sort sommeil pour l'endormir et attaquer le monstre qui le contrôle.

**Boss : Obsidienne**
PV : 930

Déchainez-vous maintenant sur votre ennemi en utilisant des attaques magiques. Les attaques physiques ne causent pas trop de dégâts à cet ennemi. Utilisez Cook pour soigner votre groupe à l'aide du Zephyr mini.

Une fois le boss anéanti, descendez les marches et montez sur la plateforme circulaire pour revenir à la forêt. Vous pouvez maintenant utiliser toutes les plateformes qui se trouvent dans la forêt pour obtenir d'autres objets. Quittez ensuite la forêt et dirigez-vous vers Numara.

## Etat océanique libre de Numara

Allez vers la Place Blanche de Numara et approchez-vous de la fontaine. Après la cinématique, vous allez affronter des soldats. Concentrez vos attaques physiques sur un soldat à la fois et utilisez le sort bouclier global mini de Jansen. Utilisez ce dernier aussi pour soigner le groupe. Après la deuxième cinématique, avancez en évitant les gardes et

tournez à droite pour atteindre l'ascenseur.

Allez ensuite à gauche jusqu'au prochain ascenseur et descendez. Allez encore à gauche et montez dans un autre ascenseur qui vous mène vers le haut. Avancez ensuite dans le chemin qui mène vers le bas pour atteindre un point de sauvegarde. Sauvegardez avant de sortir du palais. Suivez le chemin descendant vers la façade du palais et allez à la Place Blanche pour rencontrer un nouveau boss.

**Boss : Char**
PV char : 1500
PV canon : 1500
PV unité char : 1000
PV unité canon : 1000

Commencez par soigner votre groupe dès le début du combat pour ne pas vous faire surprendre par une attaque critique de l'ennemi. Equipez-vous (ou équipez un de vos combattants) de l'Anneau Liquéfieur qui est très utile contre les ennemis mécanique. Utilisez le sort Bouclier global mini de Jansen et concentrez vos attaques sur le char. Utilisez le sort Barricade global mini de Cook pour vous protéger des attaques magiques. Vous pouvez utiliser les attaques mentales de Mack pour aider à battre ce char. Attaquez ce dernier jusqu'à le clouer sur place puis passez au canon.

Après le combat, sortez de la ville et allez au port de Numara. Ming rejoint le groupe et vous pouvez l'utiliser dans les combats. Sauvegardez et avancez vers le coté droit du pont. Passez par l'ouverture qui se trouve à droite, montez les escaliers et franchissez la porte. Avancez sur la plateforme pour voler le bateau et prendre les commandes. Localisez le coté sud de Tosca (qui se trouve à droite sur la carte) et allez vers le village de Tosca.

## Village de Tosca

Avancez dans le village et explorez-le. Parlez au garçon qui est à droite du petit pont pour recevoir un Capteur de magie de niveau 1. Pour trouver le trésor caché, allez près des chutes d'eau et montez sur la plateforme. Cherchez autour de la statue pour trouver le trésor. Parlez ensuite aux villageois et continuez votre balade. Entrez dans l'auberge, explorez-la et faites vos achats dans la boutique du deuxième étage. Descendez puis quittez l'auberge et le village vers le manoir de la sorcière.

## Manoir de la sorcière

Dans le jardin du manoir, allez vers la gauche pour trouver un coffre. Ensuite, entrez dans le manoir et sauvegardez votre partie. Montez les marches, ouvrez le coffre et allez du coté droit pour ramasser un extrait de poème.

Evidemment, l'endroit est infesté d'ennemis et la plus part d'entre eux sont du type magique et attaquent avec leurs sorts. Donc, pensez à utiliser le Barrage global mini pour améliorer vos défenses. Vos attaques physiques ne sont pas efficaces contre ces ennemis, utilisez la magie et les sorts. Entrez ensuite dans la cour du manoir par la porte principale. Allez à droite puis à gauche pour trouver deux coffres, celui de gauche contient la Plaque de l'Arc. Sortez ensuite et entrez par la porte de gauche.

Examinez le bureau et allez devant le miroir. Il manque une gemme. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte centrale, combattez les ennemis pour vous emparer de la pierre manquante. Revenez au miroir et placez-la. Traversez ensuite le miroir pour vous retrouver dans le passé.

Avancez vers la statue, poussez-la et suivez le couloir vers un deuxième miroir, plus petit que le premier. Traversez-le pour vous rendre dans un autre couloir. Avancez et sortez dans le vestibule par la porte de gauche. Montez les marches pour atteindre l'horloge. Ouvrez le coffre qui se trouve en face. Examinez l'horloge et placez l'aiguille sur "Vase" pour obtenir une Chaîne de Cuivre et débloquer les deux portes. Allez dans la chambre de droite et prenez le Remède de l'âme puis allez vers la chambre de gauche et ramassez la Plaque de blé.

Descendez ensuite et entrez par la porte de droite. Traversez le miroir pour vous retrouver dans le présent. Ouvrez le coffre qui se trouve près de la porte et avancez dans le couloir. Allez à gauche du miroir pour trouver un extrait de

poème, prenez-le. Revenez ensuite à la porte et sortez dans le vestibule. Entrez ensuite dans la salle de gauche et ouvrez le coffre qui était bloqué par la statue pour prendre la Plaque Céleste. Revenez ensuite dans le vestibule et sauvegardez. Entrez ensuite par la porte centrale et placez les plaques. La Plaque de Blé à droite, la Plaque de l'Arc à gauche et la Plaque Céleste en bas.

La porte du jardin s'ouvre et vous pouvez avancez vers la fontaine. Allez du coté gauche pour trouver l'extrait de poème D. Descendez ensuite les marches vers l'Ermitage de la sorcière. Avancez vers la table de pierre et lisez ce qui est écrit.

Commencez par entrer dans la deuxième porte en partant par la gauche. Avancez dans la plateforme circulaire et revenez à la place centrale. Franchissez ensuite la quatrième porte et placez-vous sur la plateforme avant de rebrousser chemin.

Franchissez la troisième porte, allez sur la plateforme et actionnez le levier qui se trouve à gauche. Sortez ensuite vers la zone initiale. Ensuite, franchissez la deuxième porte et suivez le chemin vers les deux coffres ensuite placez-vous sur la plateforme.

Sortez et dirigez-vous enfin vers la première porte puis placez-vous sur la plateforme. Revenez ensuite à la zone initiale et avancez vers la porte centrale qui a été débloquée. Préparez-vous à affronter la sorcière.

**Boss : Vieille sorcière**
*Élément : les quatre éléments*
Quatre Pensées incarnées
PV : 1550 chacune

Vous devez attaquer les éléments qui entourent la sorcière avant qu'ils ne tuent cette dernière. Attaquez chaque élément par l'élément qui le domine. Ces derniers changent de place et vous pouvez les soigner par erreur si vous les attaquer avec le même élément.

Utilisez Kaïm et Satie pour les attaques physiques et utilisez la magie des autres alliés pour éliminer les Pensées incarnées. Utilisez le sort Force, de Jansen, et soignez votre groupe après chaque attaque subie. Vous ne devez perdre aucun tour parce que la vie de la sorcière en dépend.

Après le combat, la sorcière se révèle être Sarah la femme de Kaïm, qui était possédée. Elle est immortelle aussi et elle rejoint le groupe. Quittez le manoir et dirigez-vous vers le Promontoire nord.

## Promontoire nord

Allez vers l'intersection et prenez à gauche pour trouver le coffre qui contient l'Esprit du lion. Allez encore vers la gauche pour ramasser la Partition 4. Revenez ensuite à la carte et partez vers les Cavernes noires.

## Cavernes noires Sud

Sarah prouve son utilité en débloquant le chemin pour atteindre les caves. Avancez et affrontez vos nouveaux ennemis. Utilisez les attaques de feu contres les Ailes de nuit et lancez des attaques physiques contre le Sorcier des ténèbres. Si vous attaquez le sorcier des ténèbres avec des attaques magiques, il ripostera avec des attaques qui risquent d'être mortelles.

Examinez la carcasse du soldat qui se trouve au centre. Avancez ensuite dans le chemin de droite et allez au fond pour trouver un coffre. Rebroussez chemin et prenez la route de gauche. Avancez et tournez encore à gauche pour ramasser le Remède de déesse. Revenez ensuite vers le chemin supérieur et avancez. Examinez le deuxième squelette et avancez dans le chemin montant. Sautez pour atteindre le rebord et avancez pour trouver un coffre. Allez ensuite dans le chemin de droite pour atteindre les Marais des damnés.

Evitez les marais verts qui réduisent vos points de santé et avancez. Allez à droite et ramassez la Boisson vivifiante, qui se trouve dans le coffre, puis allez à gauche pour ramasser 500 pièces d'or. Reprenez ensuite votre route et continuez

tout droit.

Dans la grande salle des créatures damnées, avancez et, dans l'intersection, prenez le chemin qui descend pour atteindre un coffre qui contient la Rune de dissection. Revenez à l'intersection et prenez la deuxième route.

Dans la Trappe des Enfers, avancez en évitant les trous. Approchez-vous du coté droit et prenez la luciole pour éclairer le chemin. Avancez jusqu'à ce que la route devienne étroite. Visitez la première alcôve pour ramasser l'objet Restauration. Avancez ensuite et allez du coté gauche pour défoncer le mur de pierre. Ainsi, si vous tombez dans un trou et que vous revenez au marais, vous pourrez revenir à cette zone plus facilement. Avancez ensuite jusqu'au point de sauvegarde. Ouvrez le coffre, prenez la Graine et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite et allez à la grande salle des créatures damnées. Avancez et affrontez les monstres aux yeux verts. Vous devez combattre plusieurs d'entre eux avant de faire face à leur reine (celle aux yeux rouges).

**Boss : Quatre monstres**
PV : 1360 chacun
**Reine des monstres**
PV : 1500

Concentrez vos attaques sur un seul monstre à la fois. Utilisez les attaques physiques de Kaïm et de Satie et la magie noire des combattants. Une fois le mur défensif de la reine affaibli, dirigez vos attaques sur elle en ignorant les renforts. Lorsque vous en serez venu à bout, éliminez les soldats. Après la bataille, allez vers la grande porte, quittez les cavernes et allez vers la ville de Saman.

## Ville marchande de Saman

Explorez les environs à la recherche d'objets. N'oubliez pas de visiter les maisons et l'auberge qui en contient plusieurs. Allez ensuite à la boutique d'Audun et faites vos courses. Achetez de nouvelles armes et de nouveaux sorts. Sortez ensuite et dirigez-vous vers le port. Un homme vous interpelle et cherche le capitaine Dozel. Revenez à l'auberge et parlez à l'homme qui attend devant la porte des toilettes. Parlez ensuite au capitaine qui en sort. Allez ensuite au port, fouillez les environs et embarquez sur le bateau.

**Boss : Mantalas**
*Elément : eau*
PV : 3050
**3 Manta**
PV : 620 chacun

Une fois en mer vous serez abordé par des monstres marins. Ils sont vulnérables à l'élément terre. Utilisez le sort Terra de Jansen pour les repousser. Avec Cook, exécutez un bouclier global mini. Lorsque les trois Manta sont morts, attaquez directement le Mantalas avec le sort Terra. Après quelque temps, il appelle trois autres Mantas et s'enfuit. Effectuez la même technique jusqu'à ce que le Mantalas décide de s'enfuir pour de bon.

## Complexe expérimental

Vous amarrez le bateau à coté d'un complexe expérimental. Avant de descendre, allez à la cabine du bateau. Entrez et reposez-vous pour récupérer avant de sauvegarder votre progression. Prenez la graine qui se trouve dans l'armoire de gauche et quittez le navire.

Montez les marches, avancez dans le chemin et tournez à droite pour trouver un coffre qui contient une graine de case. Revenez au chemin de gauche, montez d'autres marches et tournez à droite. Vous trouvez un deuxième coffre. Ramassez les six générateurs et revenez.

Franchissez la grande porte, avancez dans le chemin, montez les marches et fouillez le coffre qui se trouve à droite. Allez du coté gauche et montez les escaliers. Continuez d'avancer dans le chemin de gauche et vous devrez affronter des gardes Uharien. Utilisez les compétences de Jansen pour essayez de vous emparer de leur passe de sécurité.

Remontez la caisse en actionnant le levier et passez dessus pour entrer le passe dans la console. Avant de monter dans l'ascenseur, revenez près de la grue et descendez via l'échelle. Avancez ensuite sur la passerelle pour trouver un coffre. Remontez et avancez dans le chemin qui mène vers les escaliers. Descendez et actionnez le levier pour remonter le coffre et prendre le trésor. Remontez encore et allez vers le passage bloqué par les lasers puis utilisez un deuxième passe pour atteindre le coffre. Revenez ensuite sur la passerelle et avancez sur la première plateforme de gauche. Actionnez le levier, avancez vers le coffre et prenez l'Aqua mini.

Revenez vers l'ascenseur et montez. Une fois en haut, allez vers l'échelle et descendez pour trouver un coffre. Ramassez les cinq Etoffes du courage et remontez. Utilisez un autre passe pour débloquer un nouveau passage qui mène vers un nouveau coffre. Allez ensuite à la grue qui se trouve à droite. Remontez la caisse et utilisez-la pour passer. Avancez ensuite vers une nouvelle zone.

Prenez à gauche, montez sur la plateforme mouvante et actionnez-la. Descendez et suivez le chemin vers la prochaine plateforme mouvante qui vous mène vers une nouvelle passerelle. Avancez et embarquez sur la prochaine plateforme mouvante. Avancez ensuite et actionnez le levier de la grue pour abaisser la caisse. Rebroussez chemin jusqu'au premier levier. Allez à droite et remontez la caisse avant d'utiliser la plateforme mouvante pour passer. Descendez et abaissez la caisse pour bloquer le chemin. Remontez sur la plateforme et déplacez-vous à gauche. Descendez sur la nouvelle passerelle et avancez. Utilisez une nouvelle plateforme pour atteindre une autre passerelle et avancez. Suivez le chemin pour atteindre une nouvelle passerelle.

Allez du coté gauche et remontez la caisse. De cette façon, vous pouvez atteindre la passerelle précédente sans avoir à refaire tout le chemin. Utilisez un  passe pour désactiver le laser qui bloque le passage qui mène vers le sud. Montez ensuite les escaliers jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez et continuez votre montée avant de franchir la grande porte de la Chambre de Verre.

Maintenant vous devez combattre le grand sorcier Gongora. Il est trop fort pour vous car son niveau de PV est très élevé. Il ne fera qu'une bouchée de votre combattant. Après la raclée, le complexe commence à s'écrouler et un compte à rebours de 12 minutes se déclenche.

Rebroussez chemin en évitant les combats. Descendez les marches de la division externe et entrez par la porte. Avancez ensuite et tournez à gauche puis empruntez le chemin qui mène vers le bas et descendez d'autres escaliers. Entrez ensuite par la porte et empruntez le chemin par lequel vous êtes entré pour trouver la division énergétique du complexe. Sautez pour traverser la partie détruite de la passerelle et descendez via l'échelle. Avancez vers la plateforme et ramassez l'objet Boisson vivifiante qui se trouve dans le coffre. Descendez par l'échelle suivante. En bas, ouvrez le coffre pour ramasser l'arme et l'anneau. Allez à l'échelle qui se trouve à gauche et descendez à nouveau. Suivez le chemin de la sortie et avancez entre les ruines pour rejoindre votre navire.

## Ville marchande de Saman

Une fois dans le port l'effet de la magie se dissipe et tout redevient normal dans la ville. Entrez dans la boutique qui se trouve dans le port. Faites vos achats puis explorez-la pour trouver des objets. Allez au fond de la pièce et franchissez la porte pour vous retrouver dans la salle des enchères. Les objets qui sont mis aux enchères sont les objets que vous avez ratés pendant votre voyage et que vous ne pourrez plus revenir et récupérer. Attendez que les autres acheteurs enchérissent et donnez votre prix au dernier moment. Même si vous perdez l'enchère, l'objet en question sera toujours disponible à la vente lorsque vous reviendrez à cet endroit. Avant de vous diriger vers votre prochaine destination ; le Canyon des Glaces, allez à l'auberge et reposez-vous pour reprendre des forces.

## Canyon des Glaces

Commencez par sauvegarder votre partie et avancez. Prenez le chemin de gauche puis celui qui monte et faites attention à ne pas glisser, sinon vous devrez tout recommencer depuis le début. Continuez votre chemin jusqu'au coffre qui contient une graine. Avancez jusqu'au fond et glissez pour rencontrer un groupe d'Elmons. Concentrez vos frappes sur leur chef pour les battre et récupérer vos objets volés. Après le combat, avancez et glissez une nouvelle fois pour atteindre la prochaine zone.

Avancez en évitant le vent qui souffle à travers les fentes dans les murs et puis glissez vers le coffre. Avancez jusqu'à apercevoir un pingouin et un coffre à trésor. Poursuivez votre chemin pour atteindre une petite caverne qui vous mène vers le pingouin. Reprenez ensuite la route et sautez pour atteindre les plates-formes. Allez jusqu'au tas de neige et utilisez-le pour boucher le trou à travers lequel le vent pénètre dans la pièce. Suivez ensuite le chemin descendant et passez devant le trou. Poursuivez votre route jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez avant d'affronter le boss.

**Boss : Dinozaoro**
PV : 20160

Oubliez les attaques physiques contre ce boss, il peut les contrer. Kaïm et Satie devront soigner le groupe. Utilisez la magie et notamment le Pyro contre ce monstre. S'il élimine vos combattants, réanimez-les avec la Plume d'ange. Essayez de toucher le monstre avec les magies Pyro de Jansen et Sarah en alternant avec Ming ou Mack. Ce dernier pourra utiliser sa magie mentale pendant le combat.

Après le combat, examinez la vaste zone pour trouver des objets. Si vous n'avez pas récupéré les objets volés, revenez chercher le chef des Elemons et battez-le pour reprendre vos biens. Dirigez-vous ensuite vers la ville de Khent.

## Ville de Khent

Allez au grand portail en traversant les ruines. Parlez au garde puis fouillez le coffre qui se trouve derrière lui et prenez la Chaîne de l'éveil. Allez ensuite à la ville de Gohtza.

## Ville d'industrie magique de Gohtza

Explorez cette ville qui se compose de trois niveaux. Visitez l'hôtel qui est à droite après la cinématique. Sauvegardez votre partie et sortez. Avancez tout droit et entrez dans le magasin qui se trouve à droite. Achetez de nouvelles armes pour vos combattants et sortez. Revenez du coté gauche et prenez l'ascenseur pour descendre. Vous ne pourrez pas accéder à la gare. Remontez dans l'ascenseur et revenez au magasin.

Dépassez-le pour déclencher une cinématique. Kaïm et Sarah vont quitter le groupe et vous incarnez Satie. Allez vers l'ascenseur pour atteindre la Haute Cité. Montez les marches vers la grande porte et parlez aux gardes pour entrer. Avancez et visitez la chambre de réunion. Après la cinématique vous incarnez Ming. Avancez en détruisant les rayons jusqu'à atteindre le trône avant d'incarner Kaïm à nouveau. Allez à droite pour atteindre un point de sauvegarde. Montez ensuite dans l'ascenseur et descendez au sixième étage. Avancez pour rencontrer le roi de Gohtza.

Vous incarnez à nouveau Cook et Mack qui pénètrent dans la gare. Allez sauvegarder votre partie et explorez la gare. Avancez vers le dernier escalator et montez. Parlez à la vielle femme puis avancez vers le coffre qui se trouve au bout des quais. Descendez ensuite et montez par l'escalator du milieu. Avant de monter dans le train, ouvrez le coffre pour prendre le trésor. Montez ensuite dans la locomotive.

Vous revenez à Satie, Ming et Jansen. Allez vers l'ascenseur et descendez vers la gare pour retrouver Kaïm et Sarah. Montez dans l'escalator central et avancez. Après la cinématique allez à l'escalator de gauche et montez dans la locomotive pour voler le train. Combattez les robots qui veulent vous arrêter en utilisant les attaques physiques de Kaïm et celles magiques de Sarah pour en venir à bout.

**Boss : Train blindé**
PV : 5500

Le train est capable de bloquer les attaques physiques, utilisez Kaïm pour soigner lorsque le premier déclenche sa barrière de protection. Utilisez l'attaque Pyro de Sarah pour détruire cet ennemi.

Vous incarnez maintenant Gongora, avancez pour faire votre discours. Vous devrez ensuite combattre les sept sorciers. Alternez les attaques pour les battre et prouver votre supériorité.

Vous incarnez Kaïm à nouveau, il se trouve dans le train. Sauvegardez votre partie et allez vers les derniers wagons. Combattez le monstre élément eau que vous rencontrez. Utilisez la magie Terra et les attaques physiques pour le tuer rapidement avant que le wagon ne soit englouti par le froid et que vous soyez pris au piège. Allez ensuite au wagon suivant.

Déplacez les caisses pour atteindre le coté gauche et trouver un coffre qui contient une graine de case. Poursuivez votre chemin et poussez d'autres caisses avant de franchir la porte. Déplacez encore d'autres caisses pour atteindre une nouvelle porte et entrez le code 9240 pour  passer. Avancez enfin pour trouver Cook et Mack.

## République magique d'Uhra

Vous reprenez le contrôle de Satie accompagnée de Tolten. Combattez les gardes et leur chien en commençant par ce dernier. Avancez et à l'intersection prenez l'allée de droite. Examinez les deux bouts de chemin puis revenez à la première intersection et allez à droite, cette fois. Sauvegardez votre partie et allez vers le chemin bloqué par les caisses. Défoncez-les et passez. Avancez et montez à l'échelle pour prendre un objet encastré dans la cheminée avant de descendre. Continuez votre chemin, montez les marches puis défoncez les caisses et récupérez la Gélule Mana.

Rebroussez chemin jusqu'au point de sauvegarde et prenez l'allée de gauche. Tournez à droite et avancez jusqu'au bout du chemin puis montez à l'échelle. Suivez le chemin de droite pour atteindre la grande rue. Restez sur les toits et avancez vers la porte qui se trouve à droite. Parlez au fidèle serviteur du roi qui vous donne un Talisman. Descendez dans l'auberge et sortez par la porte de derrière. Avancez ensuite, donnez un coup de pied à la poubelle puis descendez dans les égouts.

Atteignez la plateforme métallique et ouvrez le coffre. Revenez ensuite et descendez les marches puis appuyez sur le bouton pour abaissez le barrage. Traversez le nouveau passage et appuyez sur un deuxième bouton pour vider l'eau. Rebroussez ensuite chemin et descendez les marches vers le bassin. Avancez et montez d'autres marches. Prenez à droite pour trouver une caverne secrète puis revenez vers les égouts. Montez d'autres escaliers et allez à gauche. Sautez sur les plates-formes pour atteindre les deux coffres puis allez vers l'échelle qui se trouve à gauche.

Videz le bassin central, traversez vers le coté opposé du bassin et descendez pour ramasser le Remède de Déesse. Remontez ensuite et avancez sur le chemin de droite pour atteindre l'échelle. Montez.

Progressez dans l'allée, tournez à droite puis à gauche. Montez les marches et tournez à droite à nouveau. Avancez et tournez à gauche. Montez d'autres marches puis escaladez l'échelle. Tournez à gauche et utilisez la prochaine échelle pour monter. Donnez un coup de pied dans la cheminée et ramassez un objet. Avancez ensuite par la gauche jusqu'à la deuxième échelle. Descendez et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Après les cinématiques, un combat se déclenche. Avancez vers la zone circulaire et combattez les soldats des deux factions.

## Chemin verglacé

Vous incarnez Cook sur les rails du train. Examinez les bornes lumineuses qui se trouvent sur la route. Continuez jusqu'à la structure métallique qui se trouve à droite. Montez à l'échelle et sauvegardez votre partie. Ouvrez les deux coffres puis descendez et continuez votre chemin.

## Vieux Gohtza

Jansen et Ming sont dans le vieux Donjon. Avancez en incarnant l'un d'eux et descendez les marches pour saisir le Remède de l'âme qui se trouve dans le coffre. Poursuivez ensuite votre chemin et descendez d'autres escaliers. Avancez, montez les marches qui se trouvent à gauche, prenez à droite et avancez vers la nouvelle zone.

Avancez pour atteindre un point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression puis rebroussez chemin et tournez à droite. Montez les escaliers puis à l'échelle et avancez dans le chemin de gauche pour trouver un coffre. Ensuite, revenez au chemin de droite et évitez le trou au sol en sautant par dessus. Descendez l'échelle et passez à travers les ruines du coté droit. Fouillez le coffre puis montez les escaliers. Défoncez la porte pour pouvoir passer et descendez sur les rails à nouveau.

Avancez jusqu'à une structure métallique (sur votre gauche). Montez sur la plateforme et soignez-vous. Descendez et pour poursuivre votre chemin. Vous incarnez ensuite Cook. Continuez d'avancer pour déclencher une cinématique. Vous incarnez à nouveau Jansen et Ming. Avancez puis montez sur la plateforme de gauche pour sauvegarder votre partie. Descendez et avancez encore pour rencontrer un boss.

**Boss : Monstre de glace**
PV : 6350
*Elément : eau*

Le Monstre de Glace possède la capacité de bloquer vos attaques magiques et lorsqu'il riposte, ses attaques sont dévastatrices. Attaquez-le avec les sorts Terra autant que possible. Placez une Barricade globale et un bouclier global pour votre défense. Quand le monstre exécute son sort Réflexion, vos attaques seront contrées et il sera invulnérable pendant un moment. Utilisez le sort Couverture pour protéger les membres de votre groupe contre ses attaques de glace. Augmentez ensuite la puissance de Mack et lancez ses attaques de combo ou les attaques puissantes contre ce boss. N'oubliez pas de vous soigner à chaque fois que votre barre de santé atteint un niveau critique.

## Egouts d'Uhra

Vous êtes dans la peau de Satie, accompagnée de son fils Sed et de Tolten. Sauvegardez votre partie et avancez. Montez les escaliers, traversez le pont et descendez. Examinez l'engin magique et réparez-le. Suivez ensuite le chemin de droite pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez et montez à la première échelle puis à la deuxième avant de franchir la porte. Déclenchez la cinématique puis poursuivez votre chemin et passez par la deuxième porte. Avancez ensuite vers une troisième porte qui vous mène à la salle des traitements des eaux. Montez les marches puis descendez via l'échelle qui se trouve à droite. Avancez et tournez à droite. Une fois devant les deux caisses, poussez-les pour en faire un pont et atteindre le coffre. Prenez le Garde Sacrée et avancez. Tournez à droite, appuyez sur le bouton puis avancez et suivez le chemin de droite jusqu'à atteindre une échelle. Avant de monter,  prenez la graine qui se trouve dans la jarre.

Examinez un autre engin magique et réparez-le. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche et ouvrez-le. Prenez le Soin Miracle puis allez à l'interrupteur et appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille. Traversez le petit pont et montez à l'échelle.

Trouvez le marchand et achetez ce dont vous avez besoin avant de sauvegarder votre partie et de vous soigner. Allez ensuite du coté gauche et appuyez sur le bouton pour abaisser le barrage. Avancez ensuite du coté gauche puis tournez à droite et appuyez deux fois sur le bouton. Revenez près du premier bouton et descendez via l'échelle. Montez les escaliers et appuyez sur le prochain bouton pour ouvrir la grille. Avancez ensuite pour atteindre la porte et la franchir.

Avancez du coté gauche et descendez par l'échelle. Traversez les deux ponts et montez les escaliers qui vous mènent vers le centre. Faites le tour de la citerne et réparez une autre horloge magique. Appuyez sur le bouton de gauche pour bouger les escaliers et atteindre un coffre, vous recevez une Larme de dragon. Revenez ensuite et appuyez sur le bouton de droite. Descendez les marches puis montez à l'échelle. Avancez sur la passerelle et franchissez la porte.

Descendez les marches et avancez vers le bas de l'écran pour ramasser une graine. Revenez ensuite et prenez le chemin de gauche et franchissez la porte. Vous vous retrouvez à nouveau dans la zone de traitement des eaux. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille et ouvrez le coffre pour recevoir cinq Sculptures de démon. Franchissez une deuxième fois la porte par laquelle vous êtes passé et prenez le chemin de droite cette fois. Franchissez la porte.

Avancez et montez à l'échelle puis traversez le pont. Tournez à droite et traversez un autre pont vers la porte. Entrez, descendez les marches et avancez vers la grande porte et préparez-vous à combattre un boss.

**Boss : Bête Magique**
PV : 10550

Vous ne devrez pas vous concentrer sur le monstre pendant ce combat, visez plutôt la grue des docks. Utilisez le sort Pyro de Satie et de Tolten et tirez avec le fusil de Sed. Ignorez toujours le monstre et poursuivez vos attaques sur la grue jusqu'à ce qu'elle bouge une première fois puis une deuxième. Sed terminera le travail et le monstre sera éliminé.

Après la bataille vous embarquez dans le Nautilus. Vous devez éviter les attaques des monstres en appuyant sur le bon bouton au bon moment et avant la fin de temps imparti. Vous devez ensuite appuyer répétitivement sur un bouton pour éviter les attaques.

## Chemin verglacé

Allez du coté gauche et descendez les escaliers. Avancez dans la neige pour faire apparaître la carte du monde. Sélectionnez le Camp de réfugiés et rejoignez-le.

## Camp de réfugiés

Sauvegardez votre partie puis allez vers la tente qui se trouve à gauche et fouillez la jarre pour trouver une Graine. Allez ensuite à la tente de droite et entrez. Parlez au vendeur qui vous assigne une mission puis faites vos achats. Si vous voulez reprendre des forces, vous pouvez vous reposer dans la tente dortoir qui se trouve à gauche. Prenez le sort Bouclier global maxi qui se trouve dans le coffre et sortez. Faites un tour dans le camp puis reprenez la route.

## Site du train magique accidenté

Avancez dans la neige vers le point de sauvegarde. Avant de l'atteindre tournez à droite pour ouvrir un coffre et prendre le sort Barricade global maxi. Sauvegardez votre partie ensuite entrez dans la caverne. Avancez jusqu'aux geysers. Avancez à chaque fois que l'eau s'arrête de jaillir et ramassez le soin miracle qui se trouve dans le trou. Suivez ensuite le chemin qui vous mène vers une nouvelle zone. Avancez jusqu'à atteindre la vapeur toxique verte et contournez-la par la gauche. Avancez tout droit vers la prochaine zone et prenez à gauche jusqu'au sommet. Déplacez le rocher pour boucher le trou et dissiper la vapeur toxique. Descendez ensuite avant d'emprunter le chemin de droite. Avancez jusqu'aux geysers et ramassez la graine qui se trouve dans le trou. Prenez le chemin de droite en évitant les geysers et les pentes glissantes. Ramassez aussi les objets qui se trouvent dans les trous jusqu'à la prochaine zone.

Dépassez les geysers et ne glissez pas ou vous allez tomber dans le vapeur verte. Avancez et choisissez le bon timing pour passer les deux geysers successifs. Si vous tombez, faites le tour par la droite et remontez vers les geysers. Sautez ensuite sur les rochers en allant par la gauche. Le rocher central tombe quand vous sautez dessus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression, équipez tous vos coéquipiers avec les Gilets Chauds et avancez pour retrouver le boss.

**Boss : Bête de glace magique**
PV : 10360
*Elément : eau*

Grâce aux gilets chauds vous ne risquez pas d'être gelé par le monstre. Puisque l'ennemi possède des aptitudes magiques, il est inutile d'utiliser les sorts contre lui. De plus, il n y a que Mack qui maîtrise les attaques physiques. Augmentez la force de ce dernier et utilisez ses attaques contre la bête. Utilisez le sort Couverture pour votre groupe et soignez les combattants avec Jansen, Ming et Cook. Utilisez aussi la Barricade globale et le Bouclier global pour augmenter vos défenses. Si vous réussissez exécuter le sort dès le début de la bataille, votre tâche en sera facilitée. Vous devez attaquer avec Mack et lancer à nouveau le sort Couverture lorsqu'il se dissipe.

Après la cinématique, vous embarquez dans le Nautilus. Naviguez vers le sud et approchez-vous de l'île (marquée par un point blanc sur la carte). Quand vous êtes à proximité de l'île, plongez dans l'eau et prenez le passage souterrain avant de rejoindre la terre ferme.

## Grandes ruines séculaires

Sauvegardez votre partie et avancez avant de tourner à gauche. Montez sur la plateforme, avancez vers le coffre et

ramassez les débris du bâton magique. Montez ensuite sur la plateforme de droite puis avancez dans le chemin et montez sur la première plateforme pour trouver un autre coffre. Prenez le Bout de tablette et montez sur la plateforme mouvante pour atteindre la zone de départ.

Empruntez le chemin de droite et montez sur la plateforme puis avancez. Montez ensuite sur la plateforme qui mène vers l'entrée des ruines. Montez les marches et franchissez la porte. Avancez du coté droit et continuez tout droit pour monter les marche et trouver un Sceau Royal. Brisez-le puis revenez sur vos pas et montez sur la plateforme mouvante. Une fois en haut, allez vers le deuxième escalier et descendez. Avancez vers la plateforme pour déclencher une cinématique. Le groupe se divise à nouveau et vous contrôlez Satie. Utilisez l'interrupteur pour faire monter le groupe de Kaïm. En incarnant ce dernier, avancez à gauche et poussez la plateforme. Prenez encore à gauche pour prendre la clé qui se trouve dans le coffre.

Incarnez Satie et montez sur la plateforme pour descendre. Allez ensuite à gauche et montez à l'escalier. Montez ensuite à celui de gauche et ouvrez le coffre. Redescendez et allez à l'extrême gauche vers un autre escalier avant de monter. Avancez dans le chemin jusqu'à atteindre une nouvelle plateforme, utilisez-la pour atteindre l'étage.

Fouillez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre le sort Remise à zéro puis descendez les marches situées à droite. Suivez le chemin de droite, montez les marches puis déplacez la plateforme pour faire passer vos coéquipiers.

En incarnant Kaïm, descendez l'escalier qui se trouve à gauche. Descendez encore puis avancez et montez sur la plateforme qui vous mène vers le bas. Prenez à gauche et poursuivez le chemin jusqu'au fond pour ramasser un Livre d'analyse magique. Revenez ensuite vers la plateforme et montez sur la deuxième pour rejoindre le groupe de Satie.

Avancez ensuite du coté gauche pour atteindre le symbole marqué au sol. Ramenez tout le monde sur le symbole et parlez avec le deuxième groupe. Avancez ensuite vers la plateforme qui se trouve en face du symbole.

Utilisez la plateforme pour descendre après avoir traversé le pont. Prenez à droite vers le point de sauvegarde et soignez-vous. Sauvegardez et ouvrez le coffre pour améliorer votre capteur à magie. Descendez ensuite les marches et avancez vers la plateforme qui vous mène vers le haut. Franchissez la porte pour vous retrouver encore une fois dans les ruines.

Le groupe se divise à nouveau. Avancez avec les deux groupe vers le coté droit. Placez Satie sur la plateforme et actionnez l'interrupteur avec Kaïm. Avancez, montez les marches et allez à droite pour trouver un coffre contenant cinq Ecailles de dragon. Montez ensuite l'escalier de gauche, avancez et poussez la plateforme. Rebroussez chemin, prenez l'escalier situé à gauche et montez sur la plateforme pour descendre. Avancez du coté gauche et montez sur une autre plateforme pour descendre encore. Descendez les escaliers, avancez et montez quelques marches. Avancez dans le chemin, descendez d'autres marches et montez sur la plateforme.

Incarnez Kaïm et revenez au chemin de gauche. Montez sur la plateforme pour atteindre le bord. Montez ensuite les marches, faites le tour et descendez les escaliers. Avancez et descendez d'autres marches jusqu'à atteindre le pilier. Déplacez le pilier sur la plateforme. Une fois en bas, montez l'escalier qui se trouve à droite puis descendez à l'escalier suivant et allez vers le coffre pour prendre le Talisman de Troky.

Déplacez ensuite le pilier sur la plateforme et descendez. Déplacez-le encore une fois sur une autre plateforme pour descendre. Suivez ensuite le chemin et déplacez un pilier qui se trouve sur la plateforme. Revenez ensuite sur vos pas et descendez les séries d'escaliers jusqu'en bas. Avancez pour ramasser une Croix double puis suivez le chemin opposé pour atteindre un autre symbole marqué au sol.

Vous vous retrouvez dans la peau de Satie, déplacez le pilier sur la plateforme pour descendre. Prenez à gauche et allez au bout du chemin pour trouver un coffre contenant un autre bout de tablette. Avec Kaïm, déplacez le pilier qui se trouve sur la plateforme pour qu'elle monte vers Satie. Cette dernière devra tirer le pilier sur la plateforme pour rejoindre le deuxième groupe. Préparez-vous à combattre le boss. Passez sur le symbole puis franchissez la porte et placez-vous sur la plateforme pour monter.

Avant d'avancer vers la plateforme circulaire, revenez à la porte et sortez. Rebroussez chemin pour apercevoir la reine

des Trokys.
Combattez-la pour récupérer les objets volés. Commencez par éliminer ses subordonnés avec des coups et des sorts Aqua. Puis focalisez vos attaques sur elle. Maintenant revenez au point de sauvegarde pour vous soigner et sauvegardez votre partie avant d'affronter le boss.

**Boss : Ancien démon**
PV : 15880
Deux Clés de voûte
PV : 6690 chacun

Ce monstre possède deux clés de voûte qui forment un mur de protection. Détruisez-les dans un premier temps. Commencez par déclencher la Barricade globale et le Bouclier global pour augmenter la défense de votre groupe. Ensuite, activez une Couverture pour chaque personnage. Augmentez les attaques physiques de vos amis (surtout celle de Mack) et utilisez les combos. Augmentez aussi les attaques magiques et concentrez vos attaques sur l'une des clés. N'oubliez pas de soigner les blessés.

Une fois les clés détruites, l'ennemi attaquera deux fois de suite avec des attaques d'ombre. Utilisez l'aptitude Couverture pour absorber une partie des dégâts. Si l'un de vos alliés est blessé, soignez-le avec un objet parce que l'ennemi attaque avant que vous ne puissiez exécuter les sorts de soin. Continuez vos attaques sur le monstre jusqu'à ce qu'il se mette à riposter avec des attaques surpuissantes. Ces dernières peuvent mettre KO un combattant même s'il n'est touché qu'une fois. Utilisez alors les bombes maxi contre ce monstre pour en finir avec lui.

Allez ensuite vers l'Atoll de Numara pour combattre les monstres qui s'y trouvent et augmenter votre niveau. Allez ensuite au Manoir de la sorcière pour combattre le boss Image et récupérer le carnet de Sarah (qui absorbe les attaques de feu).

Image possède deux faces, l'une est vulnérable aux attaques physiques et la deuxième aux attaques magiques. Si vous vous tromper d'attaque vous risquez de soigner votre adversaire. Soignez vos combattants pendant la bataille.

Allez ensuite près de Numara et trouvez un Arthosaure, dans l'eau. Approchez-vous de lui et combattez-le.

**Boss : Arthosaure**
PV : 14370
*Elément : Terre*

Utilisez contre lui la magie niveau 7 ; Ventus maxi ainsi que les combos de Kaïm et Satie. Lorsque vous l'aurez tué, quatre autre Arthosaures se dirigeront vers Numara. Ils se déplacent par deux. Engagez le combat avec le premier monstre. Attaquez-le puis utilisez le sort Sommeil pour l'endormir avant de fuir. Passez au deuxième et combattez-le jusqu'à la fin en vous assurant que vous l'attaquez avec un élément plus fort que le sien. Une fois mort, revenez au premier et finissez-le. Dirigez-vous ensuite vers le deuxième couple et faites la même chose en commençant par celui qui est à proximité de la ville de Numara.

## Etat océanique libre de Numara

Allez vers Numara et dirigez-vous vers le palais avant de sauvegardez votre progression. Après la cinématique vous allez affronter trois chars ennemis.

Boss :
**Gros char de Khatanos**
PV : 5200
**Canon de Khatanos**
PV : 4160
**Char de soutien A**
PV : 4840
**Char de soutien B**

PV : 4840

Concentrez vos attaques magiques et physiques sur le char de droite. Si vous possédez l'absorption de feu, vous ne risquez rien contre les attaques du canon (qui sont à base de feu). Soignez vos combattants s'ils sont blessés et continuez d'attaquer jusqu'à la destruction totale du premier char. Passez ensuite au char de soutien qui se trouve à gauche et balancez vos meilleurs sorts et combos jusqu'à sa destruction. Ensuite, occupez-vous du Gros char de Khatanos et laissez le canon en dernier, car il est assez facile à détruire.

Après la bataille, allez vers le port de Numara. Allez à gauche et parlez aux gardes pour qu'ils vous ouvrent le portail. Entrez et tournez à droite pour atteindre le terminal. Montez les marches puis parlez au garde et empruntez le White Boa. Baladez-vous à l'intérieur du navire avec Jansen et parlez à Ming. Avec Kaïm, descendez vers le pont des passagers et parlez à Ming pour prendre sa harpe.

Dirigez le navire vers l'Atoll de Numara pour combattre la bête sacrée. Il faut la battre rapidement avant qu'elle ne déclenche le sort Désespoir qui peut décimer le groupe en entier. Utilisez les bombes Terra Maxi et les sorts Terra, Terra Maxi ou Ventus Maxi. Ce monstre vous donne un accessoire Rêves millénaires qui ajoute dix cases de compétence aux immortels.

Revenez au White Boa et dirigez-vous vers le grand Sceptre.

## Grand Sceptre

Montez les marches et tournez à droite pour sauvegarder votre partie. Traversez ensuite le pont puis montez à l'échelle qui se trouve à droite. Avancez et descendez  pour atteindre un panneau de contrôle. Appuyez sur le bouton puis montez et rebroussez chemin jusqu'en bas.

Prenez le chemin de gauche et avancez. Montez pour récupérer la magie Aqua maxi. Descendez et poursuivez votre chemin en prenant à gauche. Passez ensuite sur le tube pour atteindre l'ascenseur. Avancez et montez via l'échelle de gauche. Avancez sur la passerelle et prenez la graine de case. Descendez et avancez vers un autre ascenseur. Montez pour atteindre l'armurerie. Une fois sur place, avancez, tournez à droite et descendez par le trou. En bas, allez vers le terminal et appuyez sur le bouton. Sautez ensuite sur les tubes pour atteindre la rive opposée. Avancez ensuite lentement sur le tube et continuez tout droit vers l'ascenseur qui vous ramène vers l'armurerie à nouveau.

Avancez et montez sur la plateforme mouvante qui vous mène de l'autre coté de l'armurerie. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour prendre la magie Luminosité Maxi. Revenez  aux ascenseurs et prenez celui de droite.

Avancez et descendez par l'échelle qui se trouve à gauche. Allez tout droit et montez grâce à une deuxième échelle. Allez du coté gauche et montez encore. Avancez et utilisez l'interrupteur pour arrêter la vapeur puis redescendez. Avancez vers le premier tube et descendez par l'échelle qui se trouve à sa droite. Fouillez les deux cylindres situés à droite puis remontez. Traversez le tube et avancez vers le bout du chemin de droite jusqu'au deuxième tube puis descendez via l'échelle qui se trouve à gauche. Poussez la caisse pour pouvoir atteindre l'interrupteur et appuyez sur le bouton. Revenez ensuite vers le haut, passez le tube et montez dans l'ascenseur de droite. Avancez dans le chemin de droite puis tournez encore à droite et descendez. Avancez et descendez encore via une énième échelle. Avancez et montez encore. Avancez enfin et tournez à droite pour prendre l'ascenseur et remonter. Préparez vous à combattre les boss qui gardent ces lieux.

**Boss : Six Saints maléfiques**
PV : 1510 chacun

Le Saints rouge est vulnérable aux attaques de feu
Le Saints jaune est vulnérable aux attaques de terre
Le Saints vert est vulnérable aux attaques de vent
Le Saints bleu est vulnérable aux attaques d'eau
Le Saints d'or  est vulnérable aux attaques physiques
Le Saints noir est vulnérable aux attaques mentales

Commencez par activer une Barricade globale puis ciblez vos attaques selon la nature des ennemis. Eliminez ces saints rapidement avant qu'ils ne prennent le dessus et endorment ou pétrifient vos combattants. Utilisez Kaïm et Satie pour les attaques physiques et les bombes. Sed vous aidera grâce à ses bombes aussi et Jansen et Sarah s'occupent de la magie.

Avancez ensuite avec le White Boa vers le centre de la carte où se trouve le point violet. Allez du coté gauche et avec le Nautilus prenez le passage étroit creusé dans la roche.

## Grand Sceptre niveau supérieur

Sauvegardez votre partie puis avancez et descendez. Allez du coté gauche et descendez encore pour activer le panneau de contrôle. Remontez et allez à droite vers l'ascenseur. Montez puis avancez et actionnez le panneau pour déplacer la plateforme. Allez du coté gauche et montez. Tournez à droite et avancez vers le panneau de contrôle de l'ascenseur. Utilisez l'ascenseur en montant et en le pivotant pour atteindre le niveau supérieur.

Allez ensuite sur la passerelle et montez à l'échelle de droite puis allez du coté droit. Appuyez sur le bouton et redescendez. Appuyez sur un autre bouton et remontez. Montez ensuite à l'échelle de droite et appuyez sur le bouton du fond puis descendez. Revenez au coté gauche et montez à l'échelle. Allez vers l'ascenseur et montez encore. Allez à droite et sauvegardez. Descendez ensuite via l'échelle qui se trouve à droite. Avancez vers le panneau de contrôle et actionnez-le. Après la cinématique, votre équipe se divise en deux. Vous devez éliminer les deux monstres en même temps, sinon vous perdez la partie.

Pour la première équipe choisissez Kaïm et Jansen tandis que la deuxième sera composée de Satie et de Sarah. Attaquez  simultanément avec les deux groupes en utilisant une attaque physique de Kaïm et Satie puis une attaque magique de Jansen et Sarah. Ensuite, bloquez l'énergie du monstre affaibli et enchainez les attaques jusqu'à ne laisser aux deux monstres que 1000 points de vie. Attaquez-les une dernière fois pour les tuer en même temps et sortir de cette dimension. Revenez à la chambre de verre pour affronter le boss.

**Boss : Bête magique**
PV : 26790

Lors de votre première rencontre avec ce monstre vous avez pris la fuite. Il est temps d'en finir une fois pour toutes avec cet ennemi. Commencez par déclencher un Bouclier global puis augmentez les attaques physiques de vos combattants avant de les utiliser de façon enchaînée pour éliminer rapidement la bête.

Dès que vous l'aurez tué, sauvegardez votre progression. Montez les marches et prenez l'ascenseur vers la salle de contrôle. Avancez ensuite pour déclencher une cinématique. Jansen est possédé par Gongora et devient hostile envers vous. Contentez-vous de défendre pour ne pas blesser votre ami dès qu'il termine son discours, le combat s'achève.

Vous avez 8 minutes pour quitter l'endroit. Courez en évitant les combats contre ceux qui se mettent sur votre chemin. Atteignez le Nautilus et plongez pour atteindre le passage qui mène vers la Tour des miroirs.

## Tour des miroirs

Après la cinématique, vous devrez affronter un nouveau boss, il s'agit de la Bête magique lumineuse.

**Boss : Bête magique lumineuse**
PV : 55860

Utilisez le sort Barricade globale et augmentez la puissance des attaques physiques. Evitez l'utilisation des attaques magiques pendant la séquence offensive, vous risquez de soigner votre ennemi par erreur. Utilisez-les plutôt pour protéger et soigner le groupe. Enchaînez les combos avec Satie et Kaïm et utilisez Sed pour les tirs.

Après la mort du monstre, vous allez devoir affronter Gongora. Lancez des attaques physiques en augmentant la puissance de Kaïm et de Satie. Utilisez Sarah et Ming pour les sorts de protection et de soin contre les attaques

magiques.

A la fin, vous devrez combattre Gongora une dernière fois, sans l'aide de vos amis mortels. Ce combat est donc le plus difficile. Comme d'habitude, utilisez les combos de Kaïm et de Satie contre Gongora. Utilisez les sorts magiques Maxi contre ce boss en vérifiant l'élément utilisé par Gongora car ce dernier change d'élément à chaque tour. Votre adversaire peut avoir recours à tous les sorts imaginables, assurez-vous d'avoir la protection nécessaire ou l'antidote adéquat. Utilisez Kaïm et Satie pour soigner les autres grâce à leurs sorts. Le rôle de Sarah et de Ming est de lancer des sorts sur Gongora. Maintenez toujours vos PV au dessus de 2000 et si vous êtes blessé n'hésitez pas à vous soigner.

Vous venez d'éliminer le dernier boss du jeu et vous avez sauvé le monde, félicitations !

# Lost Planet : Extreme Condition

© Capcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DIFFICULTÉ EXTREME

Terminer le jeu en Easy, Normal ou Hard.

## UTILISER UN VS PENDANT LES CRÉDITS

Au moment où vous voyez défiler les crédits, juste avant que n'apparaisse le message "Test Player", effectuez la manipulation suivante pour contrôler le VS LP-9999 : LT, LB, RT, RB, X, Y et B.

## CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer en mode Campagne Solo. Vous devez effectuer les manipulations requises depuis l'écran de pause et les entrer à nouveau lorsque vous changez de niveau. Un son confirmera leur validité.

### Vie infinie

Bas, Bas, Bas, Haut, Y, Haut, Y, Haut, Y, Haut, Haut, Haut, Bas, X, Bas, X, Bas, X, Gauche, Y, Droite, X, Gauche, Y, Droite, X, RB + LB

### Munitions infinies

RT, RB, Y, X, Droite, Bas, Gauche, LB, LT, RT, RB, Y, X, Droite, Bas, Gauche, LB, LT, RT, LT, LB, RB, Y, Gauche, Bas, X, RB + LB

### Energie thermique à 500

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, RB + LB

## CONTRÔLER LA CAMÉRA

Durant les cut-scenes, appuyez sur B, A, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X, Y pour contrôler les angles de vue.

## BONUS EN MULTIJOUEUR

Ce tableau indique le niveau que vous devez atteindre pour débloquer de nouveaux personnages et de nouveaux costumes en multijoueur.

| Personnages | Niveau requis |
|---|---|
| Stranger | Lvl 30 |
| Gale | Lvl 45 |
| NEVEC | Lvl 55 |
| Wayne | Lvl 75 |

| Costumes | Niveau requis |
|---|---|
| Tenue par défaut | Lvl 1 |
| 3e skin | Lvl 10 |
| 4e skin | Lvl 20 |
| 3e skin (Stranger) | Lvl 35 |
| 4e skin (Stranger) | Lvl 40 |
| 3e skin (Gale) | Lvl 50 |
| 4e skin (Gale) | Lvl 60 |
| 3e skin (NEVEC) | Lvl 65 |
| 4e skin (NEVEC) | Lvl 70 |
| 3e skin (Wayne) | Lvl 80 |
| 4e skin (Wayne) | Lvl 85 |

# Lost Planet : Extreme Condition : Colonies Edition

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CONTRÔLER LE LP-9999 VS DE WAYNE PENDANT LES CRÉDITS

Durant les crédits de fin du jeu, avant que n'apparaissent les mots TEST PLAYER, faites : **LT, LB, RT, RB, X, Y et B**.

## CHEAT CODES

Ces codes ne fonctionnent qu'en mode Facile et doivent être réactivés à chaque fois que vous changez de niveau et après chaque cut-scene. Un son confirmera leur validité.

### + 500 énergie thermique

Mettez le jeu en pause et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, RB + LB**

### Munitions illimitées

Mettez le jeu en pause et faites : **RT, RB, Y, X, Droite, Bas, Gauche, LB, LT, RT, RB, Y, X, Droite, Bas, Gauche, LB, LT, RT, LT, LB, RB, Y, Gauche, Bas, X, RB + LB**

### Vie infinie

Mettez le jeu en pause et faites : **Bas, Bas, Bas, Haut, Y, Haut, Y, Haut, Y, Haut, Haut, Haut, Bas, X, Bas, X, Bas, X, Gauche, Y, Droite, X, Gauche, Y, Droite, X, RB + LB**

# Luxor 2

© Mumbo Jumbo 2007

+ D'INFOS FORUM

## LE CHALLENGE D'HORUS

Terminer le mode solo en Expert.

# Madagascar 2

© Activision / Toys For Bob 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### New York ou rien (25)

Termine le niveau À Madagascar

### Tête en l'air (25)

Termine le niveau Décollage immédiat

### Merveilles d'Afrique (25)

Termine le niveau Bienvenue en Afrique

### Retour aux sources (50)

Termine le niveau L'oasis

### Fiche le camp, Jack (25)

Termine le niveau Les pingouins en vadrouille

### Permis de conduire (25)

Termine le niveau Course-poursuite

### Fierté bien placée (25)

Termine le niveau Rites de passage

### Rythme-à-Morty (25)

Termine le niveau L'aventure de Mortimer

### Nageur confirmé (25)

Termine le niveau Grottes aquatiques

### Mission séduction (25)

Termine le niveau Gloria et ses soupirants

### T'as eu chaud (25)

Termine le niveau la Furie du Volcan

### L'aviateur, le retour (25)

Termine le niveau Réparer l'avion

### Ils vécurent heureux (50)

Termine le niveau Ravageurs de barrage

### À fond les ballons (15)

Tire dans tous les ballons avec 100 % de précision au niveau À Madagascar

### Super Bonus (15)

Fais un plongeon avec 3 bonus parfaits

### Lance-fier (15)

Touche 3 cibles dans le mille à l'aide du lance-pierres de Mortimer au niveau Décollage immédiat

### Ange gardien (15)

Aucune taupe ne doit s'enfuir au mini-jeu Feux d'artifices au niveau Décollage immédiat

### Fini, les scorpions (15)

Touche 10 scorpions avec un seul tir de durian au niveau Bienvenue en Afrique

### Les pieds sur terre (15)

Termine le Rocher de Melman du premier coup sans te faire mouiller au niveau Bienvenue en Afrique

### Les 7 chanceux (15)

Soigne 7 patients à la suite sans faute au niveau La clinique du Dr Melman

### À la guerre comme à la guerre (15)

Prends tous les raccourcis de La course de Marty au niveau L'oasis

### Ce pingouin a l'oeil (15)

Finir le lancer de soda avec moins de canettes que de gardes au niveau Les pingouins en vadrouille

### Bonbon-bardier (15)

Fais fuir les 10 gardes avec 20 bonbons maximum au niveau Les pingouins en vadrouille

### Danger aérien (15)

Immobilise un camion en atterrissant dessus au niveau Course-poursuite

### Pas tombé dans le panneau (15)

Débarrasse-toi de 50 panneaux dans le niveau Course-poursuite

### Père La Chaise (15)

Joue aux chaises musicales sans perdre une seule fois

### Mangua mania (15)

Touche 3 lions en leur renvoyant leurs mangues dans une partie de ballon-prisonnier

### Banana Split (15)

Atterris sur la cible sans utiliser de ravitaillement de bananes au niveau Réparer l'avion

### Prospecteur de filons (15)

Touche le jackpot au niveau Réparer l'avion

### Paparazzi (15)

Prends toutes les photos sans te faire repérer par Moto-Moto au niveau Gloria et ses soupirants

### Démolisseur (15)

Détruis tous les rochers du niveau Gloria et ses soupirants

### Briseur de rochers (15)

Détruis tous les rochers du niveau Grottes aquatiques

### Lanceur de bulles (15)

Lance des bulles sur tous les crocos dans le niveau Grottes aquatiques

### Roi du flipper (15)

Termine le jeu de flipper sans te faire manger par le croco au niveau L'aventure de Mortimer

### Roi lézard (15)

Bats tous les lézards au niveau L'aventure de Mortimer

### Seigneur des durians (15)

Débarrasse-toi de 4 ballons avec un durian au niveau Ravageurs de barrage

### Expert aviateur (15)

Évite 12 ballons missiles dans le niveau Ravageurs de barrage

### Figure des figures (15)

Termine une chanson (niv. difficile) sans rater une figure de la Furie du Volcan

### Qu'il est bon d'être mauvais (15)

Termine une chanson de La furie du volcan (niv. Difficile) sans toucher aucune des figures

### Roi des singes (50)

Récupère tous les singes

### Collectionneur de pièces (50)

Récupère toutes les pièces

### Golfeur accompli (15)

Mets la balle dans le trou du premier coup au minigolf

### Ascenseur express (15)

Tombe de 25 mètres de haut

### L'empereur du jeu (30)

Termine tous les jeux en Afrique au niveau difficile

### Tout doux, Tiger (15)

Réussis un trou du premier coup sans toucher le sol sur le parcours Bagages

### Stratège (15)

Bats l'ordinateur au niveau "Sun Tzu" dans une partie Échecs de la jungle

### La grandeur du golf (15)

Marque 27 points ou moins dans un parcours de 9 trous de minigolf

### Le dernier pion (15)

Remporte le jeu Échecs de la jungle avec un seul personnage restant

### Attentif en classe... (15)

Regarder 25 scènes cinématiques sans les couper

# Madballs in Babo Invasion

© Playbrains 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Premier élément déverrouillé (10)

Déverrouillez votre premier élément.

### Équipe Babo, rassemblement ! (10)

Hébergez une partie en mode Coop 4 joueurs.

### Super Babo (30)

Terminez le mode Campagne.

### Écrasement de Magmor ! (15)

Écrasez 100 ennemis en utilisant la technique Colosse de Magmor.

### Babo psychopathe (30)

Une vraie boucherie avec toutes les armes disponibles

### Sage Babo (15)

Trouvez tous les secrets du mode Campagne.

### Babo pro (10)

Remportez 5 parties en mode Escarmouche équipe.

### MVP Babo (10)

Remportez une partie CDD à 6 joueurs ou plus dans laquelle votre équipe a le plus de points.

### Invasion Babo (10)

Gagner une partie Invasion à 8 joueurs ou plus

### Officier Babo (15)

Déverrouillez le grade d'officier.

### Héros Babo (20)

Déverrouillez le grade de héros.

## Roi Babo (25)

Atteignez le plus haut grade de héros.

# Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Tiburon 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

| | |
|---|---|
| RLA9R7 | #220 Super Bowl XLI |
| WRLUF8 | #221 Super Bowl XLII |
| NIEV4A | #222 Super Bowl XLIII |
| M5AB7L | #223 Super Bowl XLIV |
| YI8P8U | #224 Aloha Stadium |
| B57QLU | #225 '58 Colts |
| 1PL1FL | #226 '66 Packers |
| MIE6WO | #227 '68 Jets |
| CL2TOE | #228 '70 Browns |
| NOEB7U | #229 '72 Dolphins |
| YO0FLA | #230 '74 Steelers |
| MOA11I | #231 '76 Raiders |
| C8UM7U | #232 '77 Broncos |
| VIU0O7 | #233 '78 Dolphins |
| NLAPH3 | #234 '80 Raiders |
| COAGI4 | #235 '81 Chargers |
| WL8BRI | #236 '82 Redskins |
| H0EW71 | #237 '83 Raiders |
| M1AM1E | #238 '84 Dolphins |
| ZI8S2L | #240 '86 Giants |
| SP2A8H | #241 '88 49ers |

# Madden NFL 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## EQUIPES

### AFC All Star

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge ou achetez leur carte

### Decievers

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

### Dummies

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

### Glaciers

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge

### Kickers

Battez-les dans la Newbie League du mode Fantasy Challenge

### Manipulators

Battez-les dans la Black & Blue League du mode Fantasy Challenge

### Monsters

Battez-les dans la Powerhouse League du mode Fantasy Challenge

### NFC All Star

Battez-les dans la Supreme League du mode Fantasy Challenge ou achetez leur carte

### Tridents

Battez-les dans la Newbie League du mode Fantasy Challenge

# Magic the Gathering : Duels of the Planeswalkers

© Wizards of the Coast / Stainless Games Ltd 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Maître artificier (10)

Écrasez Tezzeret & Tezzeret dans la campagne en coopération

### Défenseur de Foriys (20)

Gagnez une partie en Troll à deux têtes

### Maître des duels (20)

Gagnez 10 matches Xbox LIVE

### Duelliste (10)

A gagné 5 matches Xbox LIVE avec classement

### Conclusion épique (40)

Écrasez Tezzeret dans la bataille de campagne finale Un joueur

### Maître des énigmes (20)

Gagnez tous les défis

### Dévastateur (10)

Infligez 20 blessures de combat à un joueur en un seul tour pendant une partie

### Magic: The Puzzling (10)

Gagnez un défi

### Préservation de vie (10)

Faites passer vos points de vie au moins à 30 en partie Un Joueur ou 60 en Géant à deux têtes.

### L'étincelle (20)

Gagnez une partie

### Lanceur de sorts (0)

Écrasez quelqu'un qui a gagné le succès Lanceur de sorts

### Planeswalker (30)

Déverrouillez 100%

## IMAGES DE JOUEUR

### Chandra Nalaar

Terminer la campagne solo dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Jace Beleren

Réussir tous les défis de la compagne solo.

# Major League Baseball 2K6

© 2K Sports / Kush Games

+ D'INFOS FORUM

## TOUT DÉBLOQUER

Dans le menu des cheats, entrez le code suivant en faisant bien attention aux majucules : **Derek Jeter**.

# Major League Baseball 2K7

© 2K Sports / Kush Games

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu des cheats :

| | |
|---|---|
| `Black Sox` | Tous les cheats |
| `Derek Jeter` | Tous les bonus |
| `Game On` | Tous les extras |

# Major League Baseball 2K8

© Take 2 Interactive / 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

## TOUT DÉBLOQUER

Entrer le mot de passe **Derek Jeter** pour tout débloquer.

## CHEAT CODES

### Star Teams

A l'écran titre, faites : Bas, Haut, LT, RT.

### Legends

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite.

## MODE GROSSE TÊTE

Entrer le mot de passe **Black Sox** pour débloquer le mode Grosses têtes.

# Marble Blast Ultra

© GarageGames 2006



## RÉCOMPENSES

### Badge d'adepte

Terminez tous les niveaux en mode Advanced.

### Badge d'apprenti

Terminez tous les niveaux en mode Beginner.

### Battler vétéran

Totalisez 2 000 points en multijoueur.

### Badge du voyageur

Terminez tous les niveaux en mode Intermediate.

### Egg Basket

Trouvez les 20 oeufs de Pâques.

### Egg Seeker

Trouvez tous les oeufs de Pâques cachés.

### Gem Collector

Obtenez 75 points en multijoueur.

### Initié Marble-fu

Terminez tous les niveaux en mode Beginner avec un bon chrono.

### Maître Marble-fu

Terminez tous les niveaux en mode Intermediate avec un bon chrono.

### Transcendant Marble-fu

Terminez tous les niveaux en mode Advanced avec un bon chrono.

### Première place

Obtenez la première place en multijoueur.

## Timely Marble

Terminez tous les niveaux avec un bon chrono.

# Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Raven Software 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

**Tous les personnages**
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

**Tous les pouvoirs**
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start dans le menu Change Team.

**Tous les costumes**
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start dans le menu Change Team.

**Toutes les couvertures de comics**
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Start dans le menu Review.

**Tous les concept art**
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start dans le menu Review.

**Toutes les cinematiques**
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start dans le menu Review.

**Tous les wallpapers**
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

**L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie**
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

**Invincibilité**
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start en pleine partie.

**Touché de la mort**
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Start en pleine partie.

**Super vitesse**
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

**100 000 pièces d'or**
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Start sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

**Equipe de niveau 30**
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Start sur le menu équipe.

# Marvel Ultimate Alliance 2

© Activision / Vicarious Visions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

### Personnages

#### Hulk

En cours de partie, faites : **Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Start**.

#### Jean Grey

En cours de partie, faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Start**.

#### Thor

En cours de partie, faites : **Haut, Droite, Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Droite, Start**.

#### Tous les héros

En cours de partie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start**.

### Divers

#### Costumes

En cours de partie, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start**.

#### Dossier

Au menu principal, faites : **Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start**.

#### Fusion

En cours de partie, faites : **Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Gauche, Start**.

#### Journal

Au menu principal, faites : **Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Droite, Start**.

#### Plus d'argent

Sur l'écran des détails des héros, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas, Start**.

#### Pouvoirs

En cours de partie, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Start**.

### Vidéos

Au menu principal, faites : **Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start**.

## PERSONNAGES BONUS

### Bouffon vert

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

### Deadpool

Terminez le niveau D.C.

### Hulk

Trouvez les 5 régulateurs gamma.

### Iron Fist

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Rebel.

### Jean Grey

Trouvez les 5 morceaux de M'Kraan.

### Ms. Marvel

Terminez le niveau NYC.

### Nick Fury

Terminez le jeu.

### Songbird

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Register.

### Thor

Trouvez les 5 runes d'Asgard.

### Venom

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

## MODE LÉGENDAIRE

Terminez le jeu en difficulté Héroïque ou Super Héroïque pour pouvoir lancer une nouvelle partie en mode Légendaire.

# Mass Effect

© Microsoft / BioWare 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BONUS DE FIN

### Mode Hardcore

Terminez le jeu en Normal.

### Mode Insane

Terminez le jeu en Hardcore.

### Niveau de compétences accru (51 à 60 points)

Terminez le jeu une fois.

### New Game +

Après avoir terminé le jeu, lancez une nouvelle partie en utilisant une carrière existante et vous pourrez jouer avec votre ancien personnage, tous ses objets et ses compétences seront conservés.

## SUCCÈS

### Romantique (10)

Conclure une histoire d'amour.

### Charismatique (10)

Utiliser Charme ou Intimidation pour désamorcer une situation explosive.

### Opération de sauvetage (10)

Localiser le docteur T'Soni dans le secteur Artémis Tau.

### Virtuose du pistolet (10)

Abattre 150 ennemis au pistolet.

### Virtuose du fusil (15)

Abattre 150 ennemis au fusil à pompe.

### Virtuose du fusil d'assaut (15)

Abattre 150 ennemis au fusil d'assaut.

### Virtuose du tir de précision (15)

Abattre 150 ennemis au fusil de précision.

### Maîtrise de la lévitation (15)

Utiliser le pouvoir Lévitation 75 fois.

### Maîtrise de la projection (15)

Utiliser le pouvoir Projection 75 fois.

### Maîtrise de la déchirure (15)

Utiliser le pouvoir Déchirure 75 fois.

### Maîtrise de la singularité (15)

Utiliser le pouvoir Singularité 75 fois.

### Maîtrise de la barrière (15)

Utiliser le pouvoir Barrière 75 fois.

### Maîtrise de la stase (15)

Utiliser le pouvoir Stase 75 fois.

### Spécialiste en atténuation (15)

Utiliser la capacité Atténuation 75 fois.

### Spécialiste du piratage d'IA (15)

Utiliser la capacité Piratage d'IA 75 fois.

### Spécialiste de la surcharge (15)

Utiliser la capacité Surcharge de bouclier 75 fois.

### Spécialiste du sabotage (15)

Utiliser la capacité Sabotage 75 fois.

### Urgentiste (15)

Utiliser le médi-gel 150 fois.

### Spécialiste du choc neuronal (15)

Utiliser la capacité Choc neuronal 75 fois.

### Pragmatique (15)

Accumuler 75 % des points de pragmatisme du jeu.

### Diplomate (15)

Accumuler 75 % des points de conciliation du jeu.

### Intronisation (15)

Devenir Spectre.

### Entente militaire (20)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière soldat de l'Alliance dans le commando.

### Entente biotique (20)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier sentinelle de l'Alliance dans le commando.

### Entente krogane (20)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier krogan dans le commando.

### Entente turienne (20)

Terminer la majorité des missions avec le coéquipier turien dans le commando.

### Entente quarienne (20)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière quarienne dans le commando.

### Entente asari (20)

Terminer la majorité des missions avec la coéquipière asari dans le commando.

### Power Gamer (20)

Atteindre le niveau 50 avec un personnage.

### Puits de science (25)

Trouver toutes les entrées du Codex pour les races conciliennes, non conciliennes et éteintes.

### Jusqu'au-boutiste (25)

Terminer la majorité des missions.

### Stratège (25)

Terminer une fois Mass Effect avec des dégâts au bouclier supérieurs aux dégâts à la santé.

### Capitaliste (25)

Dépasser 1 000 000 crédits.

### Dog of War (25)

Abattre 150 ennemis organiques.

### Fléau des Geth (25)

Abattre 250 ennemis synthétiques.

### Médaille de l'héroïsme (25)

Terminer Féros.

### Médaille militaire (25)

Terminer Eden Prime.

### Ordre du mérite concilien (25)

Terminer Virmire.

### Corporatiste honoraire (25)

Terminer Novéria.

### Médaille d'ancienneté (25)

Terminer deux fois Mass Effect dans n'importe quelle difficulté.

### Médaille de guerre (25)

Terminer une fois Mass Effect en difficulté Hardcore sans changer les paramètres.

### Extreme Power Gamer (50)

Atteindre le niveau 60 avec un personnage.

### Médaille de l'exploration (50)

Atterrir sur un monde inconnu.

### Médaille du courage (50)

Terminer une fois Mass Effect en difficulté Folie sans changer les paramètres.

### Médaille de l'honneur (100)

Terminer une fois Mass Effect dans n'importe quelle difficulté.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Toutes les races de la galaxie sont menacées et c'est vous, John Shepard, vétéran de guerre ayant fait jadis vos preuves, qui allez devoir mener à bien la mission de sauvetage, accompagné de votre commando. Cet "action-RPG "de science-fiction qu'est Mass Effect vous ouvre les portes d'un univers particulier, où vous rencontrerez toutes sortes d'êtres vivants, avec lesquels vos discussions auront un impact sur le déroulement des choses et sur la manière dont va évoluer le caractère de votre héros. Ainsi, selon les réponses que vous donnerez et les choix que vous aurez à effectuer, vous pourrez parfois avoir un réel impact sur le déroulement de certaines séquences, comme notamment décider du sort de diverses personnes, tel un dieu devant un simple mortel. Sachez d'ores et déjà que la soluce ne vous influence aucunement vers un caractère conciliant ou plutôt pragmatique à adopter, et que ce sera à vous de faire vos choix quant aux réponses à donner (choisir les répliques du haut donnent en général des points de conciliation, tandis que celles du bas donnent des points de pragmatisme). Quoi qu'il en soit, la trame principale et les objectifs à effectuer resteront les mêmes.

Pour mener à bien les missions, vous devrez vous constituer un commando de deux soldats, pour ensuite faire progresser les différentes capacités du groupe, comme dans tout bon RPG qui se respecte. La soluce suit la trame principale dans la peau de John Shepard, mais vous pouvez très bien créer votre propre héros en lui conférant d'autres capacités dans le mode prévu à cet effet. Vous rencontrerez de nombreuses personnes (et recevrez des messages radio), notamment à la Citadelle, qui vous demanderont de l'aide, ceci faisant ainsi l'objet de quêtes annexes que vous pourrez accomplir si vous souhaitez entièrement explorer l'univers de Mass Effect. Les déplacements s'effectuent à l'aide des deux sticks, vous visez avec LT et tirez avec RT, tandis que les boutons A, X, B, et Y vous servent respectivement à interagir/courir, dégainer, rengainer et vous soigner. Jusqu'ici, rien de bien nouveau dans le genre. La nouveauté concerne les ordres que vous pouvez donner à vos deux soldats grâce à la croix directionnelle. La commande haut vous sert à les envoyer à un endroit donné, la gauche les fait revenir vers vous, droite les fait attaquer et bas leur donne l'ordre de se mettre à couvert. De plus, les boutons LB et RB, une fois maintenus, font apparaître des "roues "qui vous permettent de changer/assigner une arme ou bien d'utiliser ou de faire utiliser divers pouvoirs acquis. A vos manettes !

Après avoir discuté brièvement avec le pilote, allez trouver le capitaine Anderson en parlant si vous le souhaitez au navigateur Pressly ou encore au docteur Chakwas. Vous faites face au spectre Nihlus, puis le capitaine viendra ensuite vous rejoindre pour vous assigner votre mission : récupérer une balise sur Eden Prime. Suite à la séquence, vous atterrissez sur les lieux.

### Eden Prime

Commencez par partir sur la gauche tout en prenant vos marques quant au contrôle de votre soldat, puis une séquence se déclenchera, durant laquelle vous perdrez un de vos hommes. Eliminez les ennemis du secteur, puis poursuivez dans leur direction. Après deux autres altercations, une nouvelle scène va alors s'enclencher, où vous devrez soutenir cette femme soldat, en éliminant les deux ennemis droit devant. Elle se nomme Ashley et va se joindre à l'équipe. Ramassez ensuite les contenus des deux caisses, pour ensuite descendre par le passage de gauche, abattre quelques gêneurs et vous trouver à l'endroit où devrait être située la balise, mais ce n'est pas le cas...

Fouillez le secteur pour ensuite franchir la montée de derrière et déclencher une nouvelle cinématique. Après avoir abattu ces monstres, fouillez la cabane sur votre gauche, puis vous devrez déverrouiller la porte pour pénétrer dans la pièce de droite. Choisissez un override manuel ou dépensez un peu d'omni-gel pour avoir une conversation avec les deux personnes cachées dans cette pièce. Quittez alors les lieux pour descendre derrière la cabane et ensuite déclencher une scène durant laquelle Nihlus rencontre un collègue, Saren, apparemment pas du même côté...

Dirigez-vous vers la place occupée par des ennemis pour les éliminer à distance en restant bien protégé derrière les rochers, puis allez déverrouiller la cabane sur votre droite pour récupérer quelques objets (en déverrouillant la caisse si vous en avez la compétence) après avoir conversé avec un groupe de personnes et obtenu un pistolet. Descendez ensuite sur la place où se trouvaient les ennemis, puis vous trouverez le cadavre de Nihlus. Après l'avoir observé, vous aurez une conversation avec un survivant caché derrière les caisses. Suite à la discussion, partez sur la gauche pour faire face à de nouveaux ennemis et descendez ensuite les escaliers de gauche. Avancez, puis entrez dans le long couloir de droite pour progresser petit à petit en éliminant les gêneurs, tout en vous protégeant derrière les murets. Vous devrez finalement aller activer le train au bout du couloir.

Suite à la séquence, vous aurez 5 minutes pour atteindre les bombes et toutes les désamorcer. Commencez par vous occuper de la première, avant de monter la pente et vous trouver sur la passerelle supérieure. Éliminez les ennemis de cette distance, pour ensuite gagner l'autre côté et trouver la deuxième bombe sur la gauche. Le secteur étant nettoyé, vous aurez ainsi tout le temps pour la désamorcer en toute sécurité. Une fois ceci effectué, allez tout droit pour bientôt trouver la troisième bombe sur votre gauche et vous en occuper. Poursuivez encore tout droit, jusqu'au bout cette fois pour trouver la quatrième et dernière bombe, puis après l'avoir désamorcée, revenez quelque peu sur vos pas pour franchir le passage qui se présentait à vous sur la gauche. Descendez par la gauche en vous occupant du comité d'accueil, puis fouillez cette place afin de récupérer quelques items avant de vous trouver face à la balise et de déclencher ainsi une nouvelle cinématique.

Vous vous retrouverez ensuite au Normandy et devrez prendre part à plusieurs discussions, avant de récupérer quelques items dans la caisse située à droite et de sortir du centre médical. Allez ensuite parler à Joker en allant tout droit et en empruntant les escaliers de gauche, pour aller le trouver au poste de pilotage et gagner ensuite la Citadelle.

## La Citadelle

Après la séquence mettant en scène le Conseil et la discussion avec le capitaine et l'ambassadeur, descendez les escaliers de gauche après avoir ouvert la porte, pour aller trouver le terminal de transit et choisir de rejoindre la Tour de la Citadelle. Une fois sur les lieux, vous allez assister à une courte discussion entre deux turiens, puis vous devrez ensuite monter les marches situées derrière et continuer sur les prochains escaliers après avoir passé le petit parc. Vous trouverez bientôt le capitaine Anderson qui vous attend pour rejoindre le Conseil.

Après la séquence, revenez sur vos pas, vers le petit parc, pour vous trouver devant le terminal de transit et choisir le Site des Secteurs, puis sélectionnez enfin l'Antre de Chora, un club prisé du coin. Une fois arrivé, avancez, éliminez des ennemis, puis rejoignez la porte au bout du couloir, au fond à gauche par rapport à la porte par laquelle vous êtes entré. Contournez la piste de danse pour aller écouter une discussion entre deux krogans. Une fois que Wrex s'en va, parlez à Harkin, l'humain assis à la table d'à côté. Suite à la conversation, revenez sur vos pas pour faire face au terminal de transit et choisir l'infirmerie après avoir sélectionné le Site des Secteurs.

Ouvrez la porte sur votre droite pour déclencher une petite séquence et vous devrez ensuite éliminer ces intrus. Une fois le secteur nettoyé, allez parler au docteur Michel. Garrus va ensuite se joindre à vous, et il vous faudra quitter la pièce, partir sur la droite pour descendre les escaliers, puis prendre la porte de gauche et traverser le couloir. Vous voici dans l'ascenseur qui mène à l'Académie du SSC. Une fois sorti de celui-ci, regardez sur votre gauche pour assister à une altercation entre Wrex et d'autres hommes. Peu après, Wrex rejoindra votre équipe, et il vous faudra retourner à l'Antre de Chora pour nettoyer le secteur occupé par Fist et ses hommes. Allez au fond pour ouvrir la porte, puis vous trouverez Fist derrière la porte suivante. Vous pourrez neutraliser deux tourelles dans les coins droit et gauche pour toucher Fist plus facilement. Il va s'ensuivre une conversation avec lui, puis vous devrez repartir vers la discothèque pour une nouvelle séquence de shoot, sans oublier de récupérer le contenu de la caisse verrouillée avant de quitter la pièce. En sortant du club, revenez vers le terminal de transit, sans toutefois l'emprunter, mais montez plutôt les escaliers, passez la porte et montez une fois de plus pour déclencher une petite cinématique, avant de reprendre les armes et nettoyer le secteur.

Après avoir sauvé la quarienne, vous vous retrouvez aux côtés de l'ambassadeur. Tali va alors rejoindre votre équipe. Descendez pour emprunter le terminal de transit afin de rejoindre la Tour de la Citadelle, où se trouve le Conseil

(approchez du capitaine). Après la conversation avec les membres du Conseil, vous allez obtenir le statut de Spectre.

Lorsque le capitaine et l'ambassadeur vous quittent, retournez face au terminal de transit pour choisir le Site des secteurs, puis la destination de l'Académie SSC. Une fois sur place, partez prendre les escaliers de gauche, afin d'aller faire quelques emplettes auprès de l'officier d'approvisionnement. Remontez ensuite les marches pour aller prendre l'ascenseur qui vous fait face, menant à la baie d'amarrage du Normandy. Il va s'ensuivre une discussion avec vos supérieurs qui vous nommeront commandant du Normandy (peu importe la réponse que vous donnerez entre Féros, Novéria et Artémis Tau). Une fois à l'intérieur du vaisseau (après avoir subi la phase de décontamination), vous allez avoir une discussion avec Joker et vous motiverez vos troupes avec la plus grande classe. Rendez-vous ensuite au niveau de la carte de la galaxie située quelques mètres devant vous, pour choisir la destination de Artémis Tau (Site de fouilles de Liara/Knossos/Thérum) ceci dans l'optique d'aller trouver Liara.

## Thérum

Progressez dans ce véhicule droit devant vous en prenant la direction de la raffinerie, dont l'emplacement est indiqué sur votre carte. Avant d'y parvenir, un vaisseau va surgir au-dessus de vous et il vous faudra éliminer les Geth apparus. Une fois ceci effectué, poursuivez en montant la pente jusqu'à vous trouver cette fois face à de grandes tourelles à détruire au loin, gardant l'entrée de cette raffinerie. Contournez donc cette dernière par la droite en détruisant une nouvelle tourelle et en éliminant les ennemis jusqu'à vous trouver à l'intérieur du camp. Sortez du véhicule et allez jeter un oeil dans les cabanes situées aux alentours, pour trouver quelques items à déverrouiller si vous en avez les capacités, mais surtout pour ouvrir les portails. Remontez dans le Mako, direction le nord-ouest de la carte. Frayez-vous un chemin à travers les ennemis, puis quand le terrain deviendra impraticable pour le véhicule (après le deuxième tunnel), continuez à pied jusqu'au camp de mineurs, en dégageant la zone de toute trace ennemie. Un comité d'accueil sera présent sur le camp de mineurs, puis lorsque vous vous en serez occupé, montez la pente pour pénétrer à l'intérieur de la structure. Il vous faudra descendre jusqu'en bas pour trouver Liara.

Il va vous falloir trouver un moyen de la libérer. Descendez les escaliers situés derrière vous, puis repérez le laser qui se trouve au bas des marches, pour y entrer la bonne séquence de quatre boutons successifs, afin de le mettre en marche et de créer une ouverture sous l'endroit où Liara est prisonnière. Allez lui parler après avoir utilisé l'élévateur, puis une fois libérée, elle va vous accompagner pour quitter cet endroit. De retour à l'étage supérieur, vous serez accueilli par un petit groupe d'ennemis à éradiquer avant qu'une nouvelle cinématique ne se déclenche (après avoir éliminé le Krogan), dans laquelle votre troupe prend ses jambes à son coup pour tenter d'échapper aux éboulements.

Une fois de retour au vaisseau, une longue conversation va avoir lieu avec Liara, puis celle-ci rejoindra votre groupe. Parlez au Conseil, puis avant de rejoindre la carte de la galaxie, allez, si vous le souhaitez, faire quelques emplettes au niveau inférieur du vaisseau (descendez les escaliers puis prenez l'ascenseur), en parlant à l'officier d'approvisionnement.

## Féros

Revenez sur la carte de la Voie lactée pour voir apparaître la destination, de Féros, dans l'Attique Bêta. Rendez-vous à cet endroit (vous recevrez entre-temps un message pour une quête optionnelle). Après avoir atterri, avancez vers Joker pour ensuite prendre la porte de gauche et choisir votre commando. Une fois ceci fait, vous allez être accueilli par un homme mais serez tout de suite coupé dans la discussion par une attaque des Geth. Éliminez-les, puis partez vers les escaliers au bout du couloir. Neutralisez cet ennemi qui se déplace rapidement, puis une fois en haut des marches, entrez dans la pièce de droite, où vous trouverez des survivants en train de... survivre ! Empruntez alors le couloir droit devant, ouvrez la porte au bout et vous trouverez Fai Dan. Durant la discussion, vous serez attaqués par des Geth. Empruntez le couloir par lequel ils ont surgi après les avoir vaincus, pour monter les escaliers et éliminer un nouveau groupe d'ennemis à droite. Montez les escaliers, traversez le couloir puis montez une dernière série de marches en face de l'ascenseur menant vers l'autoroute, afin d'éliminer une horde d'ennemis, avant de déclencher une petite séquence dans laquelle vous voyez un vaisseau ennemi quitter les lieux. Récupérez les items de cette pièce avant de la quitter,

puis repartez trouver Fai Dan, en redescendant les escaliers situés à droite de l'ascenseur menant à l'autoroute (pour l'instant hors service).

Suite à la discussion, revenez emprunter l'ascenseur maintenant opérationnel, puis vous devrez rejoindre le Mako sur votre gauche et avancer droit devant. Nettoyez le secteur en blastant les ennemis apparus, puis continuez plus loin avec Mako, jusqu'aux abords d'ExoGeni, comme indiqué sur la carte. Continuez à pied jusqu'à trouver Lizbeth. Une fois qu'elle vous a remis son badge, éliminez les ennemis du secteur, puis passez la porte au fond à droite, pour ensuite monter les escaliers. Une séquence avec un Krogan va s'enclencher, puis vous devrez l'éliminer pour aller à votre tour parler à l'I.V. et tenter de glaner quelques infos au sujet du Thorien. Allez emprunter les escaliers en partant sur la gauche, puis éliminez les deux Geth du haut du balcon. Descendez là où les deux ennemis se trouvaient pour emprunter le passage situé sous le balcon et tournez à gauche une fois dans la pièce au large bouclier d'énergie bleu. Montez les escaliers, puis suivez la route jusqu'à bientôt vous trouver dans la pièce de la porte de la baie d'amarrage, comme indiqué sur la carte. Une fois à cet endroit, nettoyez le secteur pour ensuite vous approcher des panneaux de contrôle en haut des escaliers. Approchez-vous du centre de la machine pour ensuite toucher à la deuxième, quatrième et cinquième valve (en partant de la gauche) sur votre gauche. Suite à la cinématique, retournez dans la salle où le bouclier s'est maintenant désactivé (en descendant les escaliers), passez au travers de celui-ci et vous retrouverez Lizbeth, qui vous accompagnera un moment. Avancez dans cette pièce pour finalement rejoindre votre Mako à droite et refaire le parcours avec le véhicule en sens inverse, en vous débarrassant des ennemis sur votre passage.

En atteignant la fin du parcours, vous allez recevoir un message radio et Lizbeth va alors sortir du véhicule. Suivez-la pour assister à une scène dans le quartier ExoGeni. Diverses discussions s'enclencheront, puis vous obtiendrez une amélioration pour grenades, de la part de la mère de Lizbeth. Cela vous permet de les utiliser sur les colons à Zhu's Hope, sans les tuer, pour obtenir des points de conciliation supplémentaires. En revanche, le fait de les tuer augmentera votre jauge de pragmatisme. Revenez au Mako pour continuer le parcours en sens inverse et ainsi atteindre Zhu's Hope, où vous pourrez éliminer tout le monde ou garder en vie les colons grâce au gaz de vos grenades. Une fois au bout, vous aurez à éliminer un premier Thorien. Ouvrez le portail et vous serez assailli par tout un groupe du même type. Allez ensuite ouvrir la porte en haut à gauche,  puis avancez le long du parcours en éliminant les ennemis jusqu'à atteindre la pièce où vous aviez rencontré Fai Dan.

Approchez pour activer les commandes de la grue, puis Fai Dan apparaîtra de cet endroit révélé, pour bientôt mettre fin à ses jours avant de se laisser totalement posséder. Pénétrez ensuite dans cette ouverture pour bientôt devoir affronter une Asari, accompagnée de Thoriens. Nettoyez cet endroit de toute trace ennemie, puis montez les escaliers après avoir fait exploser le ganglion nerveux à droite de ces derniers, alors que ce gros alien gluant va bientôt nous pondre une nouvelle Asari. Mais vous devrez vous charger du groupe de Thoriens apparu à votre niveau, avant de poursuivre dans le couloir d'où ils proviennent.
Vous trouverez bientôt un deuxième ganglion agrippé au mur, à faire exploser en tirant sur la charge à proximité. Poursuivez dans le couloir de gauche pour atteindre le troisième ganglion nerveux après avoir nettoyé le secteur, puis continuez votre avancée. Après avoir fait exploser le quatrième ganglion, vous vous trouverez en hauteur, sur la gauche du monstre. Regardez dans l'ouverture sur votre gauche pour aller faire exploser le cinquième ganglion, puis passez sous celle-ci, pour ensuite remonter les escaliers, tout en éradiquant tous ces zombies. Passez la porte une fois en haut des marches, puis allez détruire le sixième et dernier ganglion après vous être occupé des Thoriens. Le monstre va céder et vous aurez une discussion avec Shiala. Suite à cette longue conversation, elle va vous remettre l'Enigma et vous devrez décider de son sort. Une dernière cinématique va s'enclencher, et vous devrez reprendre la route du Normandy en utilisant votre carte.

Suite à la séquence avec Liara, faites votre rapport ou non au Conseil, puis approchez de la carte de la galaxie, pour que Joker vous contacte. Allez alors dans la salle des transmissions, juste derrière la carte de la galaxie, pour communiquer avec le Conseil, puis revenez face à la carte de la galaxie, pour prendre la destination de Novéria (Nébuleuse de la tête de cheval/ Pax/Novéria).

## Novéria

En sortant de votre vaisseau, partez sur la droite, puis tournez au coin pour bientôt vous trouver face à deux femmes

soldats. Après avoir reçu votre identification in extremis, entrez dans le bâtiment et allez parler à Gianna, au fond de la pièce. Descendez les quelques marches qui font face au comptoir pour prendre l'ascenseur, puis allez parler à Opold dans le couloir de droite. Il va vous demander de récupérer un paquet pour lui. Vous pourrez ensuite lui acheter des objets, puis il vous faudra aller récupérer le paquet d'Opold juste à côté de votre vaisseau. Faites donc machine arrière pour aller le ramasser, puis revenez le donner à Opold. Vous recevez ainsi 250 crédits.

Descendez les deux séries d'escaliers de cette pièce pour aller ensuite passer la porte gardée par deux soldats sur votre gauche. Traversez tout d'abord une première pièce, puis demandez à Gianna de parler à Anoleis dans la pièce suivante. Son bureau se trouve derrière, au fond de la pièce. Glanez un maximum d'informations auprès de lui, malgré son comportement exécrable, puis revenez parler à Gianna. Elle vous dira d'aller trouver Lorik Qui'in, au bar. Pour le rejoindre, sortez de cette pièce, puis de la suivante, et partez entièrement au fond à droite de cette grande pièce (par rapport à la porte gardée par deux soldats que vous avez franchie). Vous trouverez un ascenseur à emprunter. Une fois en haut, avancez dans le bar et Lorik Qui'in, un turien, se trouvera sur votre gauche. Parlez-lui et acceptez sa requête si vous souhaitez obtenir le passe du garage. Retournez dans le Port Hanshan puis descendez les escaliers de droite en sortant de l'ascenseur. Avancez tout droit, puis tournez à droite au fond. Montez les marches puis prenez cet ascenseur. C'est par là que se trouve le pc de Lorik (en haut). Une fois le secteur nettoyé et la manipulation sur le pc terminée, revenez vers Lorik, pour ensuite aller au garage (vers l'ascenseur menant au bureau de Lorik). Après avoir tué les Geth et suite à la séquence, allez au bout du garage pour entrer dans le Mako. Eliminez les Geth qui tenteront de vous barrer la route et vous atteindrez finalement le Pic n°15 après un parcours de plusieurs minutes.

Entrez dans le bâtiment et vous devrez faire face à plusieurs Krogan accompagnés de quelques Geth dans ce hangar. Après avoir nettoyé le secteur, empruntez les escaliers au fond à gauche, pour ensuite revenir dans l'autre sens et franchir la porte de droite. Passez entre ces deux tourelles heureusement inactives pour d'abord aller récupérer quelques items dans la pièce de droite, et revenir ensuite prendre l'ascenseur de gauche. Eliminez les Geth de la pièce suivante pour déclencher une petite séquence, puis occupez-vous de ces bêtes rampantes, pour ensuite monter les marches situées à droite de la porte par laquelle vous êtes entré. Longez le couloir vers la gauche en entrant dans les différentes alcôves, puis allez finalement emprunter l'ascenseur, après la porte située au bout du couloir.

En entrant dans la prochaine pièce, allez au fond et entrez dans la structure ronde par derrière. Descendez grâce à l'ascenseur qui s'y trouve, puis vous devrez réactiver le noyau mémoriel, soit en payant 100 omni-gel, soit manuellement, en transférant chacun des quatre blocs bleus vers le Y ou X. Par exemple, en effectuant la longue série de touches suivante, vous parviendrez à réactiver le noyau sans payer le moindre omni-gel : X, B, X, Y, B, Y, X, B, Y, X, Y, B, X, B, X, Y, B, Y, B, X, Y, X, B, Y, X, B, X, Y, B, Y. Une fois la mémoire réactivée, vous allez parler à Mira l'I.V. du Pic n°15.

Suite à la discussion, allez dans la pièce précédente pour emprunter la première porte sur la gauche et entrer dans la salle du réacteur principal après avoir emprunté l'ascenseur. Récupérez les items de cette pièce et passez la porte droite ou gauche (en sachant que les deux mènent au même endroit) pour être accueilli par une horde d'ennemis dans la pièce suivante. Après avoir éliminé ces derniers, occupez-vous d'activer l'arrivée de carburant au centre, pour revenir vers l'ascenseur. Retournez dans la pièce de l'I.V. Mira pour passer la porte de derrière et aller utiliser un nouvel ascenseur qui vous mènera au toit. Nettoyez le secteur pour ensuite aller tout droit et réactiver les lignes terrestres. Une fois ceci effectué, reprenez l'ascenseur pour vous trouver à nouveau dans la salle de l'I.V. et prendre la porte de droite dans la pièce suivante, pour rejoindre un nouvel ascenseur. L'accès au téléphérique est rempli de Rachnis... Vous pouvez choisir d'en cramer quelques-uns en entrant dans la première pièce sur votre droite et en effectuant un override manuel sur le panneau de contrôle (si vous en avez les compétences), ou bien vous pouvez demander à Mira d'ouvrir la porte afin d'avancer en blastant tout sur votre passage.
Poursuivez jusqu'à la salle du téléphérique, à emprunter.

Une fois arrivé à destination, sortez du téléphérique, puis prenez la porte de gauche. Dans la prochaine pièce, prenez l'ascenseur derrière la porte de droite et vous parlerez bientôt au capitaine. Dites-lui que vous recherchez Bénézia (l'Asari), puis il vous donnera accès aux labos fortifiés. Éliminez les Rachni apparus, puis rendez-vous tout d'abord vers ces labos. Pour les rejoindre, reprenez l'ascenseur, puis utilisez celui d'à côté en sortant. Parlez à Yaroslav dans cette pièce, puis après un brin de causette, vous serez attaqué par un Rachni. Réduisez-le en bouillie, récupérez le code de la bombe sur le corps de Yaroslav, puis passez la porte du fond pour parler à Mira. Demandez-lui d'activer l'autodestruction. En retournant vers l'ascenseur, prenez garde à la horde de Rachni qui vous attend !

En sortant de cet ascenseur, prenez celui de gauche pour passer la porte du fond. Vous vous trouverez dans une grande pièce, piégé par le capitaine et ses hommes, qui vous attaqueront sous les ordres de Bénézia. Avancez pour passer la dernière porte au fond à gauche de ce secteur (zone interdite). Suivez le parcours en éliminant vos ennemis, avant de trouver l'ascenseur. En sortant de ce dernier, passez une première porte, puis empruntez ensuite la première porte sur votre gauche pour finalement trouver Bénézia. Une fois la petite discussion terminée, elle enverra trois vagues d'ennemis. Après vous être chargé de les éliminer, attaquez-vous à Bénézia pour déclencher une première séquence. Suite à celle-ci, battez-la pour de bon en éliminant également les autres soldats Asari et une nouvelle scène s'enclenchera alors. Effectuez votre choix quant au sort des Rachni, puis revenez au téléphérique pour retourner à votre vaisseau. Après une séquence et un rapport éventuel au Conseil, revenez vers la  carte de la galaxie pour prendre la direction de Virmire (Sentry Oméga, Hoc, Virmire).

## Virmire

La mission commence en Mako, où il faudra avancer jusqu'à passer sous une première salle de garde. Vous pourrez y récupérer des objets si vous en avez les compétences. Poursuivez jusqu'à la deuxième salle de garde en suivant le tracé sur la carte. Une fois arrivé à ce barrage, montez les escaliers de droite, puis allez cette fois dans la pièce de gauche après le couloir pierreux et surtout après avoir éliminé le comité d'accueil. Ouvrez les portes et désactivez l'alimentation DCA sur les panneaux de contrôle de la pièce du fond, puis revenez au Mako pour poursuivre. Vous vous trouverez rapidement au troisième barrage, puis après avoir monté les escaliers de gauche, ouvrez les portes grâce au panneau de contrôle dans la pièce du fond. En poursuivant avec le Mako, vous atteindrez une base galarienne et devrez aller parler à Wrex suite à la conversation avec le capitaine des lieux. Vous aurez le choix entre calmer les choses ou le tuer. Allez faire vos emplettes dans la tente la plus à gauche si vous le souhaitez, puis retournez parler au capitaine. Vous devrez choisir quel soldat de votre équipe partira avec lui, puis après avoir constitué votre commando, commencez par avancer tout droit pour faire face à une première vague d'ennemis. Suivez les indications sur votre carte en rejoignant les points indiqués. Ainsi, il vous faudra commencer par brouiller la tour de triangulation une fois parvenu à la tour de transmission, puis poursuivre votre avancée jusqu'à atteindre la tour de liaison satellite. Une fois dans celle-ci, rejoignez le centre de recherche, passez la porte à droite de celui-ci, puis rendez-vous au poste de sécurité, dans lequel vous trouverez un ascenseur menant au labo.

En sortant de l'ascenseur, récupérez les items sur votre gauche et partez sur la droite avant de vous faire attaquer par ces zombies qui vont quitter leur cellule de confinement. Avancez dans cette pièce jusqu'à trouver une porte sur la gauche et pénétrez par celle-ci. Partez ensuite à gauche et vous allez bientôt atteindre une pièce où vous trouverez une Asari qui vous suppliera de la laisser en vie. Décidez de son sort, puis poursuivez à travers la porte qu'elle vient de déverrouiller pour franchir la passerelle et atteindre la porte suivante. Prenez l'ascenseur et descendez les escaliers jusqu'à la balise. Suite à la séquence, remontez pour sortir de la pièce et une nouvelle scène s'enclenchera. Vous recevrez ensuite un message de Joker et il vous faudra reprendre l'ascenseur pour rejoindre le centre d'élevage. En sortant de la pièce où vous aviez rencontré l'Asari, une passerelle va s'abaisser juste devant vous. Empruntez-la, puis après vous être frayé un chemin droit devant, vous atteindrez un secteur avec une tourelle à désactiver.

Vous devrez bientôt prendre un ascenseur et traverser une cour où vous recevrez un message de Joker, avant de voir bientôt atterrir le Normandy à cet endroit. Un de vos soldats devra rester garder la bombe et il vous faudra reconstituer un commando avant de repartir vers la tour antiaérienne (celle située à gauche de la carte). Ouvrez donc cette grande porte, occupez-vous des ennemis, puis allez prendre l'ascenseur au fond de la pièce. En sortant, montez la petite pente de gauche pour bientôt avoir à choisir quel soldat vous souhaitez sauver. Selon votre choix, il vous faudra soit retourner au niveau du Normandy où se trouve l'un de vos soldats, ou bien continuer vers la tour antiaérienne pour aller secourir l'autre. Quoi qu'il en soit, vous rencontrerez bientôt Saren et devrez le combattre. Tirez-lui dessus en restant caché derrière le pilier, puis après l'avoir touché suffisamment, une séquence se déclenchera...

De retour au vaisseau, approchez de la carte après les différentes cinématiques, et vous retournerez à la Citadelle.

## La Citadelle

Après une discussion avec le Conseil, vous vous retrouvez à nouveau au Normandy. C'est alors que vous recevez un message de Joker : le capitaine Anderson vous attend au club "l'Electron libre "(via le Site des Secteurs sur le terminal de transit). Vous le trouverez à une table près du bar. Il va vous aider à quitter les lieux avec le Normandy. Vous aurez à choisir par quel moyen il devra vous aider, puis après être revenu au Normandy (sélectionnez "Site des Secteurs ", "SSC ", puis utilisez l'ascenseur menant à la baie d'amarrage), vous mettrez le cap sur Ilos.

### Ilos

Pour rejoindre cet endroit, sélectionnez "Étendue de Pangée ", puis "Refuge ", puis "Ilos ", sur la carte de la galaxie. Juste avant votre arrivée avec le Mako, vous voyez Saren vous fermer la porte... Il vous faut trouver un moyen de la franchir. Pour ce faire, empruntez le chemin qui s'offre derrière-vous, face à cette porte donc, en vous frayant un passage dans ce secteur infesté d'ennemis. Ainsi, vous passerez par la place, comme indiqué sur la carte, pour rejoindre la cour, tout en éliminant les Geth. Trouvez l'ascenseur après avoir éliminé le dernier groupe d'ennemis, puis empruntez-le pour ensuite traverser un couloir en sortant à droite. Vous vous trouverez face à l'entrée d'un tunnel. Ne l'empruntez pas, mais montez plutôt le long d'une des pentes situées sur les côtés, afin de vous trouver dans la salle où est situé un panneau de sécurité à activer, ce qui déclenchera une petite séquence, et vous permettra ensuite de redescendre et d'aller cette fois au bout du tunnel, pour utiliser l'ascenseur sur votre droite. En sortant, allez trouver le Mako à l'endroit indiqué sur la carte. Une fois à l'intérieur de celui-ci, avancez tout droit jusqu'à être bloqué par un champ de force. Il vous faudra alors sortir du véhicule et emprunter l'ascenseur sur votre gauche. Une fois sorti de celui-ci, avancez tout droit pour déclencher une cinématique qui vous apportera beaucoup de réponses, puis suite à celle-ci, retournez au Mako pour poursuivre tout droit, le champ de force ayant disparu. Après un parcours de plusieurs minutes et parsemé de Geth, vous atteindrez le canal. Dirigez-vous au centre de celui-ci après avoir vu la Citadelle se faire attaquer par la flotte de Saren et avant la fin du temps imparti...

### La Citadelle

Occupez-vous des ennemis avant d'aller emprunter l'ascenseur sur votre gauche et d'observer ainsi une nouvelle séquence. Il vous faut maintenant poursuivre à pied, droit devant vous, comme indiqué sur la carte, en blastant les Geth sur votre chemin. Suivez le parcours imposé une fois sur la plaine d'échappement, jusqu'à devoir bientôt ouvrir une tourelle de défense alors qu'un vaisseau ennemi se pose devant vous. Eliminez tous les Geth qui apparaissent pour que le vaisseau quitte les lieux et vous permette de poursuivre. Eliminez les tourelles et ennemis de ce dernier secteur de la plaine, puis ouvrez la trappe au sol sur la gauche. Avancez jusqu'à trouver Saren en haut des marches de la chambre du Conseil, puis il vous faudra à nouveau le combattre. Tirez-lui dessus alors qu'il voltige sur son overboard, en sachant qu'il utilisera un maximum de boucliers de protection. Après l'avoir vaincu, montez activer le panneau de contrôle, et il vous faudra choisir si le Conseil doit continuer à vivre ou bien mourir. Suite à cela, vous aurez une bien bonne surprise lorsque votre commando se sera assuré que Saren est bel et bien mort... Pour vaincre ce monstre, touchez-le un maximum de fois alors qu'il saute de part et d'autre de la pièce. Pas d'autre solution pour en venir à bout. Bon courage.

## IMAGES DE JOUEUR

Terminez le jeu en difficulté Hardcore ou Insane pour débloquer ces images de joueurs, ou bien remplissez les conditions indiquées ci-dessous.

### "N7"

Remporter le succès "Medal of Valor".

### Saren

Remporter le succès "Distinguished Combat Medal".

# Mass Effect 2

© Electronic Arts / BioWare 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## RÉCOMPENSES DES MISSIONS DE LOYAUTÉ

### Nouvelles tenues

Terminez la mission de loyauté d'un membre de votre équipe pour qu'il ait accès à des tenues de couleurs différentes.

### Compétences de loyauté

Terminez les missions de loyauté de tous les membres de votre équipe pour débloquer leurs capacités individuelles.

## RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

### 200 000 crédits

Recommencez une partie après avoir terminé le jeu une fois.

### 50 000 points pour chaque ressource

Recommencez une partie après avoir terminé le jeu une fois.

### Bonus de 25% d'expérience

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

## LISTE DES SUCCÈS

### Porté(e) disparu(e) (5)

Sauvez votre équipage d'une attaque écrasante.

### L'homme très trouble (10)

Retourner au service actif.

### La détenue (10)

Recruter la détenue biotique.

### Le Krogan (10)

Recruter le Krogan.

### Archangel (10)

Recruter Archangel.

### Le professeur (10)

Recruter le professeur.

### La Quarienne (10)

Recruter la Quarienne.

### La probatrice (10)

Recruter la probatrice.

### L'assassin (10)

Recruter l'assassin.

### Identification (10)

Obtenir technologie geth.

### Défense de la colonie (25)

Défendre une colonie humaine contre une attaque.

### L'enfant prodigue (10)

Gagner la loyauté de l'officier de Cerberus.

### Les fantômes du père (10)

Gagner la loyauté de l'agent de Cerberus.

### Catharsis (10)

Gagner la loyauté de la détenue biotique.

### Foudre de guerre (10)

Gagner la loyauté du Krogan.

### Estompage (10)

Gagner la loyauté d'Archangel.

### Le remède (10)

Gagner la loyauté du professeur.

### Trahison (10)

Gagner la loyauté de la Quarienne.

### Le double (10)

Aider la probatrice à accomplir sa mission.

### Le berceau du chat (10)

Gagner la loyauté de l'assassin.

### Une maison divisée (10)

Pirater une conscience collective geth.

### Vaisseau fantôme (25)

Terminez l'exploration d'une épave de vaisseau.

### Mission suicide (50)

Utiliser le relais Oméga 4.

### Mission accomplie (125)

Sauvez l'humanité toute entière d'une mort certaine.

### Contre toute attente (15)

Survivez à la mission suicide.

### Démentiel (75)

Terminez le jeu en mode Démentiel sans modifier les paramètres.

### On abandonne personne (75)

Veillez à la survie de votre équipage tout au long de la mission suicide.

### Médaille pour loyaux services (75)

Terminez Mass Effect 2 deux fois, ou terminez-le une fois avec un perso. importé de Mass Effect 1.

### L'amour (50)

Entretenez une liaison avec un coéquipier.

### Le chasseur de tête (10)

Tuez 30 ennemis humanoïdes avec l'arme de votre choix, en leur tirant dans la tête.

### Bagarreur (10)

Tuez 20 ennemis étourdis par un coup de poing en leur tirant dessus.

### Chasseur de gros gibier (10)

Dévoreur vaincu.

### Tacticien (10)

Frappez 20 cibles avec différents pouvoirs biotiques pour associer leurs effets.

### Capitaine d'armement (15)

Tuez des ennemis avec 5 armes lourdes différentes durant le jeu.

### Impitoyable (10)

Faites crier 20 ennemis pendant qu'ils brûlent ou qu'ils tombent.

### Spécialiste de la Surcharge (15)

Neutralisez les boucliers de 25 ennemis.

### Spécialiste de la Déchirure (15)

Utilisez Déchirure sur le bouclier de 25 ennemis.

### Spécialiste de l'Incinération (15)

Incinérez l'armure de 25 ennemis.

### Opérateur (15)

Terminez une mission découverte en scannant un monde inexploré.

### Agent (50)

Terminez 5 missions découvertes en scannant des mondes inexplorés.

### Prospecteur (5)

Récupérez des minéraux d'une planète en utilisant scanner et sondes sur la carte de la galaxie.

### Explorateur (10)

Visitez 100% des planètes d'un secteur inexploré.

### Joueur en puissance (10)

Atteignez le niveau 30 avec un personnage.

### Érudit (15)

Débloquez 15 nouvelles entrées du codex de Mass Effect 2.

### Technicien (15)

Obtenez 10 améliorations technologiques.

### Spécialiste de l'armement (15)

Améliorez au maximum une arme.

### Scientifique (10)

Terminez un travail de recherche dans le laboratoire du Normandy.

### Fashionista (5)

Personnalisez votre armure dans vos quartiers du Normandy.

### Puissance maximale (15)

Améliorer un pouvoir.

### Entraînement de haut niveau (15)

Voir toutes les vidéos de formation au combat avancée sur le terminal privé de Shepard.

# Mass Effect : Pinnacle Station

© Microsoft Game Studios / BioWare 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### A plate couture (50)

Terminer la mission de survie d'Erharn.

### Passation de pouvoir (50)

Obtenir la première place dans un scénario de combat sur la Station Zénith.

### La crème de la crème (50)

Obtenir la première place dans 12 scénarios de combat sur la Station Zénith.

# Mass Effect : Turbulences à 900 000 Pieds

© Microsoft Game Studios / BioWare 2008



## SUCCÈS

### Contre-terroriste (50)

Terminer la mission Turbulences à 900 000 pieds.

# Matt Hazard : Blood Bath and Beyond

© D3 Publisher / Vicious Cycle 2010

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Ta vie contre la mienne (5)

Voler la vie d'un autre joueur.

### Mets ça dans tes archives (30)

Terminer le jeu.

### Master Collector (25)

Récupérer toutes les boîtes de jeu Matt Hazard.

### Mon pote et moi (15)

Terminer le jeu en mode Co-op.

### A mi-chemin (10)

Terminer le niveau 4.

### Score (25)

Atteindre 500,000 nombre de points.

### Il était temps (10)

Termine Oh. Canada. En 12 minutes.

### Viens par ici (30)

Récupère tous les jetons de Pachinko du jeu.

### Houston, nous sommes parfaits (20)

Dépose la navette de sauvetage sur l'aire d'atterrissage sans toucher les obstacles.

### Extinction des feux (10)

Bats "Old Berney" sans perdre de vie.

### Tranquillement (10)

Termine le niveau "Le Navire de la Haine" sans utiliser de continu.

## Avec mention (10)

Frappe 10 Samouraïs au corps à corps dans "Kung Fu toi-même !"

# Max et les Maximonstres

© Warner Interactive / Amaze Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

### Bateau invulnérable

Trouver les 60 graines.

### Energie infinie

Trouver les 60 crânes.

### Faire apparaître les trésors

Trouver les 60 géodes.

### Les Maximonstres ne vous mangent plus

Trouver les 60 ruches.

### Tuer en un coup

Trouver les 60 tortues.

# Medal of Honor : Airborne

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

En cours de jeu, maintenez RB + LB, puis appuyez sur X, B, Y, A, A pour ouvrir le menu de triche. Faites ensuite les manipulations suivantes.

### Max de munitions

Maintenez LB + RB, puis appuyez sur B, B, Y, X, A, Y. Votre vie sera restaurée à chaque fois que vous vous ferez toucher.

### Max d'énergie

Maintenez LB + RB, puis appuyez sur Y, X, X, Y, A, B

## SUCCÈS

`Sauts d'entraînement (5) :` Effectuer les sauts d'entraînement.

`Go go go ! (5) :` Etre poussé hors de l'avion dans n'importe quelle mission.

`Atterrissage parfait (5) :` Se poser en effectuant un atterrissage parfait.

`Atterrissage dirigé (5) :` Se poser en effectuant un atterrissage dirigé.

`Justice divine (10) :` Tuer un ennemi d'un coup de pied.

`Chef de saut (25) :` Trouver une zone de saut de précision dans chaque mission.

`Parachutiste émérite (40) :` Trouver toutes les zones de saut de précision du jeu.

`Fine gâchette (25) :` 10 tirs en pleine tête à la suite.

`Maître ès grenade (20) :` Tuer 3 ennemis avec une grenade dégoupillée.

`5 à la suite (20) :` Réussir un "5 à la suite".

`Coureur (10) :` Tuer un ennemi en se jetant sur lui en courant.

`Tireur mobile (10) :` Tuer un ennemi en se déplaçant tout en visant à l'épaule.

`Grenadier (20) :` Tuer un ennemi en lui envoyant une grenade du pied.

`Purple Heart (10) :` Se rétablir totalement après avoir été sur le point de mourir.

Furtif (5) : Courir en restant accroupi entre des objets de couverture.

Manieur d'armes (25) : Recevoir tous les accessoires d'une arme.

Spécialiste des armes (50) : Recevoir tous les accessoires de 5 armes.

Maître d'armes (75) : Recevoir tous les accessoires de toutes les armes.

Immortel (20) : Terminer une opération sans mourir.

Village d'Adanti (15) : Terminer l'opération Husky.

Ruines de Paestum (20) : Terminer l'opération Avalanche.

Jour J à l'envers (25) : Terminer l'opération Neptune.

Pont de Nimègue (30) : Terminer l'opération Market Garden.

Machine de guerre (35) : Terminer l'opération Varsity.

Der Flakturm (40) : Terminer Der Flakturm.

Jeu terminé au niveau Amateur (25) : Terminer le jeu au niveau Amateur.

Jeu terminé au niveau Normal (50) : Terminer le jeu au niveau Normal.

Jeu terminé au niveau Expert (75) : Terminer le jeu au niveau Expert.

MJ - Croix de distinction mil (75) : Tuer plus de 1 000 ennemis et obtenir 500 points d'objectif dans les parties avec classement.

MJ - Médaille distinction mil (25) : Tuer plus de 500 ennemis et obtenir 250 points d'objectif dans les parties avec classement.

MJ - Silver Star (0) : Terminer plus de 100 fois à la 1re place dans les parties avec classement.

MJ - Méd. campagne américaine (0) : Figurer dans l'équipe gagnante sur toutes les cartes dans les parties avec classement.

MJ - Légion du mérite (20) : Obtenir plus de 10 points d'objectif dans une partie avec classement.

MJ - Médaille des soldats (20) : Obtenir 20 points de soutien sur toute une carrière dans les parties avec classement.

MJ - Etoile de bronze (0) : Finir plus de 20 fois dans les 3 premiers dans les parties avec classement.

MJ - Purple Heart (10) : Se rétablir totalement après avoir été sur le point de mourir.

MJ - Méd. de la victoire 39-45 (0) : Terminer 1er sur toutes les cartes et dans tous les modes de jeu des parties avec classement.

MJ - Médaille de la campagne EAM (25) : Jouer une partie avec classement au moins une fois sur chaque carte.

MJ - Médaille de bonne conduite (0) : Disputer 20 parties avec classement d'affilée sans tuer un seul

coéquipier.

MJ - Citation présidentielle (30) : Obtenir 20 points d'équipe dans une partie avec classement.

MJ - Citation du mérite (20) : Obtenir 10 points d'équipe dans une partie avec classement.

MJ - Insigne des parachutistes (10) : Tuer un ennemi d'un coup de pied.

# Mega Man 9 : The Ambition's Revival

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM

## ADAPTATEUR RUSH JET

Eliminez cinq maîtres robots pour obtenir l'adaptateur Rush Jet pour Roll et Auto.

## SUCCÈS

### Indemne (10)

Battez un boss sans subir de dégât.

### Destructeur (20)

Éliminez 1 000 ennemis.

### Arme unique (20)

Battez les 8 boss avec le Mega Buster.

### Adepte ! (5)

Complétez le jeu une fois.

### Folle journée (20)

Complétez le jeu 5 fois en 1 jour.

### Super guerrier (5)

Éliminez tous les types d'ennemis.

### Rock (20)

Complétez le jeu en 60 minutes ou moins.

### Quasi invincible (20)

Complétez le jeu sans continuer une seule fois.

### Sans remontant (10)

Complétez le jeu sans utiliser un seul réservoir d'énergie ou réservoir mystère.

### Pacificateur (20)

Complétez le jeu en éliminant le moins d'ennemis possible.

### Invincible (30)

Complétez le jeu sans perdre de vie.

### Économe (20)

Complétez le jeu en utilisant le moins de capsules d'arme possible.

## IMAGE DE JOUEUR

Téléchargez le jeu et commencez une partie pour débloquer une image de joueur de Mega Man 9 façon 8-bits.

# Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Bitume en fusion (10)

Essayez d'accélérer et de freiner en même temps.

### Heavy Metal Thunder (10)

Détournez 10 véhicules.

### Fonce ou crève (10)

Descendez 50 conducteurs.

### Misanthrope (10)

Déclenchez l'hostilité de toutes les factions.

### Highway to Hell (10)

Terminez trois courses différentes.

### Armageddon ! (20)

Rasez 20 bâtiments.

### Corps à corps (20)

Tentez de détruire 50 objets avec l'attaque mêlée.

### La Sainte Fumée (20)

Tentez de détruire 50 objets avec la grenade.

### A la sauvage (20)

Tentez de détruire 50 objets avec le lance-roquettes.

### Jeu de cubes (20)

Réussissez le Défi Treuillage trois fois.

### Tir sur cible (20)

Remportez un des défis de Fiona.

### Pipeline (20)

Capturez tous les avant-postes d'une même faction.

### Tire pour le frisson (20)

Visez la tête 25 fois.

### Homme numérique (20)

Débloquez tout les articles de magasin.

### Qui a gagné un million ? (25)

Gagnez 1 million de dollars.

### Billion Dollar Babies (25)

Gagnez 1 milliard de dollars.

### Petits carnages entre amis (50)

Jouez en mode Coopératif avec un ami.

### Destruction et Cie (50)

Utilisez 20 frappes aériennes en mode coopératif.

### Justice pour tous (50)

Occupez-vous de toutes les Cibles de Haute Valeur.

### Et les cieux s'embrasèrent. (50)

Débloquez toutes les zones d'atterrissage.

### Roues de feu (50)

Terminez en première place dans une course en mode Coopératif.

### Que du bonheur (50)

Détruisez 200 objets depuis le siège du tireur en mode Coopératif.

### Tout le monde en veut ! (50)

Jouez avec un développeur de Mercenaries 2 ou un joueur possédant déjà ce succès.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (50)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

**Succès secret (50)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

## NOUVELLES TENUES

Terminez le niveau 3 d'un défi d'armes pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages. Vous aurez accès à ces défis en parlant avec Fiona depuis le PMC. Chaque personnage peut obtenir 5 tenues différentes.

## RESTAURER L'ÉNERGIE DES VÉHICULES

Pour restaurer instantanément l'endurance d'un véhicule et refaire le plein de munitions, garez-le, entrez dans un bâtiment et ressortez.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Avant Propos

Avant de débuter Mercenaries 2 : L'enfer des Favelas, prenez note des mouvements que peut réaliser votre personnage. Appuyez sur la touche Select, pour voir les objectifs à réaliser ainsi que la carte qui vous permettra de vous diriger tout au long de cette aventure.

### Sauvez Carmona !

**Objectifs :**
-Tuer les ennemis 4/4
-Détruire la porte
-Tuer les ennemis 3/3
-Attendre la livraison du véhicule
-Détruire la porte
-Aller à la livraison du char

Vous êtes à bord d'un bateau, atteignez le rivage et dirigez-vous vers la caisse d'armes. Faites une attaque de mêlée, pour ouvrir cette dernière. Prenez le petit chemin, vous trouverez les 4 ennemis que vous devez tuer. Appuyez sur le haut de votre flèche directionnelle et utilisez une frappe aérienne. Cela détruira la porte et vous pourrez continuer votre contrat. Continuez votre chemin en suivant l'objectif qui est indiqué en jaune sur votre carte. Sur votre chemin, vous trouverez 2 gardes, un à gauche et un à droite. Ainsi qu'un petit barrage avec 2 gardes dont 1 avec une mitraillette lourde. Planquez-vous derrière les rochers sur votre gauche et jetez une grenade, pour tuer le garde. Poursuivez votre route, vous trouverez 2 cabanes avec un semblant de feu de camp. Nettoyez la zone, l'hélicoptère vous emmènera votre voiture.

Une fois la voiture en main, suivez votre radar, pour rallier le point voulu. Vous voici devant une porte en fer, commencez par tuer les 2 gardes se trouvant face à vous, ainsi que derrière les tas de sable, puis le garde en hauteur. Demandez une frappe aérienne pour détruire la porte, continuez votre route. Vous voici en possession d'un char, quel

bonheur ! Continuez à suivre le point voulu, vous traverserez un petit village avec quelques guerriers. Utilisez votre canon pour tirer sur les maisonnettes et tuer les ennemis par la même occasion.

Descendez le versant de la colline, face à vous se trouve une grande demeure. Utilisez le canon de votre char une dernière fois avant de traverser le fleuve. Contournez la maison, par la droite, la mission se termine.

### Emménagement

**Objectifs :**
-Eliminer les troupes vénézuéliennes de la villa à Solano
-Rejoindre la villa de Solano
-Tuer l'entourage de Solano (5/5)
-Aller dans la cour de devant
-Voler le char
-Eliminer l'escorte de Solano (10/10)

Prenez un véhicule et rendez-vous au point indiqué sur votre carte. Face à vous un barrage de guerriers et sur votre gauche une grande entrée avec des gardes. Commencez par tuer les gardes. Puis prenez le chemin sur votre gauche. Vous voici face à la villa de Solano. Prenez le C4 qui se trouve à gauche du portail et faites sauter ce dernier.

Vous voici dans la propriété de Solano, commencez par nettoyer les lieux. Vous trouverez les 5 gardes à abattre sur votre radar, 2 au nord-ouest et 3 autres au nord. Allez à l'intérieur de la villa, dans le hall d'entrée sur votre gauche un char détruira la porte. Pour voler ce dernier, placez-vous près du char. Vous y voici, 10 gardes qui vous tirent dessus avec des lance-roquettes, utilisez le canon de votre char pour tirer dans le tas et tuez rapidement ses 10 gardes.  La mission se termine.

## Missions Factions

### Faction : SMP: Universal Petroleum

**Objectif :**
-Voler le camion

Les bandits de Solano ont volé des armes à UP. Récupérez-les, ils vous parleront peut-être de Blanco.

Prenez votre GPS et mettez une balise sur le point à rejoindre. Une fois la zone atteinte, vous trouverez le pick-up au milieu de guerriers. Vous avez 2 solutions, soit vous prenez la méthode ni vue, ni connue, qui consiste à sauter dans le camion et à recevoir des coups de mitraillette, ou de nettoyer la zone.  Une fois la marchandise récupérée, placez une nouvelle balise sur votre GPS pour ramener le camion au QG de l'UP. Déposez le camion dans le cercle jaune, le contrat est rempli. 9.5K$

La faction SMP vous proposera divers défis pour vous perfectionner dans le maniement d'armes et également débloquer de nouveaux armements pour votre équipement, en les réussissant vous monterez dans l'estime de Fiona et gagnerez de l'argent par la même occasion.

### Faction : SMP: Convoi de la Mort

**Objectifs :**
-Conduire la Cacharrao de Muerte
-Course de points de contrôle 6/6
-Rejoindre la mine
-Course de points de contrôle 28/28

Prenez la voiture et faites un tour de quartier. Pour la 2e partie de la course, suivez les instructions que l'on vous donne.

Vous serez chronométré durant votre course dans la mine.

### Faction : SMP: Défi course de destruction 1,2 et 3

**Objectifs :**
-Course de points de contrôle 27/27
-Détruire les cibles pour gagner du temps 6/6

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, tirez dans les tonneaux rouges pour gagner du temps et finir la course tranquille. 100k$.

### Faction : SMP: Défi course 1,2, et 3

**Objectifs :**
-Monter dans la voiture Inferno de Course

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, vous devrez rouler d'une façon plutôt sportive pour réussir ce parcours. 100k$

### Faction : SMP: A la recherche de Blanco

**Objectifs :**
-Trouver Blanco
-Capturer Blanco
-Détruire le Derrick

Prenez droit devant vous en direction de la mer et récupérez le bateau près de la digue. Vous trouverez la plate-forme au milieu de la mer. Grimper sur celle-ci et montez sur le haut de la plate-forme, cette dernière est très vulnérable en matière de sécurité. Vous trouverez Blanco sur le pont supérieur dans un petit bureau. La deuxième partie de la mission s'annonce plus compliquée, la plate-forme est en alerte maximale et en plus vous devez capturer Blanco. Descendez sur le pont inférieur, vous trouverez Blanco derrière les containers tuez-le et prenez une photo.

Placez une charge de C4 au centre de la plate-forme celle-ci explosera. Votre contrat sera rempli.

### Faction : SMP: Misha Milanich

**Objectifs :**
-Récupérer une bombe anti-bunker 3/3
-Faire sauter le bunker

Vous devez tuer un lieutenant qui harcèle Misha, commencez par rassembler la bombe. Allez sur l'île concernée, montez le petit versant et prenez sur votre droite, vous trouverez la première bombe, derrière des tas de sable, seulement 2 gardes sont présents, marquez-la et demander qu'on vienne la récupérer. Faites-en de même pour la bombe 2 et 3. Une fois en possession de celle-ci le GPS vous indiquera le nouveau point à rejoindre.

Cette petite île sera très bien gardée. Au premier abord, vous trouverez 3 bunkers et pas moins de 8 tourelles et 2 casernes de gardes avec des lance-roquettes. La tâche s'annonce difficile. Une fois cet obstacle franchi, prenez la jeep et filez dans le chemin en terre. Vous trouverez un bunker et une tourelle, n'y prêtez pas attention, mais plutôt le char qui se trouve sur la route. Interceptez-le et tirez sur la mini base à gauche de la route. Poursuivez, vous voici devant le dernier bastion de cette île. Détruisez les 2 bunkers et les 2 tourelles qui vous font face, vous trouverez sur votre gauche 2 casernes, placez des charges de C4 pour les détruire. Vous trouverez un bâtiment au centre de celle-ci, contournez-le, derrière se trouve une réserve de carburant, marquez-la. Cela détruira le premier bâtiment et laissez apparent le bunker à anéantir. Vous devrez avoir 300 en ressources d'essence, armez-vous de la bombe anti-bunker,

visez-la avec le laser et assistez au spectacle.

### Faction : SMP: Coincer Solano

**Objectifs :**
-Monter dans le Lucky Lady
-Détruire les cibles 4/4
-Rentrer dans la SMP

Prenez une voiture de la faction et camouflez-vous. En vous faisant passer pour un guérrilero de la faction, vous atteindrez plus rapidement votre but. Arrivez devant le bunker de Solano, prenez le chemin sur votre gauche, vous trouverez une artillerie lourde, prenez possession de celle-ci et détruisez l'hélicoptère. Retournez devant le bunker et utilisez votre bombe anti-bunker.
Le bunker résistera, il vous faudra une bombe anti-bunker nucléaire, seul les Américains ou les Chinois la possèdent. Le QG de la SMP se fera attaquer, vous aurez 10 minutes pour retourner au QG et les secourir. Vous voici devant le QG SMP, détruisez les 4 blindés, par la suite vous devrez également tuer les gardes qui vous tirent aux lance-grenades, faites-le. Vous devrez poursuivre Carmona en voiture, prenez la Jeep devant la SMP et lancez-vous à sa poursuite. Vous n'aurez qu'à le tuer et prendre une photo.

### Faction : SMP: Défi Treuillage niveau 1,2 et 3

**Objectifs :**
-Mettre la caisse à 5m d'hauteur

Mettez-vous aux commandes de l'hélico puis prenez les containers que vous devrez placer dans la zone jaune. Une fois cette action réalisée, prenez la caisse rouge et posez-la dessus. 500k$

## Missions Universal Petroleum

### Faction : UP : Le Devastator

**Objectifs :**
-Aller chercher un véhicule le Devastator.
-Livrer le Devastator.

Prenez une voiture et allez cherchez le Devastator. Sur votre route, vous verrez des guerriers Vénézuéliens. Utilisez votre AK ou un lance-roquettes pour détruire leur véhicule. Continuez votre chemin et vous verrez un mercenaire de l'UP, parlez avec ce dernier. Vous trouverez le Devastator, derrière le char. Pour tout vous dire, c'est un scooter rose... Regagnez le QG de l'UP.  Le contrat est rempli et vous empochez 25K$. La grille s'ouvrira, continuez dans la cour principale et allez dans le petit cercle jaune.

### Faction : UP : Chassé-Croisé

**Objectifs :**
-Utiliser l'hélicoptère pour livrer les postes d'écoutes et pister les ravisseurs.
-Voler le véhicule du ravisseur
-Livrer l'otage au QG de l'UP
-Entrer dans le Lucky Lady

Appuyez sur votre GPS, vous devrez livrer 3 postes d'écoutes. Nous commencerons par celui se trouvant au nord-est. Faites bien attention, un char patrouille devant la base. Placez une charge de C4 devant le portail pour le faire sauter. Ensuite procédez de façon méthodique, tuez les 2 gardes sur la tourelle à gauche et à droite, ainsi que le garde sur la tourelle du char.  Vous voici à l'intérieur de la base, prenez sur votre droite, vous verrez le cercle jaune à rejoindre. Avant de signaler l'emplacement pour le poste d'écoute, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment sur votre

droite, pour vous situer les gardes vous tirent à coup de lance-roquettes.

En route, pour le 2e poste d'écoute se trouvant au nord-ouest. La base est sensiblement mieux gardée que la première. Devant vous se trouve un barrage, tuez les 2 gardes face à vous et pénétrez dans celle-ci.  Légèrement sur votre droite, se trouve un bâtiment d'infanterie, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment. Continuez votre progression en suivant votre radar, il vous mènera sur un parking, montez sur le toit. Face à vous se trouvent 2 gardes avec une DCA, détruisez-le. Placez le fumigène dans le cercle jaune, pour livrer le 2e poste d'écoutes. Vous aurez 15 min pour placer le dernier poste d'écoutes se trouvant plein sud.

Vous voici devant le dernier campement, pour éviter de perdre du temps. Vous ferez vite, quitte à vous faire tirer dessus, vous prendrez le fumigène et vous le placerez dans le dernier cercle jaune. Puis prenez la fuite, le temps vous est compté.

Prenez possession du fourgon blindé qui sera indiqué sur votre GPS, une fois ce dernier en main, ramenez-le au QG de l'UP. Allez dans l'hélicoptère et retournez au QG de la SMP. Le contrat se termine vous empochez 500k$.

## Faction : UP : Avant-poste d'Altagracia

**Objectifs :**
-Prendre l'avant-poste

Prenez une voiture de la faction ennemie à Altagracia, vous n'aurez plus qu'à rentrer dans l'avant-poste, incognito dirai-je, faites sauter les 2 casernes se trouvant dans l'avant-poste et appelez les hommes de l'UP  pour capturer ce coin stratégique. 300k$

## Faction : UP : Avant-poste de l'aéroport de Maracaibo

**Objectifs :**
-Prendre l'avant-poste

Arrivez devant la base, vous trouverez des sacs de sable avec des croix en fer. Un garde tiendra une mitraillette lourde, délogez-le et rentrez dans la base. Vous trouverez des snipers sur les tourelles, tuez-les. Posez des charges de C4 sur les casernes et demandez un largage des forces UP pour capturer ce nouvel avant-poste. 300 k$

## Faction : UP : Avant-poste de Cambias

**Objectifs :**
-Prendre l'avant-poste

Prenez l'hélicoptère pour rallier le point plus rapidement. Cet avant-poste sera hautement sécurisé contrairement aux autres. Premier barrage, premier ennui, détruire les 2 blindés. Vous voici à l'entrée de la base, tuez les gardes se trouvant derrière les sacs de sable. Directement sur votre droite vous trouverez une caserne, faites-la sauter avec les charges de C4.  Un char viendra vous gêner dans votre progression, interceptez-le et prenez son contrôle. Vous n'aurez plus qu'à demander les forces de l'UP pour capture du poste.

## Faction : UP : Conçu pour la vitesse

**Objectifs :**
-Monter dans Veloce

Vous devrez prendre possession d'un bolide de course et foncer à travers les rues. Rien de plus simple, suivez les balises jaunes qu'on vous indique sur votre GPS. La course vous rapportera 300k$

## Faction : UP : Surtout pas de trace

**Objectifs :**
-Trouver le directeur
-Parler au directeur
-Amener le directeur au premier point
-Amener le directeur au deuxième point
-Ramener le directeur au QG de l'UP

Commencez par tuer les 8 gardes se trouvant devant les blindés et rentrez dans le bâtiment derrière les gardes. Vous trouverez 2 soldats des UP et le directeur, parlez-lui. Prenez une voiture et amenez le directeur sur le premier site. Laissez le directeur dans l'entrepôt et allez vous poster sur le navire. Utilisez le lance-missiles pour contrer les attaques des factions ennemies qui viendront 2 fois au nord et une fois au sud. Une fois les attaques repoussées, récupérez le directeur et amenez-le au 2e point. Laissez le directeur dans l'entrepôt et montez sur la structure métallique avec les soldats de l'UP. Utilisez les lance-grenades qui sont devant vous pour repousser les attaques. La faction UP vous laissera sur le toit de la structure métallique des armes lourdes, équipez-vous en et tirez sur les 3 hélicoptères qui tournent autour de la zone. Une fois cet ultime assaut repoussé, retournez voir le directeur. Amenez-le au QG, vous empocherez 995k$

### Faction : UP : Dans le vert

**Objectifs :**
-Parler au directeur
-Livrer le directeur

Une petite course à 330k$, vous devez amener le directeur au QG de l'UP en 3:30, indiquez le chemin à suivre sur votre GPS pour le ramener au plus vite.

## Missions PLAV

### Faction : PLAV : Avant-poste du fleuve Orinoco

**Objectifs :**
-Prendre avant-poste

Arrivez aux avant-postes. Un petit contrat simple à remplir et qui vous rapportera 300k$. Vous n'aurez qu'à marquer le bâtiment principal de ce mini camp. Des guerriers de la PLAV viendront finir le boulot pour la réussite de ce contrat.

### Faction : PLAV : Avant-poste Est de la Mérida

**Objectifs :**
-Capturer l'avant-poste.

Suivez la route indiquée, faites bien attention, cet avant-poste est mieux gardé que celui de Orinoco. Vous trouverez divers gardes à tuer. Une fois cette base bien nettoyée, la PLAV en fera un avant-poste.

### Faction : PLAV : Ville à Sac

**Objectifs :**
-Détruire les bâtiments 3/3
-Tuer Mendez
-Aller à la cathédrale
-Protéger la cathédrale
-Trouver Mendez

Placer les objectifs à détruire sur votre carte, vous devrez en tout et pour tout, détruire 9 casernes. Nous commencerons

par celles se trouvant près de l'avant-poste du sud-est de Merida.
Le premier bâtiment se trouve dans la ville de Mérida, une grande tour, cachez-vous dans les décombres et utilisez la frappe d'artillerie pour détruire le bâtiment. Cap sur le 2e bâtiment, vous trouverez des snipers et des blindés, éviter les routes et utilisez comme refuge les forêts. Vous trouverez le 2e bâtiment au loin, même principe que la première fois, utilisez un char pour le détruire. Répétez cette opération pour le dernier bâtiment. Filez en direction de l'église et protégez-la. Des chars vous arriveront de part et d'autre de la place, détruisez-les avec le lance-missiles. Allez en direction du stade de Solano, une fois dedans, tirez avec votre char dans le tas, le contrat sera rempli, prenez une photo, pour preuve.

### Faction : PLAV : Chasseur de têtes

**Objectifs :**
-Descendre les cibles 4/4

Equipez-vous du fusil à lunette, passez la colline derrière vous. Vous trouverez vos 2 premières cibles en hauteur dans une petite base, tuez-les, ce sont de hauts responsables de Universal Petroleum. Vous trouverez les 2 dernières cibles dans la base de UP, tuez-les.  Ils seront plutôt simple à abattre, un se trouvera à côté d'une station essence, l'autre sur un parking. Le contrat vous rapportera 300k$

### Faction : PLAV : Croisière dans la Jungle niveau 1

**Objectifs :**
-Monter dans le patrouilleur Prestes

Votre mission consistera à passer entre des balises jaunes, tout en évitant des civils et des navires, pour noter votre comportement à bord d'un bateau rapide. Vous empocherez 800k$

### Faction : PLAV : Fuite de l'île tropicale

**Objectifs :**
-Détruire la tour
-Détruire le pont
-Détruire le château

Allez au point indiqué, à savoir une petite île près de la base des UP. Cette dernière sera très bien gardée. Commencez par monter le versant de ce château, en prenant au sud-ouest de votre position, rejoignez le château, nettoyez les zones qui vous seront indiquées sur votre radar. Utilisez l'artillerie et des charges de C4 pour détruire la tour, le pont et le château. Vous êtes libre par la suite de détruire les casernes se trouvant aux alentours, elles sont au nombre de 8. Vous gagnerez 850k$

### Faction : PLAV : Capture de l'avant-poste amazonien sud-ouest

**Objectifs :**
-Capturer l'avant-poste

La base à capturer sera plutôt vulnérable, vous trouverez 4 tourelles, une à chaque coin de la base et une caserne de garde aux lance-roquettes. Hormis ses quelques difficultés énumérées, demandez un largage de vénézuéliens pour capturer ce poste. 300k$

## Missions Pirates

### Faction : Pirates : Parcours du débutant 'Niveau 1,2,3'

**Objectifs :**
-Monter dans little dimba

Vous prenez le contrôle d'un jetski, vous devrez réaliser le parcours que l'on vous demande pour s'attacher les services de la faction Pirates. Vous gagnez 100k$.

## Faction : Pirates : Avant-poste insulaire central

**Objectifs :**
-Capturer l'avant-poste

Vous trouverez cet avant-poste, dans un recoin de la forêt. Vous trouverez 2 tourelles et un casernement de gardes qui vous tirent des lance-roquettes. Utilisez le char qui se trouve dans la base, d'une part vous détruirez le bâtiment des gardes et de l'autre les 2 tourelles. Faites un largage de soutien, les pirates iront occuper l'avant-poste.

## Faction : Pirates : Et glou et glou et glou.. " Niveau 1, 2, et 3 "

**Objectif :**
-Acquérir le camion
-Livrer au moins 4700$ de rhum

Vous serez en territoire ennemi dans la zone des UP.  Nettoyez la zone et récupérez le pick-up jaune, vous verrez le rhum à l'arrière de celui-ci. Placez-vous sur votre GPS et indiquez le chemin à emprunter. Evitez les camions des UP qui sont armés de lance-roquettes, ils détruiront votre camionnette. Une fois le point de livraison atteint, descendez du véhicule pour valider le contrat. Après, différents niveaux se proposent à vous et vous permettront de monter dans l'estime de la faction. Niveau 2 : 8500$ et niveau 3 : 15100$

## Faction : Pirates : Avant-poste continental

**Objectif :**
-Capturer l'avant-poste

Pour vous situer sur la carte, vous serez sur le territoire de Caracas. Commencez par tuer les gardes se trouvant sur les 3 tourelles, puis les mitraillettes lourdes. Montez les escaliers.  Sur votre gauche et votre droite aux extrémités de la base vous trouverez une caserne avec des gardes qui vous tirent des roquettes. Prenez des charges de C4 et faites-les sauter.  Poursuivez votre chemin et répétez cette opération pour la 2e partie de la base. Poursuivez votre chemin, vous trouverez le bâtiment à capturer. A l'entrée de la base, 2 tourelles et sur votre gauche une caserne de gardes aux lance-roquettes. Nettoyez la zone et demandez un largage de pirates pour  qu'il capture cet avant-poste. 300k$

## Faction : Pirates : Marché noir " Niveau 1, 2 et 3 "

**Objectif :**
-Monter dans le camion et livrer la cargaison.

Même principe que les missions sur les livraisons de bouteilles de rhum, vous devez conduire un pick-up à un point voulu que vous  trouverez sur votre GPS. Vous disposez de 7 minutes. Autant vous dire que la route sera parsemée d'embûches, faites bien attention à votre cargaison, vous transportez des organes. 300k$

## Faction : Pirates : Cargaison en danger

**Objectifs :**
-Livrer pour 13300 $ de perroquet

Prenez le pick-up jaune et amenez-le au point indiqué sur votre GPS en ayant une conduite calme pour livrer la

marchandise dans un bon état.

## Missions Nations alliées

Dès que vous avez fini chaque mission de chaque faction, 2 choix vous seront proposés, soit de collaborer avec les Nations alliées ou soit avec les Chinois pour combattre Solano. Vous pourrez donc avoir deux fins possibles.

### Faction : NA : Avant-poste Sud Caracas

**Objectifs :**
-Prendre avant-poste

Prenez un blindé pour cette mission, allez au point voulu et foncez dans l'avant-poste. Un char viendra compromettre vos plans, interceptez-le et faites sauter les casernes aux alentours. Vous n'aurez plus qu'à appeler les forces NA pour venir occuper le bâtiment. 1Mk$

### Faction : NA : Avant-poste du port de Caracas

**Objectifs :**
-Prendre avant-poste

Aucune difficulté pour cet avant-poste à capturer. Soyez prudent dans vos actes, vous  trouverez le bâtiment en haut des escaliers en rentrant dans la base. 1Mk$

### Faction : NA : Avant-poste  sud-est de Caracas

**Objectifs :**
-Prendre avant-poste

En prenant le monopole de la Zone, les NA tentent d'encercler l'armée chinoise pour pouvoir la limiter dans ses mouvements ! Vous voici devant le 3e avant-poste à capturer, ce dernier est bien protégé, par 4 tourelles ainsi que des gardes se trouvant au sol.

### Faction : NA : Commando Missile

**Objectifs :**
-Détruire les cibles 3/3
-Détruire les navires 3/3
-Tuer les officiers chinois 3/3

Vous trouverez les 3 cibles en haut d'une colline, faites attention sur la route menant à vos objectifs, vous risquez de tomber nez-à-nez avec un tir de roquettes. Vous pouvez utiliser soit des largages de bombes, d'une part vous éviterez d'engager votre vie dans la partie, sinon un tir de roquette sur les blindés suffira à les faire sauter. Revenez près des bases NA, vous devez faire sauter les navires. Ils sont au nombre de 3 dans le fleuve. Rien de plus simple que d'utiliser les armes mises à disposition par les Chinois à savoir des lance-roquettes ou lance-missiles pour couler leur flotte. Ensuite vous devez rentrer dans les bidonvilles pour tuer les officiers chinois, trouvez vos cibles et tuez-les. 5km$

### Faction : NA : Récupération

**Objectifs :**
-Détruire l'épave de l'avion 3/3

Pour cette mission, je vous conseille d'utiliser un hélicoptère pour aller sur l'île, d'une part cela vous permettra de réussir vos objectifs tranquillement grâce aux missiles de ce dernier. Vous trouverez la première épave au nord-est de votre position près du port, la 2e se trouvera au centre de l'île, n'hésitez pas, utilisez les largages aériens que vous aurez

acheter au préalable. Le dernier morceau d'épave se trouve au nord-ouest, détruisez-le. 10kM$

### Faction : NA : Avant-poste sud-est Caracas

**Objectifs :**
-Prendre avant-poste

Vous devrez récupérer cet avant-poste qui vient d'être pris par les Chinois une 2e fois, la base étant déjà gardée par des Nations alliées, vous n'aurez qu'à les déloger pour récupérer l'avant-poste.

### Faction : NA : Tentez votre chance 'Niveau 1,2 et 3'

**Objectif :**
-Course de points de contrôle 36/36

Vous devrez passer les cercles jaunes au nombre de 36 à travers la ville, une fois le parcours terminé vous remportez 1Mk$

### Faction : NA : Prise de Caracas aux Chinois

**Objectifs :**
-Détruire la DCA chinoise 4/4
-Capturer le général Peng

Vous devez détruire la DCA, pour cette opération utilisez un Super Char des NA pour détruire les DCA au loin sans risquer de se faire tirer dessus, une fois ses 4 objectifs réalisés vous devez capturer le Général Peng. Autant vous prévenir que la capture du Général Peng sera difficile, la route menant au lieu indiqué sur la carte sera parsemée de blindés chinois. Vous trouverez le Général Peng à l'avant du château. Tuez-le et prenez une photo, vous gagnez 25Mk$, vous obtiendrez la bombe anti-nucléaire bunker

### Faction : SMP : Coincer Solano, la suite

**Objectifs :**
-Détruire le Bunker de Solano
-Capturer Solano
-Détourner l'hélicoptère de Solano

Utilisez votre bombe gratuite, une fois ce dernier détruit, foncez dedans et trouvez Solano, Vous sauterez sur son hélico et faites les actions que l'on vous demande. Assistez au crash de l'hélico de Solano. Mercenaries 2 se termine.

## CHEAT CODES

**Note : Une mise à jour disponible sur le Xbox Live est requise pour faire fonctionner ces codes.**

Depuis le PDA, appuyez sur **LB, RB, RB, LB, RB, LB, LB, RB, RB, RB, LB** et pressez la touche Back. Lisez l'avertissement et validez. Ouvrez à nouveau le PDA et, sans retirer le curseur du PMC sur la carte, entrez les codes suivants à l'aide de la croix directionnelle.

**Note :** Vous ne pourrez plus valider aucun succès par la suite !

### Plein d'essence

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas

### Frappes aériennes

Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut

### Ravitaillement

Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Haut

### Tous les véhicules

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche

### Bombe atomique

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

### Munitions illimitées

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche

### Invincibilité

Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Droite

### Tous les costumes

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut

### Grappin

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

# Meteos Wars

© Q Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Accessoires 10 (20)

Obtenir 10 accessoires.

### Accessoires 20 (20)

Obtenir 20 accessoires.

### Mode Attack 20 (10)

Jouer au mode Attack 20 fois.

### Eraser 10 (10)

Nettoyer l'écran 10 fois.

### Geolyte 5 (10)

Utiliser le Geolyte 5 fois.

### Meteo 10 000 (20)

Lancer 10 000 Meteos.

### Mission E (10)

Terminer le mode Mission en Facile.

### Mission H (20)

Terminer le mode Mission en Difficile.

### Mission N (20)

Terminer le mode Mission en Nomal.

### Planet Impact 10 (10)

Utiliser le Planet Impact 10 fois.

### Planètes 10 (20)

Débloquer 10 planètes.

## Planètes 20 (30)

Débloquer 20 planètes.

# Midnight Club : Los Angeles

© Take 2 Interactive / Rockstar 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TRICHE

Trouvez le nombre de tonneaux Rockstar indiqués pour débloquer le bonus correspondant. Attention, activer l'un de ces codes stoppera votre progression en mode Carrière.

| | |
|---|---|
| **Nitro illimitée** | 10 tonneaux |
| **Pas de dégâts graves** | 20 tonneaux |
| **Compétences spéciales** | 30 tonneaux |
| **Vue Top Down** | 40 tonneaux |
| **Pas de police** | 50 tonneaux |
| **Pas d'amendes** | 60 tonneaux |

## SUCCÈS

### Avis de recherche (10)

Arrête-toi quand la police te le demande, puis repars pendant la cinématique.

### Délit de fuite (10)

Echappe à une poursuite de police.

### Attraction terrestre (10)

Parcours 1020 pieds (approx. 311 mètres) en un seul saut.

### Jordan Jumpman (10)

Passe plus de 10 minutes en l'air. Presenté par JORDAN BRAND.

### Monocycle (20)

Parcours un total de 50 miles (approx. 80 km) en wheeling.

### Achète donc une moto (20)

Parcours un total de 50 miles (approx. 80 km) sur deux roues en voiture.

### Ecoutez ce rugissement ! (20)

Débloque le niveau 3 de ROAR.

### Gestion de la colère (20)

Débloque le niveau 3 de AGRO.

### Ca pulse ! (20)

Débloque le niveau 3 de IEM.

### C'est la zone ! (20)

Débloque le niveau 3 de ZONE.

### Dans le plus grand luxe (20)

Bats le champion des voitures de luxe.

### Mes thunes pour le tuning (20)

Bats le champion des voitures de tuning.

### Gonflette (20)

Bats le champion des muscle cars.

### Deux roues de feu (30)

Bats le champion des motos.

### Super pilote (30)

Bats le champion des supercars.

### Les bases (10)

Termine une des missions obtenues dans ton journal de mission.

### Quelle limitation de vitesse ? (20)

Remporte 15 courses libres sur autoroute.

### Belle série (20)

Remporte 5 courses d'affilée hors ligne.

### Roi du deux roues (20)

Remporte 10 courses à moto.

### A fond au vert (20)

Remporte 15 courses feu rouge.

### A la casse (20)

Détruis le véhicule de 15 adversaires avec le véhicule Vengeance du garage de Santa Monica.

### Chauffeur (20)

Livre 15 véhicules préparés dans le garage d'Hollywood.

### Roi de la course chrono (30)

Débloque une course chrono en terminant les 3 missions.

### Prince de la course chrono (20)

Termine la première mission des 4 courses chrono.

### Pour la gloire du sport (20)

Remporte au moins une fois chacun des 4 tournois.

### L'important, c'est de durer (30)

Termine 300 courses hors ligne (victoire optionnelle).

### Et le vainqueur est... (30)

Remporte 180 courses hors ligne.

### Ascension spectaculaire (30)

Amasse 1 million de dollars sur ton compte en banque à Los Angeles.

### L'appel de la route (30)

Parcours un total cumulé de 5 000 miles (approx. 8 050 km) en ligne et hors ligne.

### Quitter le banc (10)

Participe à une virée en ligne et rejoins une course proposée.

### Qui a fait ça ? (10)

Participe à une course personnalisée en ligne.

### Pour la sauvegarde de L.A. (10)

Accède à l'Editeur de courses, crée une course personnalisée et sauvegarde-la.

### Paparazzi (10)

Sauvegarde 16 photos dans ton album photo.

### T-Mobile myFaves (10)

Rejoins une partie en ligne avec 5 de tes amis. Reste Connecté avec MyFaves de T-Mobile

### Travail bien fait (10)

Propose un véhicule dans "Note mon bolide".

### La critique est facile (20)

Note 25 bolides en ligne.

### Franchir la ligne (20)

Termine 50 courses en ligne.

### Master Thief (30)

Vole 80 drapeaux en mode Capture de drapeau ou autres modes de jeu.

### Facteur (30)

Rapporte 100 drapeaux en mode Capture de drapeau ou autres modes de jeu.

### En tête (30)

Remporte 20 parties avec classement.

### Chasse au trésor (10)

Trouve la moitié des objets cachés dans Los Angeles.

### Charlie reste introuvable (40)

Trouve tous les objets cachés dans Los Angeles.

### Retraite anticipée (50)

Bats le champion de la ville.

### Détermination (10)

En mode Objectifs, atteins tous les objectifs d'une course.

### Rage de vaincre (100)

Toutes les courses du mode Défi doivent être débloquées et leurs objectifs remplis.

## ARGENT ILLIMITÉ

Terminer le mode Carrière.

## AMÉLIORATIONS

De nouvelles améliorations se débloquent à chaque fois que vous accumulez un certain nombre de courses dans une classe de véhicules en particulier (Tuners, Muscles, Luxury, Exotics, Superbikes). Vous n'êtes pas obligé de remporter ces courses. Les première améliorations se débloquent au bout de 9 courses, les dernières au bout de 45 courses.

# Millennium Championship Paintball 2009

© Activision / Fun Labs 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TIPPMANN X-7 AK-47

En mode Carrière, choisissez "Field Gear" et faites : **Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche.**

## TIPPMANN X7 AK47

A l'écran de sélection des tenues de l'équipe, faites : **Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche et Gauche** pour débloquer le X7 AK47.

# Mirror's Edge

© Electronic Arts / Dice 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Reprise (10)

Terminer l'entraînement.

### Prologue terminé (20)

Terminer le prologue.

### Episode 1 terminé (20)

Terminer le chapitre 1.

### Episode 2 terminé (20)

Terminer le chapitre 2.

### Episode 3 terminé (20)

Terminer le chapitre 3.

### Episode 4 terminé (20)

Terminer le chapitre 4.

### Episode 5 terminé (20)

Terminer le chapitre 5.

### Episode 6 terminé (20)

Terminer le chapitre 6.

### Episode 7 terminé (20)

Terminer le chapitre 7.

### Episode 8 terminé (20)

Terminer le chapitre 8.

### That's a wrap (60)

Terminer le mode Histoire dans n'importe quelle difficulté.

### Super Messager (80)

Terminer le mode Histoire en difficulté maximale.

### Coursière (20)

Trouver les trois sacs d'un même épisode.

### Onze gagnant (30)

Trouver onze sacs cachés.

### Syllogomanie (80)

Trouver les trente sacs cachés.

## MODE DIFFICILE

Terminer le mode Histoire pour débloquer le niveau de difficulté supérieur.

## MODE TIME TRIAL (POUR LA DÉMO)

Sélectionnez le mode Time Trial dans le menu principal et saisissez n'importe quel code à 16 chiffres de ce type-là (0000-0000-0000-000) pour débloquer les parties en Contre-la-montre.

## CONTRE-LA-MONTRE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Contre-la-montre.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Zone d'entraînement

Vous débutez l'aventure par un entraînement. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour effectuer ce parcours. Commencez par apprendre à sauter et vous accroupir. Avancez ensuite vers le premier obstacle. Repérez les éléments de couleur rouge avec lesquels Faith peut interagir. Courez donc sur la rampe et sautez vers le toit d'en face. Glissez ensuite sous les conduits en utilisant la touche indiquée. Suivez le chemin de droite et descendez les escaliers. Sautez depuis la rampe rouge vers le toit (là où se trouve Celeste).

Maintenant vous devez la suivre et exécuter les mêmes acrobaties pour avancer. Allez sur la rampe rouge et sautez sur le toit d'en face. Escaladez ensuite le grillage et observez à nouveau Celeste. Utilisez la touche du saut pour courir sur

le mur rouge. Sautez ensuite par-dessus les conduits d'air et défoncez la porte rouge. Avancez sur le tube (de couleur rouge) et maintenez l'équilibre pour ne pas tomber. Courez et escaladez le mur d'en face. Montez les marches vers Celeste.

Courez et sautez pour attraper la barre puis vers la gouttière. Montez un peu, sautez vers la gouttière de gauche puis vers la plateforme. Hissez-vous vers le haut et accrochez-vous au rebord du toit. Tournez à gauche et hissez-vous à nouveau. Vous devez maintenant enchaîner les touches de saut avant de faire un demi-tour et sauter encore une fois pour monter jusqu'en haut. Grimpez sur le toit et déplacez-vous latéralement sur la corniche sans perdre l'équilibre.

Avancez ensuite vers la tyrolienne et sautez pour la saisir. Quand le toit rouge n'est plus dans votre champ de vision, laissez-vous tomber pour atterrir dessus. Traversez ensuite la rampe rouge et avancez vers les planches. Sautez et repliez les jambes avec la touche de l'accroupissement pour éviter les barbelés. Sautez ensuite sur la rampe et, en atterrissant, exécutez une roulade avec la touche " accroupi " pour amortir la chute. Utilisez l'objet en rouge comme tremplin pour atteindre l'échelle d'en face (en rouge elle aussi). Sautez ensuite sur le toit droit et rejoignez Celeste.

Vous allez vous entraîner au combat. Suivez les consignes pour frapper les mains de Celeste en utilisant un coup normal puis un coup vers le bas. Courez ensuite vers elle et sautez puis frappez en même temps pour exécuter un coup sauté. Courez à nouveau et glissez en frappant pour parfaire le coup glissant. Suivez ensuite les consignes pour désarmer Celeste et apprendre à tirer. Appuyez ensuite sur la touche indiquée pour entrer dans un état de grâce et ainsi ralentir le temps. Désarmez ensuite votre adversaire du jour avec plus de facilité. L'entraînement s'achève ici, mais vous pouvez rester sur place et effectuer le parcours à nouveau.

## Prologue : Le fil

### Passage A

Avancez et descendez sur le toit. Courez ensuite et sautez vers celui d'en face. Faites une roulade pendant l'atterrissage pour amortir la chute. Escaladez ensuite le grillage et glissez sous les tubes. Montez sur le toit d'en face et sautez vers la tyrolienne. Dès que vous aurez atterri, courez et sautez sur les conduits pour atteindre le toit. Avancez sur les toits et sautez sur le bâtiment de gauche. Traversez le tube en gardant l'équilibre. Descendez ensuite à gauche et avancez en marchant sur le mur droit. Sautez ensuite sur la rampe et accrochez-vous à la gouttière de l'immeuble d'en face. Montez, avancez et défoncez la porte.

Avancez dans le couloir, montez les marches et escaladez les caisses. Sautez ensuite vers le rebord du mur droit. Faites un demi-tour et sautez sur le conduit d'air. Avancez à gauche et ramassez le **sac caché n°1**. Sautez vers l'ouverture qui se trouve plus haut et avancez dans le conduit d'air. Avancez jusqu'au fond et laissez-vous tomber en vous accroupissant pour amortir la chute. Fuyez vos ennemis en suivant le chemin de droite. Montez les marches rapidement et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et avancez jusqu'au bout de la salle. Montez sur les caisses jusqu'au sommet pour prendre le **sac caché n°2**. Ensuite sautez en bas, courez vers la porte de sortie et défoncez-la. Tournez à gauche et traversez la passerelle jaune avant d'utiliser la rampe pour sauter et atteindre un autre immeuble.

### Passage B

Utilisez ensuite l'objet marqué en rouge comme tremplin pour sauter sur le toit. Descendez de l'autre côté et sautez sur un autre objet en amortissant la chute. Sautez sur l'immeuble de gauche et c'est là qu'apparait un policier. Assénez-lui un coup sauté ou glissé et avancez à gauche vers les escaliers. Montez et mettez KO le prochain policier avec un coup glissé. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers puis tournez à gauche et passez entre les ventilateurs pour prendre le **sac caché n°3**. Remontez ensuite et grimpez à nouveau sur le toit. Sautez sur la rampe vers la passerelle du prochain immeuble. Hissez-vous et montez jusqu'au toit.

### Passage C

Après la rencontre avec Celeste et l'arrivée des flics, courez et escaladez le grillage. Passez ensuite sous les tubes et sprintez tout droit avant de vous accrocher à l'hélicoptère.

# Episode 1 : L'envol

## Passage A

Allez à gauche puis sautez sur le toit de droite en amortissant la chute. Avancez et montez sur le conduit d'air puis sur le toit de gauche. Sautez à gauche pour passer le grillage électrifié et amortissez la chute avant de vous placer en face du tube rouge. Courez et prenez appui dessus pour sauter encore plus haut. Joignez les pieds pour franchir les barbelés. Avancez ensuite entre les deux conduits d'air. Faites face au mur gauche, sautez et faites demi-tour. Sautez à nouveau pour atteindre la barre. Tournez pour vous mettre en face de mur, balancez-vous et sautez sur le toit pour atteindre le **sac caché n°4**. Descendez, courez sur la rampe et sautez vers l'immeuble d'en face.

Courez encore et franchissez les toits des deux cabanes. Tournez ensuite à droite et sautez pour attraper la barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur le toit de la cabine d'en face et restez près du bord droit. Courez et sautez vers la passerelle de l'immeuble d'en face (n'oubliez pas d'amortir la chute). Avancez, défoncez la porte et entrez dans l'immeuble. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut sortez de l'ascenseur.

## Passage B

Après la cinématique, courez à droite et sautez par-dessus la corniche. Courez et tournez à gauche. Sautez par-dessus le comptoir et tournez à gauche, derrière les vitres. Restez sur le coté droit pour éviter les tirs ennemis et sautez par-dessus les obstacles. Montez les escaliers jusqu'au bout et avancez dans les couloirs jusqu'à apercevoir un ascenseur. Tournez alors à gauche et entrez dans le bureau de gauche. Dépassez le comptoir et montez d'autres escaliers. Tournez ensuite à gauche et allez au bout de la salle. Sautez ensuite vers la zone où se trouve des conduits d'air. Allez à gauche à nouveau et descendez dans une autre salle. Courez à gauche et escaladez le mur vers la corniche. Allez à droite et repérez le conduit d'air qui se trouve dans le mur droit. Marchez sur la poutre et sautez. Entrez dans le conduit et avancez. Sautez pour atteindre un autre conduit et avancez pour descendre dans une nouvelle salle.

## Passage C

Tournez à gauche, courez et défoncez la porte. Une fois à l'extérieur, allez à gauche et sautez pour glisser le long de l'immeuble. Au bout de la pente, sautez vers l'immeuble d'en face. Courez ensuite à gauche entre les ventilateurs pour vous couvrir des tirs de l'hélicoptère et sautez sur le toit de l'immeuble suivant, situé à droite. Descendez de toit en toit et courez à droite. Evitez les obstacles en sautant par-dessus et atteignez la rampe pour rejoindre un autre immeuble. Allez à droite et passez tous les grillages en les escaladant. Tournez à gauche, passez le dernier grillage et sautez sur le toit de droite pour atteindre le **sac caché n°5** qui se trouve entre les conduits d'air. Sautez ensuite vers les escaliers bleus et montez jusqu'au bout. Avancez ensuite sur la passerelle et montez sur la canalisation. Marchez sur le mur droit pour atteindre la canalisation suivante. Sautez ensuite sur le toit qui se trouve à gauche. Allez à gauche, sautez par-dessus les tubes et tournez à droite. Escaladez le grillage sans barbelés, avancez vers la rampe et sautez dessus. Avancez sur le nouveau toit et défoncez la porte. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez, escaladez un autre grillage, entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton.

## Passage D

Sortez ensuite de l'ascenseur et suivez le couloir de droite jusqu'à la porte de sortie. Allez à gauche et descendez la dénivellation. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le toit d'en face. Défoncez la porte et entrez. Allez à droite et descendez les escaliers. Tournez ensuite à gauche et défoncez la porte. Descendez la dénivellation et sautez sur le mur incliné pour glisser jusqu'en bas. Courez et traversez le pont. Restez toujours à droite pour éviter les flics et entrez dans le tunnel bleu qui se trouve à droite. Avancez et tournez à gauche pour descendre les escaliers. Glissez sous la grille et avancez à gauche. Tournez ensuite à droite et courez à toute vitesse vers la porte encore ouverte (à gauche) avant qu'elle ne se referme. Descendez les escaliers, avancez et tournez à droite pour monter d'autres escaliers vers la Centurion Plaza.

### Passage E

Courez vers le premier flic et placez un coup sauté puis enchaînez les frappes pour le mettre KO. Désarmez ou neutralisez le deuxième policier et courez vers l'escalier orange qui se trouve à gauche, au bout de la route. Avant de monter, allez à gauche des escaliers et escaladez le grillage. Allez derrière les structures et prenez le **sac caché n°6**. Revenez ensuite aux escaliers, montez et avancez à droite.
p
Escaladez le mur, au bout du chemin, et tournez à gauche. Montez à l'échelle, tournez à droite et avancez. Sautez vers la tyrolienne et glissez jusqu'en bas. Sautez par-dessus la corniche et glissez sur le toit incliné.

## Episode 2 : Jacknife

### Passage A

Montez sur le tube qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la barre située à gauche. Balancez-vous et sautez vers le rebord du climatiseur. Longez-le en prenant à gauche et faites demi-tour pour faire face à une autre barre. Balancez-vous et sautez par-dessus les barbelés. Avancez et escaladez le grillage. Avancez et descendez la dénivellation jusqu'au canal des eaux usées. Avancez à droite et dépassez les barrières sur votre chemin. Montez ensuite sur le bord droit et avancez. Traversez les planches qui font office de pont. Restez sur le bord gauche et passez derrière les piliers pour ramasser le **sac caché n°7**. Continuez d'avancer en suivant le canal et évitez le laser rouge de la mitrailleuse de l'hélico. Montez ensuite sur le bord droit et entrez par la porte ouverte au bout du chemin. Passez une autre porte et suivez le couloir jusqu'à la valve. Tournez-la et avancez vers le tremplin. Sautez dessus et accrochez-vous au tube. Montez et sautez vers le tube droit ensuite vers un autre se trouvant à droite. Montez et tournez à droite puis sautez vers le conduit d'air. Suivez le chemin vers une autre salle.

### Passage B

Avancez et défoncez la porte rouge. Tournez à gauche et montez sur le container rouge ensuite sur celui de droite. Sautez ensuite sur les planches suspendues. Avancez et sautez sur les planches suivantes. Sous votre poids les planches vont craquer et commencer à tourner. Attendez de faire face à une plateforme et sautez. Allez à gauche et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez sur une autre barre. Descendez ensuite sur la plateforme. Sautez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atteindre la prochaine barre. Utilisez-la pour descendre sur une autre plateforme. Avancez et sautez vers une nouvelle barre. Balancez-vous et sautez vers le tube. Glissez vers le bas et sautez vers la plateforme située à gauche. Avancez en courant sur le mur jusqu'à la troisième plateforme. Utilisez la barre pour atteindre le tube et glissez en bas à nouveau. Sautez vers le tube de gauche et glissez jusqu'à la plateforme inférieure. Allez à l'interrupteur qui se trouve à gauche, sur la deuxième plateforme. Appuyez sur le bouton et courez à droite sur le mur jusqu'à atteindre le tremplin. Sautez dessus pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et montez jusqu'à la porte. Entrez.

### Passage C

Avancez et repérez l'échelle de la passerelle de gauche. Faites face au mur qui est en face de l'échelle. Exécutez ensuite un saut en Tic-Tac pour atteindre l'échelle. Montez, tournez à droite et sautez vers le tube. Balancez-vous et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et appuyez sur le bouton pour ouvrir la grande porte située à droite. Descendez et entrez.

Avancez vers l'échelle qui se trouve à droite et montez. Avancez sur la passerelle puis sautez sur celle de gauche. Avancez et sautez sur une autre passerelle. Avancez, tournez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle supérieure. Marchez sur la barre en gardant l'équilibre et sautez vers la passerelle d'en face. Tournez ensuite à droite et sautez sur la suivante. Avancez et tournez à droite. Sautez vers une autre passerelle et utilisez la caisse pour atteindre l'échelle. Faites attention, les snipers sont là pour vous accueillir. Ne vous attardez pas dans cette zone et évitez leurs viseurs laser. Montez et allez à droite. Traversez une autre barre en gardant équilibre et sautez sur l'échelle qui se trouve à droite. Montez et avancez à droite. Sautez vers la barre puis sur la passerelle. Sautez ensuite sur une autre passerelle, avancez et tournez à gauche. Sautez vers la caisse et utilisez-la

pour atteindre l'échelle qui se trouve en haut. Avancez tournez à gauche puis sautez vers la position du sniper. Neutralisez-le avec un coup sauté ou désarmez-le s'il est proche de vous. Vous pouvez ensuite éliminer les autres snipers avec son arme.

Allez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre la passerelle suivante. Avancez et sautez sur une autre. Sautez ensuite vers le tube. Balancez-vous d'un tube à l'autre jusqu'à atteindre la passerelle. Montez à l'échelle et utilisez la caisse de gauche comme tremplin pour atteindre la corniche du mur.

Avancez à gauche et sautez de corniche en corniche jusqu'à la troisième d'entre elles. Tournez alors à droite et avancez sur les prochaines corniches en sautant. Atteignez enfin la passerelle et prenez le **sac caché n°8**. Revenez sur vos pas jusqu'à la troisième corniche et continuez votre route jusqu'au bout. Tournez à droite et utilisez la première tyrolienne pour atteindre le coté gauche de la porte. Déplacez-vous latéralement sur la corniche puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte.
p
Entrez et sautez vers le rebord du mur d'en face. Longez le rebord de gauche et sautez vers celui du mur gauche. Hissez-vous vers le haut et grimpez au mur de droite. Avancez et glissez sur l'eau puis atterrissez sur les tubes. Allez à droite et marchez sur le mur droit jusqu'au pont. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Marchez sur le mur ou déplacez-vous sur la corniche pour plus de sécurité et franchissez la porte.

## Passage D

Allez à gauche et sautez sur les planches suspendues. Faites demi-tour et sautez sur la plateforme de droite. Marchez sur le mur gauche pour atteindre le tuyau et montez. Passez au tuyau de gauche et montez. Sautez sur la plateforme de gauche et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le toit de l'ascenseur. Tournez ensuite et sautez vers la plateforme. Avancez et sautez vers le tuyau. Montez et sautez sur l'échelle située à droite. Avancez, tournez la vanne et sautez vers la barre. Balancez-vous et sautez vers une autre barre suspendue. Descendez sur la plateforme et traversez une barre en gardant votre équilibre. Sautez sur les caisses vers le toit de l'ascenseur. Tournez-vous et sautez vers la plateforme supérieure. Sautez vers un autre tuyau, montez et sautez sur l'échelle de gauche. Montez et appuyez sur le bouton pour hisser la grue. Sautez sur la planche suspendue de la première grue et allez au bout. Attendez que les planches de la deuxième grue s'élèvent pour sauter dessus.

## Passage E

Une fois en haut, sautez et avancez vers le container orangé. Allez à sa gauche et prenez le **sac caché n°9**. Faites un demi tour et allez à droite pour éviter les flics. Allez à l'arrière du camion de droite et montez sur la caisse puis sur le toit. Passez sur le deuxième camion puis le troisième et sautez en joignant les pieds par-dessus les barbelés. Montez sur la dénivellation de droite et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour l'appeler. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

## Passage F

Quittez l'ascenseur, passez la grille et défoncez la porte pour vous retrouver sur le toit. Vous devez poursuivre Jacknife en sautant vers la tyrolienne. Passez ensuite sous les tubes et sautez depuis la rampe. Descendez ensuite vers le grillage et escaladez-le. Montez sur le toit d'en face et poursuivez Jacknife en utilisant les caisses comme tremplins. Passez sous les tubes et montez sur le toit qui se trouve à gauche.

Courez sur la rampe et sautez vers le toit suivant. Allez à gauche et traversez les planches qui forment un pont. Sautez ensuite sur un autre pont avant d'atterrir sur le toit d'en face. Allez à gauche et sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Escaladez le grillage, passez sous les conduits et montez sur le toit pour atteindre la tyrolienne. Glissez et sautez vers le bas. Passez le grillage et tournez à droite. Sautez vers un autre immeuble et passez sur les conduits d'air. Escaladez le grillage qui est à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le toit. Avancez, sautez vers un autre toit et descendez la dénivellation. Courez vers la droite et entrez par la porte. Avancez dans le couloir jusqu'à l'ascenseur. Entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

## Passage G

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur. Après la cinématique, courez à gauche et sautez pour vous suspendre à la barre. Sautez vers la deuxième barre puis sur le climatiseur. Marchez sur le mur vers le tuyau, montez et sautez sur celui de droite. Montez et sautez sur le tuyau suivant (toujours à droite). Sautez ensuite sur la corniche de droite et avancez un peu. Faites face à la partie la plus avancée de l'immeuble d'en face et sautez en amortissant la chute. Sautez sur les briques pour atteindre le toit de droite. Descendez les escaliers et sautez sur la rampe pour atteindre l'échafaudage. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et allez vers Jacknife.

## Episode 3 : Feu

### Passage A

Avancez à droite et escaladez le grillage. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Sautez ensuite sur le toit gauche. Repérez les tuyaux et sautez sur celui de gauche. Passez ensuite sur le tuyau de droite et montez vers le toit. Avancez jusqu'au bout du chemin et prenez l'allée (entre les deux bâtiments). Sautez en Tic-Tac pour atteindre le toit puis sur la caisse pour atteindre le toit suivant. Allez à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble d'en face. Allez à gauche et revenez à l'immeuble précédent de l'autre coté du grillage. Avancez à droite sur la corniche et sautez vers le conduit de l'immeuble d'en face. Avancez ensuite et atterrissez dans la terrasse. Montez la rampe, sautez sur les ventilateurs puis sur les conduits. Allez à droite et sautez par-dessus les barbelés. Montez sur la structure métallique de droite et sautez en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Balancez-vous et sautez vers le toit d'en face.

Passez sous le conduit et montez sur le bâtiment jaune. Sautez vers l'immeuble suivant et défoncez la porte. Suivez le couloir jusqu'au bout et sautez en Tic-Tac pour atteindre l'ouverture située au dessus de la porte. Passez par le conduit d'air et avancez. Descendez dans une salle et allez derrière les cartons pour trouver le **sac caché n°10**. Passez ensuite à travers la fente qui se trouve entre le mur et les conduits. Suivez le couloir jusqu'à la porte ouverte, entrez et montez les marches. Sautez vers la passerelle d'en face et suivez le couloir. Traversez les portes jusqu'à la salle fermée. Allez à droite et sautez pour atteindre la bouche du conduit d'air (au plafond). Avancez dans le conduit et sautez pour atteindre le suivant. Continuez ensuite votre route.

### Passage B

Après la cinématique, emparez-vous du flingue qui se trouve sur la table et sortez par la porte située à droite. Sortez par la porte de droite et descendez les escaliers qui se trouvent à gauche. Courez et grimpez sur la structure qui se trouve en face de vous. Montez encore à droite et sautez à travers la vitre. Avancez et détruisez la vitre d'en face puis courez sur le mur et rejoignez le balcon d'en face. Tournez à droite et courez. Sautez sur les caisses pour atteindre l'étage suivant. Brisez la vitre qui est devant vous, avancez et tournez à droite. Brisez la vitre suivante et utilisez les deux barres suspendues pour atteindre l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur le rebord du mur. Faites un demi-tour et sortez sur la corniche vers un autre étage. Allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à la porte qui mène à la terrasse.

Allez à gauche, déplacez-vous sur le mur et sautez vers la rive suivante. Courez en évitant les policiers qui sortent des portent et avancez à droite lorsque l'un d'eux lance une grenade aveuglante. Continuez jusqu'à la passerelle jaune. Sautez sur la caisse pour atteindre l'immeuble suivant.

Tournez alors à droite, courez et glissez sous les générateurs qui se trouvent à gauche. Continuez à courir jusqu'à la porte du fond et défoncez-la. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur. Attendez que la porte s'ouvre et sautez sur le tuyau. Glissez jusqu'en bas et entrez par la porte de l'ascenseur. Tournez à gauche, suivez le couloir et sortez.

### Passage C

Montez sur le toit de droite et avancez vers la tyrolienne. Glissez ensuite vers un autre immeuble. Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers le prochain immeuble. Allez à droite et sautez vers le bas. Avancez vers le tuyau et escaladez-le. Allez à droite vers la tyrolienne et glissez vers un autre immeuble.

Tournez à droite et franchissez la porte ouverte. Grimpez sur le tuyau de gauche puis tournez-vous et sautez sur le

deuxième tuyau. Montez ensuite sur le toit. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre les ventilateurs. Sautez encore vers l'avant puis vers le bâtiment d'en face. Tournez à gauche et sautez vers un autre toit (un peu plus bas). Tournez à droite et montez sur la rampe. Glissez et sautez vers l'immeuble sur le toit duquel se trouvent trois policiers.

Courez vers le premier, mettez-vous en état de grâce et désarmez-le. Eliminez ensuite les deux autres avec l'arme du premier. Utilisez ensuite les deux tuyaux qui se trouvent à droite pour atteindre le toit. Montez ensuite sur le toit du bâtiment en jaune et sautez sur l'immeuble d'en face. Allez à gauche du grillage et ramassez le **sac caché n°11**. Allez ensuite à droite, passez sous le ventilateur et défoncez la porte pour entrer. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Entrez ensuite et appuyez sur le bouton.
p

### Passage D

Sortez de l'ascenseur et suivez le couloir jusqu'à la porte. Défoncez-la et sortez sur le toit. Tournez à droite et avancez. Sautez ensuite sur la rampe vers le toit suivant. Amortissez la chute et montez sur le toit du bâtiment d'en face. Avancez et sautez vers la rampe. Utilisez-la ensuite pour atteindre un autre toit. Escaladez le grillage et continuez votre avancée. Tournez à droite et marchez sur les planches horizontales puis sautez vers l'immeuble suivant. Montez sur les structures qui se trouvent à droite et sautez vers le toit (à droite). Tournez à gauche et sautez depuis la rampe vers les échafaudages.

Avancez et marchez sur le mur pour atteindre l'autre bout. Tournez à droite et descendez via l'échelle. Avancez ensuite, marchez sur le mur et escaladez une autre échelle. Traversez une barre en restant bien en équilibre et attrapez le rebord d'en face. Tournez à gauche et sautez vers le niveau suivant. Utilisez les briques pour atteindre le niveau supérieur et montez. Sautez ensuite et hissez-vous vers le sommet. Faites demi-tour et sautez vers la rampe. Marchez sur le mur gauche et sautez vers la plateforme. Tournez à gauche et courez jusqu'au fond en passant sous l'obstacle. Poussez le policier dans le vide et tournez à gauche. Accrochez-vous au rebord gauche et longez-le vers la droite. Sautez vers le niveau supérieur situé encore à droite et montez sur les planches puis sur le toit (à gauche). Avancez tout droit et sautez sur la rampe vers un autre immeuble.

Foncez sur le flic qui se trouve à gauche et désarmez-le. Utilisez ensuite son arme pour neutraliser son collègue. Montez ensuite sur la structure qui se trouve sous la grande pancarte et faites face à la première grue. Sautez par-dessus les barbelés en joignant les pieds. Montez ensuite sur les échelles de la grue. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Avancez sur le bras de la grue et sautez sur les barres portées par la deuxième grue. Avancez et sautez sur les amortisseurs couverts d'une bâche. Allez ensuite vers la deuxième grue et montez à l'échelle. Tournez à droite vers la deuxième échelle et montez. Avancez sur la passerelle et prenez le **sac caché n°12**. Sautez directement sur la bâche et allez à droite. Défoncez la porte et entrez.

## Episode 4 : Ropeburn

### Passage A

Tournez à gauche, courez et sautez vers l'immeuble d'en face. Allez à droite et sautez sur la rampe. Accrochez-vous au tuyau et montez tout en haut. Allez à droite et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite de la porte pour couper l'électricité. Allez à gauche et escaladez le grillage. Allez à gauche à nouveau et utilisez la caisse comme tremplin pour atteindre le ventilateur. Sautez ensuite sur le toit suivant et utilisez les planches situées à gauche comme rampe pour atteindre le toit suivant. Montez la pente située à gauche et sautez sur le ventilateur. Sautez sur les machines suivantes et traversez les barbelés en joignant les pieds.

Bondissez sur le toit suivant, allez à gauche et marchez sur le mur de droite. Avancez et ramassez le **sac caché n°13** qui se trouve près des cartons et des planches. Accrochez-vous ensuite au tuyau et glissez vers le bas. Avancez vers la porte, défoncez-la et entrez.

Tournez à gauche et entrez dans la salle de droite. Montez sur le tas de planches pour atteindre le faux-plafond. Allez à

gauche et entrez dans le conduit d'air. Avancez puis montez dans le conduit suivant. Avancez et descendez par l'une des ouvertures qui se trouvent en bas. Avancez, tournez à gauche et continuez votre route jusqu'au pont. Marchez sur le mur droit et sautez sur les tuyaux. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers une autre barre. Sautez sur un autre conduit puis tournez à droite et sautez. Montez ensuite l'échelle, tournez-vous et sautez vers l'ouverture qui est à proximité. Avancez et descendez puis passez entre le mur et la structure métallique. Montez sur cette même structure pour tourner la vanne. Descendez, avancez dans le trou (à gauche) et montez à l'échelle. Défoncez la porte et sortez. Avancez tout droit et descendez puis tournez à droite et montez sur la caisse pour atteindre la plateforme.

### Passage B

Avancez vers la porte qui se trouve au fond et utilisez les escaliers pour monter jusqu'au toit.

Sur place, Ropeburn vous attrape et vous jette à terre. Attendez qu'il se rue sur vous avec une barre et désarmez-le lorsque la couleur de cette barre vire au rouge. Après la cinématique, tournez à droite, passez la porte du grillage et défoncez la porte rouge. Entrez, suivez le couloir et défoncez une autre porte située en haut des escaliers.

### Passage C

Avancez vers la porte de gauche et entrez. Il y a trois policiers dans cette salle, ignorez-les et filez à gauche vers l'ascenseur. Montez par la trappe dans le plafond et appuyez sur le bouton. Une fois en bas, descendez du toit de l'ascenseur et accrochez-vous au rebord de la porte gauche. Attendez que le policier ouvre la porte et mettez-le KO. Prenez ensuite le **sac caché n°14**. Revenez ensuite en bas et passez par le conduit d'air qui se trouve à droite.

### Passage D

Une fois en bas, défoncez la porte et tournez à droite vers les tuyaux. Escaladez-les puis sautez vers l'arrière pour atteindre la passerelle. Avancez à droite et marchez sur le mur gauche. A l'extrémité du mur, sautez en équerre vers la barre suspendue puis vers la passerelle suivante. Entrez ensuite par l'ouverture située à gauche. Descendez dans la salle et allez à gauche vers les escaliers. Mettez-vous en face de l'échafaudage, courez et sautez pour vous accrocher au rebord. Hissez-vous vers le haut et montez vers le niveau suivant.

Sautez ensuite sur l'échafaudage de gauche. Marchez sur le mur gauche et franchissez les fils barbelés. Avancez dans la station et tournez à droite. Descendez les marches et glissez sous la grille. Avancez à gauche et glissez sous les grilles. Si elles se referment, appuyez sur le bouton qui se trouve au centre, entre les grilles, pour les ouvrir et passer. Une fois devant les escalators, préparez-vous à rencontrer plusieurs flics sur les quais de la station. Il est inutile de les affronter car  même si vous les battez d'autres rappliqueront. Descendez alors vers les quais et courez à droite en vous mettant à couvert derrière les piliers qui se trouvent en chemin.

Dès que le métro passe (vers la fin du quai), sautez sur les rails et allez à droite. Montez à l'échelle et traversez la barre pour franchir l'ouverture. Allez à droite et marchez sur le mur puis sautez vers la dernière barre. Balancez-vous et sautez pour atteindre l'autre rive. Avancez, tournez à droite et accrochez-vous à la barre métallique qui se trouve à droite, en haut. Tournez-vous vers la droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous vers le haut pour prendre le **sac caché n°15**. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre une autre ouverture. Passez dans ce conduit pour atterrir devant une porte, défoncez-la et entrez.
p

### Passage E

Avancez et allez devant la porte n°5. Sautez sur le mur d'en face en Tic-Tac pour atteindre la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle et allez à droite. Entrez par la porte et appuyez sur le bouton qui se trouve à droite. Revenez ensuite en bas et allez à la première porte qui vient de s'ouvrir. Avancez dans le tunnel gauche et abritez-vous dans les fentes lorsque le métro passe.

Avancez et évitez la zone de débarquement des agents de l'ordre. Une fois dans la zone des piliers, passez par le trou

qui se trouve dans le grillage droit et montez à l'échelle. Sautez ensuite vers la barre suspendue et bondissez vers la porte. Entrez et descendez tout en bas de la salle. Passez par l'ouverture et allez à droite. Entrez par la porte ouverte (à gauche) et montez à l'échelle. Avancez et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous vers la gauche et balancez-vous pour sauter et atteindre la passerelle suivante. Avancez en restant à gauche et marchez sur le mur avant de sauter vers la plateforme. Appuyez sur le bouton pour arrêter le ventilateur et revenez rapidement sur la passerelle précédente en marchant sur le mur. Glissez sous le ventilateur de gauche avant qu'il ne se remette en marche. Avancez ensuite vers une autre zone.

### Passage F

Avancez sur le pont et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus. Anticipez l'arrivée du train car il est très rapide. Restez accroupi sur le toit de l'appareil le long de la route et évitez les obstacles en vous déplaçant à droite et à gauche. Sautez ensuite sur le métro de droite en évitant les piliers qui sont au centre du tunnel. Continuez à éviter les obstacles en vous déplaçant sur les cotés, en sautant ou en vous accroupissant. Lorsque le train s'arrête, sautez rapidement sur les rails et courez vers la porte située à gauche avant l'arrivée d'un autre métro. Montez les marches vers l'extérieur.

## Episode 5 : Le New Eden

### Passage A

Avancez, marchez sur le mur droit puis sautez sur le tuyau qui se trouve en face. Glissez jusqu'en bas et sautez sur le tuyau de droite. Glissez encore jusqu'en bas et avancez dans la grande rue avant de grimper au grillage d'en face. Escaladez le tuyau situé à gauche et, une fois en haut, faites demi-tour puis sautez vers la passerelle bleue. Avancez et montez vers l'ouverture qui se trouve à gauche. Suivez la plateforme en tournant à droite puis à gauche. Continuez votre route et montez les marches vers le métro.

Attendez le passage des deux trains et avancez vers la gauche. Restez au milieu, entre les rails, pour les éviter. Continuez d'avancer en effectuant de petites pauses près des piliers avant de traverser les rails jusqu'à la porte située à gauche. Ne prenez pas cette porte mais regardez en face et vers la droite pour apercevoir une tyrolienne. Sautez dessus et glissez jusqu'en bas. Avancez vers la porte et entrez dans le bâtiment. Suivez le couloir et franchissez les portes jusqu'à l'ascenseur. Appelez-le, entrez et appuyez sur le bouton pour monter.

### Passage B

Sortez vers le toit et montez les escaliers bleus. Tournez à gauche et escaladez le mur. Sautez sur la rampe vers un autre immeuble. Avancez à gauche, passez le grillage et courez sur la rampe pour bondir vers un autre immeuble. Avancez sur la passerelle jaune et sautez sur le container de gauche. Marchez sur le mur pour atteindre le climatiseur et sautez sur la passerelle suivante. Montez enfin sur le toit. Allez à droite et escaladez le grillage. Avancez et tournez à gauche. Montez sur le toit et sautez à droite pour passer derrière les barbelés. Passez entre les deux générateurs pour prendre le **sac caché n°16**.

Remontez sur le toit et sautez à droite. Avancez à gauche et sautez vers le toit suivant. Continuez d'avancer vers la gauche et sautez vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et sautez à droite sur le conduit d'air. Traversez-le jusqu'au toit suivant. Avancez et neutralisez le premier policier. Prenez son arme et descendez les escaliers. Eliminez les deux autres policiers et allez vers le tuyau qui se trouve à droite. Montez jusqu'au toit et avancez vers la tyrolienne. Glissez jusqu'au bâtiment suivant, défoncez la porte et entrez. Avancez vers la cage d'ascenseur et sautez vers le tuyau. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la porte. Tournez à gauche et sortez.

### Passage C

Montez les escaliers et utilisez les planches comme rampe pour bondir vers le toit suivant. Avancez à gauche et sautez sur le tuyau. Montez, sautez vers le tuyau de droite et continuez à monter jusqu'au toit. Tournez à gauche et sautez sur la caisse pour atteindre un autre toit. Tournez encore à gauche et courez sur la rampe pour sauter vers un autre immeuble. Tournez à droite et courez sur le mur gauche pour atteindre les climatiseurs. Marchez encore sur le mur

gauche et sautez en équerre vers les climatiseurs de l'immeuble opposé. Courez sur le mur droit et accrochez-vous au tuyau. Montez et sautez vers celui de gauche puis progressez jusqu'au toit. Sautez sur la rampe située à gauche.

Courez droit devant vous en ignorant les flics et montez sur le toit d'en face (là où se trouve la tyrolienne). Utilisez-la pour glisser puis marchez sur le mur droit pour atteindre un autre bâtiment. Passez sous les conduits, avancez à gauche et utilisez les briques pour sauter par-dessus les barbelés. Avancez et montez sur les générateurs de droite puis sautez vers l'autre bâtiment. Passez sous les générateurs et allez au coin gauche pour monter sur le conduit d'air. Courez sur le mur droit pour atteindre le sommet de la structure métallique et prenez le **sac caché n°17**.

Revenez près du conduit d'air et utilisez la caisse pour sauter au dessus des barbelés. Montez sur le toit le plus haut des bâtiments de droite et sautez à gauche au dessus des barbelés. Avancez ensuite, défoncez la porte et entrez. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et entrez. Sortez ensuite, descendez les marches et entrez par une autre porte. Avancez et entrez par la seule porte ouverte qui se trouve au fond, à gauche. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la caisse pour atteindre le rebord. Sautez en arrière pour atteindre la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers l'ouverture. Avancez dans le conduit et descendez dans le garage. Montez sur le toit du camion et prenez le **sac caché n°18**. Allez ensuite vers la porte arrière du garage. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte et entrez.

### Passage D

Vous vous retrouvez dans le centre commercial. Avancez et tournez à gauche. Avancez en suivant la personne qui court devant vous et glissez sous les grilles. Dans la grande salle, allez à gauche pour vous mettre à l'abri des tirs ennemis.
p
Montez dans l'ascenseur et restez accroupi dans le coin droit pour éviter les balles.

Quand l'ascenseur s'arrête, sautez par la fenêtre de droite. Avancez dans le chemin de droite puis sautez à gauche, vers le niveau inférieur. Avancez à gauche et utilisez les escalators pour monter. Allez à droite et sautez sur la caisse pour atteindre le pot de plantes. Tournez-vous ensuite, marchez sur le mur gauche et sautez vers le niveau supérieur. Courez vers le fond, à gauche, et montez sur les casiers puis sur le rebord pour atteindre le conduit d'air. Avancez et traversez le conduit vers l'autre rive. Entrez dans un autre conduit qui vous mène dans une nouvelle salle fermée.

Avancez, tournez à gauche et sautez en Tic-Tac contre le mur d'en face pour atteindre la passerelle d'en face. Montez, allez à droite et entrez dans un autre conduit d'air. Avancez à gauche pour éviter le ventilateur et appuyez sur le bouton pour l'arrêter. Descendez entre les hélices du ventilateur pour atterrir dans le centre commercial.

Avancez dans le seul couloir illuminé et entrez par la porte située à gauche. Avancez vers la porte vitrée située à droite et brisez-la pour passer. Ignorez les policiers et avancez dans le couloir. Tournez à gauche et sautez sur les briques pour atteindre le plafond. Passez sur les planches de gauche et brisez les vitres de droite. Courez sur le mur droit (ou gauche) et sautez sur la barre suspendue. Alignez-vous avec la passerelle, balancez-vous et sautez. Bondissez ensuite vers la passerelle suivante, avancez et tournez à gauche vers le conduit d'air. Descendez dans une autre zone, tournez à gauche et montez à l'escalier. Entrez par la porte, montez via le tuyau et sautez à droite. Avancez vers la porte et sortez.

## Episode 6 : Pirandello Kruger

### Passage A

Tournez à droite, montez sur le tas de sable pour atteindre le niveau supérieur. Traversez ensuite les planches qui vous servent de pont et sortez par la porte située à gauche. Descendez les marches puis marchez sur le mur gauche pour sauter sur le conduit d'air. Descendez sur celui d'en bas et avancez. Marchez sur le mur pour atteindre le toit d'en face. Ramassez le **sac caché n°19** qui se trouve sur le toit. Allez ensuite vers le coin du toit et sautez sur le tas d'objets couverts par une bâche pour amortir la chute de Faith. Avancez dans la rue de gauche et repérez les tuyaux situés à droite. Montez sur celui de gauche et sautez vers les deux autres à droite. Montez jusqu'au sommet et sautez en arrière vers la plateforme. Montez ensuite sur la passerelle et montez les escaliers.

Une fois en haut, faites demi-tour, courez sur le mur gauche et sautez sur la barre suspendue. Sautez ensuite sur la passerelle suivante. Montez à l'échelle vers le toit. Escaladez le grillage de gauche et montez sur les ventilateurs pour sauter vers le toit suivant. Allez à droite et descendez la dénivellation. Avancez pour passer les barbelés qui bloquent le chemin vers le haut. Revenez alors sur le toit supérieur et entrez par la porte.

Allez au fond de la pièce et montez sur les gros engins, à droite. Allez à gauche et sautez en Tic-Tac pour atteindre le conduit d'air. Avancez alors vers l'ouverture qui se trouve à droite. Tournez ensuite à gauche et sautez sur le toit. Montez sur le toit suivant, courez et sautez vers l'immeuble qui se trouve derrière les barbelés, à droite. Descendez et avancez vers la grande enseigne où se trouve un sniper. Poussez-le dans le vide et utilisez la tyrolienne pour atteindre le bâtiment suivant. Descendez sur le container jaune puis sautez sur le toit du camion. Contournez les policiers et allez vers la porte située à droite. Entrez et sautez sur l'étagère de droite. Marchez ensuite sur le mur gauche pour atteindre celle du coté opposé. Sautez ensuite sur la passerelle jaune et montez les escaliers. Une fois en haut, sautez en Tic-Tac pour atteindre la passerelle suivante.

## Passage B

Avancez et montez les escaliers. Sautez ensuite sur la plateforme suspendue. Une fois en bas, allez vers le bouton qui se trouve à gauche et appuyez dessus pour ouvrir le garage. Entrez et allez à droite vous abriter derrière les caisses. Montez les escaliers et neutralisez le premier flic. Prenez son arme et courez sur la passerelle de droite. Eliminez ensuite les deux policiers qui sortent par la porte. Ignorez le dernier et revenez sur vos pas. Marchez sur le mur du bureau pour sauter ensuite sur le conduit d'air puis sur la passerelle. Entrez dans le bureau.

Avancez et prenez le **sac caché n°20** qui se trouve sur la dernière étagère, à gauche. Tournez ensuite à gauche et sortez par la porte. Montez les marches et sautez vers la barre suspendue. Attendez que la vapeur cesse et sautez vers l'ouverture qui vous conduit dans une autre zone. Suivez le couloir et sortez par la porte qui se trouve à gauche.

## Passage C

Avancez jusqu'aux escaliers et descendez. Avancez à droite entre les silos et escaladez le grillage. Allez au fond du dépôt, à droite, et montez sur l'étagère qui se trouve derrière la caisse pour trouver le **sac caché n°2**1. Allez ensuite vers le chariot élévateur et avancez vers les étagères d'en face. Sautez sur les caisses puis sur celles de droite. Montez ensuite jusqu'au sommet et suivez le chemin pour faire face au bureau qui se trouve au milieu de la salle. Utilisez les deux barres suspendues pour atteindre le toit du bureau. Entrez ensuite par l'ouverture qui se trouve sur le toit. Allez à gauche et entrez dans la salle qui donne sur les tapis roulants. Appuyez sur le bouton pour les remettre en marche. Rebroussez chemin et sortez par la porte. Descendez les escaliers, allez vers les tapis roulants et passez sur l'un d'eux. Passez sous la porte du garage située à gauche. Grimpez ensuite le grillage et entrez par la porte.

Tournez à gauche et entrez par la porte. Avancez vers l'étagère et exécutez un saut en Tic-Tac pour atteindre la passerelle d'en haut. Avancez et descendez à l'échelle qui se trouve à droite. Sorte et tournez à gauche. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre suspendue. Sautez vers la passerelle suivante et tournez à droite pour descendre à une autre échelle. Marchez ensuite sur le mur gauche et sautez vers la barre suspendue. Décalez-vous à droite et sautez sur la plateforme d'en face. Sautez sur le toit incliné situé à gauche et descendez jusqu'en bas.

Entrez dans le bureau et appuyez sur le bouton du monte-charge. Sortez et escaladez le grillage puis avancez vers le trou au sol.
p
Avancez dans le couloir et entrez par la porte qui s'ouvre automatiquement. Suivez un autre couloir et descendez les marches. Tournez à gauche et avancez jusqu'à la porte du fond. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Une fois en haut, sortez.

## Passage D

Après la cinématique, courez tout droit vers la rampe. Montez ensuite les dénivellations situées à droite. Avancez et montez d'autres dénivellations sans vous attarder, les flics sont à vos trousses. Tournez à gauche et sautez  vers une autre plateforme. Sautez ensuite vers le bas, à droite. Montez sur la caisse et sautez vers le sommet de la dénivellation.

Allez à droite sur la passerelle rouge. Suivez le chemin et sautez vers l'autre rive. Tournez à gauche et sautez sur la plateforme située à droite. Sautez ensuite sur celle à gauche et montez les marches. Avancez sur la passerelle et entrez par la porte. Avancez, tournez à gauche et entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

### Passage E

Une fois en haut, sortez de l'ascenseur et courez droit devant vous. Sautez par la fenêtre vers un autre bâtiment. Avancez et sautez par la fenêtre en la brisant. Une fois sur le toit d'un autre bâtiment, allez à droite vers la rampe et sautez vers les escaliers. Montez jusqu'au toit et allez à droite en ignorant les flics. Courez sur les planches situées à droite et sautez sur le conduit d'air de l'immeuble de droite. Avancez et sautez sur le conduit de droite. Avancez jusqu'au bout et sautez à gauche vers le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de droite. Allez à gauche et sautez sur un autre toit. Avancez encore à gauche sur les planches et sautez sur les objets amortisseurs. Descendez, allez à droite et attendez l'arrivée du métro pour sauter dessus en passant par la rampe.

## Episode 7 : En chasse

### Passage A

Avancez et descendez sur le conduit d'air. Allez à droite et sautez vers la barre suspendue. Sautez ensuite sur les climatiseurs. Sautez en bas sur le toit et allez à gauche. Sautez vers le tuyau et glissez jusqu'en bas. Allez à droite et tournez à droite près du chariot élévateur. Regardez à droite pour trouver et ramasser le **sac caché n°22**. Revenez ensuite près du tuyau et avancez vers le camion.

### Passage B

Après la cinématique et, une fois dans le bateau, sortez du camion et neutralisez le premier policier qui vous tourne le dos. Eliminez le deuxième et ramassez son arme. Avancez et planquez-vous derrière les deux camions situés au fond, dans le coin gauche. Attendez que les renforts ennemis viennent vous chercher pour les éliminer facilement avec votre arme. Changez d'arme et prenez celles de ceux que vous éliminez pour avoir plus de munitions. Restez en place et montez sur le toit du camion de droite puis sautez vers le tuyau. Sautez à gauche, sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le conduit de gauche et avancez jusqu'au bout. Montez sur le conduit de droite, avancez et tournez à gauche pour atteindre le **sac caché n°23**. Revenez à votre point de départ (près du conduit de gauche) et allez à droite. Suivez le couloir et descendez à l'échelle dans un autre niveau.

Sortez par la porte de droite et désarmez le premier policier. Prenez son arme et planquez-vous dans le coin droit, près des voitures. Laissez les deux autres agents s'approcher de vous pour les éliminer facilement. Le dernier se trouve au bout du pont, à droite. Avancez en restant à l'abri derrière les voitures et éliminez-le avec une arme. Une fois le pont nettoyé allez vers la porte de la salle d'aération qui se trouve derrière le dernier flic abattu. Tournez la vanne pour l'ouvrir et entrez. Ouvrez une autre porte, à droite, et entrez. Allez à droite et passez dans le petit espace entre le mur et le conduit d'air. Sortez ensuite par l'ouverture qui se trouve à gauche.

### Passage C

Avancez et montez à l'aide du tuyau. Sautez sur le rebord du conduit de gauche. Décalez-vous à gauche jusqu'au niveau de la barre suspendue et sautez. Balancez-vous et sautez sur le conduit d'air d'en face. Montez sur celui de droite et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez sur le prochain conduit. Montez ensuite vers l'ouverture et avancez. Glissez ensuite vers une nouvelle salle.

Montez les marches et avancez. Faites face à la grille de gauche et saute en Tic-Tac pour vous accrocher au rebord. Longez-le vers la gauche jusqu'au bout. Sautez ensuite en arrière vers le rebord supérieur. Sautez ensuite sur le conduit d'air de gauche puis sur celui de droite. Montez ensuite sur la passerelle et avancez sur le conduit d'air de droite. Courez sur le mur et au bout, sautez en Equerre pour atteindre le rebord du conduit qui se trouve en haut, à gauche. Montez dessus et suivez le chemin vers l'ouverture. Détruisez la grille et descendez dans le dortoir.

Tournez la valve pour ouvrir la porte et sortez. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Montez jusqu'au bout des escaliers et sautez sur le mur gauche en Tic-Tac pour atteindre le rebord. Longez-le du coté droit et montez sur la passerelle. Avancez à gauche et entrez dans la salle d'aération. Descendez ensuite par le trou au sol.

### Passage D

Allez à droite et sortez par la porte en tournant la valve. Courez vous mettre à l'abri du sniper derrière les machines, à droite. Entrez dans la salle sombre qui est à droite et avancez à gauche puis allez à droite. Prenez le **sac caché n°24** et sortez par la deuxième porte en restant à l'abri. Avancez à droite jusqu'au bord du pont. Avancez alors vers le sniper tout en restant à couvert. Avancez vers le coté gauche et montez à l'échelle rapidement. Avancez et tournez à droite pour éviter les tirs ennemis. Montez à une autre échelle et avancez pour vous mettre à l'abri. Sautez ensuite en bas, à droite, et mettez-vous à couvert. Avancez vers la passerelle sur laquelle se trouve le sniper. Allez à droite et montez les escaliers. Courez vers lui et exécutez un coup glissé ou sauter pour le toucher. S'il est touché, profitez de ce moment de faiblesse pour essayer de le désarmer. Ensuite prenez-le en chasse. Entrez par la porte et descendez les marches.

### Passage E

Prenez à droite et tournez la vanne pour ouvrir la porte. Allez à gauche et ouvrez une autre porte. Descendez les escaliers, sautez vers l'assassin et suivez-le dans le couloir. Glissez sous la dernière porte et poursuivez-le. Avancez à droite et montez sur les caisses situées au fond puis sur la plateforme de droite. Passez par la porte qui se trouve à droite et tournez à gauche. Sautez en bas et avancez dans le couloir. Sautez de la même façon que votre cible et poursuivez-le dans le couloir en évitant les jaillissements de la vapeur.
p
Arrivé à une zone fermée, sautez en Tic-Tac contre le mur droit pour atteindre la plateforme supérieure. Tournez à droite et continuez de suivre votre cible. Sautez ensuite en bas et utilisez la tyrolienne pour atteindre le port.

### Passage F

Avancez, sautez sur le toit de la cabine puis par-dessus les barbelés. Avancez à gauche et montez sur les containers pour rejoindre l'assassin et le combattre. Effectuez des attaques sautées ou glissées et désarmez-le tout de suite après. Laissez Faith s'occuper du reste.

## Episode 8 : Le convoi

### Passage A

Descendez sur le toit gauche et avancez en passant les obstacles jusqu'à la rampe. Sautez vers l'immeuble suivant et prenez à droite. Sautez vers un autre immeuble encore à droite. Passez le grillage et sautez par la rampe qui se trouve au bout du toit. Glissez sous les tuyaux, montez sur le toit d'en face et sautez depuis la rampe. Tournez à gauche et sautez vers un autre immeuble. Montez sur le toit situé à gauche et tournez à droite pour atteindre un autre immeuble.

Tournez à droite et escaladez le grillage. Avancez à droite, courez sur le mur droit et sautez vers la plateforme bleue. Montez la dénivellation et sautez sur le conduit d'air. Sautez ensuite sur le toit de gauche. Sautez en vous appuyant sur les briques pour atteindre le toit de droite. Avancez et montez sur le premier toit, à gauche, ensuite sur le deuxième et courez sur la rampe pour sauter sur les objets amortisseurs qui se trouvent en bas. Descendez et entrez par la porte située à gauche. Suivez le couloir et entrez par la porte de droite. Tournez à droite et cherchez derrière les cartons pour trouver et ramasser le **sac caché n°25**. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Quittez-le et suivez le couloir jusqu'à la porte de sortie.

### Passage B

Avancez tout droit et sautez sur un autre toit. Continuez d'avancer jusqu'à la rampe et sautez. Escaladez ensuite les deux toits qui sont sur votre gauche et sautez depuis la rampe vers le tuyau. Glissez jusqu'en bas et tournez à droite. Sautez vers l'immeuble suivant pour voir surgir des policiers. Ignorez-les en avançant derrière les containers pour éviter

leurs tirs. Utilisez le tuyau qui se trouve au fond, à droite, pour atteindre le niveau supérieur. Sautez par-dessus le grillage de droite et  sautez sur la structure métallique inférieure et enfin sur le toit de gauche. Sautez ensuite sur les climatiseurs et courez sur le mur pour atteindre les tuyaux qui se trouvent à gauche. Sautez sur les climatiseurs qui se trouvent à gauche. Courez sur le mur et sautez sur le monte-charge. Marchez sur le mur de droite et sautez en équerre vers la machine suspendue. Sautez ensuite sur le toit et entrez par la porte. Avancez à gauche et prenez l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour monter.

### Passage C

Sortez de l'ascenseur et allez à gauche. Avancez à gauche vers l'objet marqué en rouge et qui indique la présence d'un sac caché. Montez dessus et sautez sur l'échafaudage. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le niveau suivant et prendre le **sac caché n°26**. Revenez en bas et allez à droite vers l'échafaudage qui se trouve contre le mur. Allez à sa droite et sautez pour atteindre le rebord. Sautez ensuite à gauche et hissez-vous vers le haut. Courez sur le mur gauche et sautez en équerre vers l'échafaudage suivant.

Marchez sur le mur de droite et sautez vers le niveau suivant. Prenez appui sur les briques et sautez pour atteindre la passerelle. Allez à droite et marchez sur le mur pour atteindre la rampe. Courez dessus et marchez sur le mur vers la plateforme suivante. Allez à gauche et marchez sur le mur gauche ensuite sautez pour atteindre le niveau suivant. Sautez ensuite en Tic-Tac pour atteindre la passerelle en béton.

Avancez à gauche et sautez sur le conduit d'air qui se trouve à droite. Traversez la barre et descendez sur la passerelle. Allez à gauche et marchez un peu sur le mur puis sautez en équerre vers l'échafaudage. Montez sur la rampe et sautez vers l'arrière pour monter. Sautez ensuite en Tic-Tac vers la passerelle suivante. Marchez sur le mur qui possède une enseigne de couleur jaune et sautez vers la passerelle qui se trouve du coté gauche.

Sautez sur l'échafaudage situé au centre. Marchez ensuite sur le mur et sautez pour atteindre le niveau supérieur. Avancez à gauche jusqu'au bout et sautez vers le bout d'échafaudage qui se trouve en face. Marchez sur le mur et sautez pour monter au niveau supérieur. Avancez jusqu'au mur et sautez à gauche pour atteindre la passerelle. Avancez sur celle-ci jusqu'au bout et sautez vers celle de droite. Avancez sur cette dernière et utilisez les briques pour sauter vers le conduit d'air.

Avancez tout droit et descendez dans un autre conduit. Avancez droit devant vous, ignorez le passage de droite et avancez. Tournez à gauche et prenez le **sac caché n°27**. Revenez vers le passage ignoré auparavant puis avancez. Montez vers un autre conduit et avancez jusqu'à la salle où se trouve le fusil sniper.

### Passage D

Descendez dans la salle et prenez le fusil sniper situé près des fenêtres. Attendez l'arrivée du convoi et visez le moteur du van qui passe derrière la première voiture de police. Allez ensuite à gauche et sortez par la porte. Suivez le couloir jusqu'à une autre porte. Entrez avec le fusil-sniper en main.
p

### Passage E

Descendez les escaliers et tuez le premier policier. Prenez son arme et continuez à descendre. Eliminez un autre policier en chemin. Attendez derrière un pilier que les flics viennent vers vous plutôt que de descendre les affronter. Tuez ensuite les deux flics armés de fusils à pompe et prenez leurs armes. Descendez encore et explosez les deux agents suivants. Prenez un fusil d'assaut et descendez à nouveau. Sans descendre au rez-de-chaussée, éliminez les deux policiers qui se trouvent près des fenêtres et ceux planqués sous les escaliers. Faites gaffe car parmi ces policiers il en existe qui utilisent des mitrailleuses, restez donc à l'abri et attendez que vos ennemis rechargent pour les attaquer. Une fois l'immeuble nettoyé, descendez et sortez dans la rue.

## Episode 9 : L'éclat

## Passage A

Avancez et entrez par la porte puis descendez les escaliers bleus. Ne descendez pas les prochains escaliers mais marchez sur le mur de droite et sautez en Equerre sur les tuyaux. Entrez par la fente et marchez sur le mur pour atteindre la barre fixe située en haut. Balancez-vous ensuite et sautez sur les tuyaux d'en face. Avancez à gauche, passez sous les tuyaux et sautez vers la rive suivante. Avancez et marchez sur le mur pour atteindre la plateforme. Suivez le couloir et sortez par la porte. Avancez à droite et arrêtez-vous sous l'ouverture qui se trouve sur le toit. Sautez en Tic-Tac pour atteindre le plafond et prendre le **sac caché n°28**. Descendez, continuez à droite et tournez la valve. Faites demi-tour et courez vous abriter dans l'ouverture qui se trouve à gauche.

Après l'explosion, sortez et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et suivez le couloir de gauche jusqu'à la porte de sortie.

## Passage B

Avancez à gauche dans le parking. Passez sous les tuyaux, ignorez les policiers et montez les marches. Défoncez la porte et entrez dans ce niveau du parking. Courez à gauche et descendez la pente. Allez vers les vitres qui se trouvent derrière le camion et brisez l'une d'elles pour avancer. Appuyez sur le bouton de l'ascenseur et prenez celui de gauche. Appuyez rapidement sur le bouton pour monter. Soyez rapide pour ne pas avoir à affronter tous les flics de la zone.

Sortez ensuite de l'ascenseur et allez à gauche. Prenez appui sur la chaise et sautez vers la corniche. Hissez-vous vers le haut et entrez par la porte.

## Passage C

Après la cinématique, tournez directement à droite. Avancez et tournez à gauche vers le coin où se trouve une chaise. Utilisez-la comme tremplin pour atteindre le balcon où se trouve le **sac caché n°29**. Courez sur le mur vers le balcon d'en face. Avancez et descendez les marches en éliminant les policiers en chemin. Prenez leurs armes et éliminez le policier qui se trouve à droite, près des ascenseurs. Appuyez ensuite sur le bouton central et entrez dans l'ascenseur de droite. Si vous êtes rapide, les flics n'arriveront pas à vous ralentir. Dans le cas contraire, vous devez les éliminer tous et entrer dans l'ascenseur avant l'arrivée des renforts. Appuyez sur le bouton pour monter.

## Passage D

Appuyez ensuite sur le bouton rouge, à gauche, et sortez par la trappe au plafond. Tournez à gauche et sautez vers l'échelle. Descendez tout en bas et attendez le passage des deux ascenseurs pour sauter vers la barre puis vers la corniche d'en face. Tournez-vous ensuite et sautez vers le bas sur la passerelle qui se trouve au milieu. Sautez ensuite sur le tuyau situé en face et glissez jusqu'en bas. Tournez-vous et traversez la barre qui sert de pont. Avancez et montez à l'échelle. Avancez ensuite sur la corniche de droite jusqu'à atteindre deux tuyaux. Montez sur l'un d'eux et, une fois en haut, sautez en arrière vers la barre suspendue. Sautez ensuite vers le conduit d'air et avancez.

Descendez dans une nouvelle zone. Marchez sur le mur droit et sautez vers la barre fixe. Balancez-vous et sautez vers la barre suivante. Sautez ensuite sur le conduit d'air. Avancez vers le mur et sautez en Tic-tac pour attraper la barre suspendue. Sautez vers le conduit suivant et tournez à gauche pour monter sur le dernier d'entre eux. Marchez sur le mur de droite et sautez vers la sortie. Tournez à droite, avancez et entrez dans le conduit d'air. Suivez le chemin et montez dans un autre conduit. Descendez ensuite par l'ouverture au sol. Suivez le chemin de gauche jusqu'au symbole des sacs caché. Sautez alors en Tic-Tac sur la paroi d'en face pour atteindre le niveau supérieur et en même temps le **sac caché n°30**. Revenez en bas et prenez le deuxième chemin. Sautez à nouveau en Tic-Tac pour atteindre le conduit supérieur et continuer votre chemin. Descendez et avancez vers la grille. Défoncez-la et sortez.

## Passage E

Avancez droit devant vous et sautez vers l'immeuble d'en face. Evitez les lasers des viseurs des snipers et franchissez le grillage qui se trouve à droite. Montez les marches du bâtiment qui est sur votre gauche et grimpez jusqu'au toit. Traversez les conduits d'air vers un autre toit. Sautez ensuite en bas à droite puis vers l'immeuble se trouvant dans le

coin droit. Prenez à gauche et entrez par la porte ouverte. Montez sur les objets et sautez pour atteindre le toit où se trouve le premier sniper. Eliminez-le et sautez vers l'immeuble suivant. Ignorez les snipers et avancez sur la passerelle bleue. Marchez ensuite sur le tuyau qui se trouve à gauche et éliminez le sniper qui se trouve sur le toit d'en face. Montez ensuite à l'escalier et sautez vers l'immeuble de droite. Entrez par la porte, suivez le couloir de droite jusqu'à l'ascenseur. Attendez qu'il s'ouvre et montez.
p

## Passage F

Sortez de l'ascenseur et entrez dans la salle des serveurs. Il y a quatre groupes de serveurs. Vous devez les détruire. Il vous suffit de détruire un seul serveur du groupe pour désactiver le tout. Il vous faut donc détruire quatre serveurs. Dès que les deux premiers flics débarquent avancez vers l'un d'eux et désarmez-le. Prenez son arme et éliminez le deuxième. Cachez-vous entre les serveurs blancs (les plus grands de la série) pour que lorsque votre ennemi vous tire dessus, il détruira l'appareil. Prenez l'arme du policier fraîchement abattu et avancez sur la passerelle centrale. Détruisez ensuite les deux derniers serveurs.

Revenez ensuite à la passerelle et montez les escaliers jusqu'en haut. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et avancez dans le couloir de gauche. Entrez par la porte de gauche et montez les escaliers. Une fois en haut, allez à droite puis à gauche et sautez par-dessus le grillage. Avancez, prenez à gauche et montez les escaliers jusqu'au toit.

## Passage G

Après la cinématique, courez droit devant vous vers les caisses jaunes et sautez dessus. Avancez ensuite et sautez depuis l'hélidrome jusqu'à l'hélicoptère. Laissez le reste à Faith, elle saura sauver sa soeur toute seule. Félicitations, vous venez de terminer le jeu !

# Mission G

© Disney Interactive / Eurocom 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### "Compte à rebours" (15)

Mission accomplie.

### "Opération boule de neige" (15)

Mission accomplie.

### "Les Bureaux Saberling" (15)

Mission accomplie.

### "Ordinateur Central" (15)

Mission accomplie.

### "Retraite dans le VDR" (15)

Mission accomplie.

### "Centre de Distribution" (15)

Mission accomplie.

### "La Chaîne de montage" (15)

Mission accomplie.

### "Usine de Puces" (15)

Mission accomplie.

### "Réacteur" (15)

Mission accomplie.

### "Fuite dans le VDR" (15)

Mission accomplie.

### "Infiltration du FBI" (15)

Mission accomplie.

### "Localise le vrai Saber" (15)

Mission accomplie.

### "Sauver Saber" (15)

Mission accomplie.

### "Maintenance du satellite" (15)

Mission accomplie.

### "Clusterstorm" (15)

Mission accomplie.

### Débutant G-Force (20)

Termine le jeu en mode "Facile".

### Recrue G-Force (30)

Termine le jeu en mode "Normal".

### Agent G-Force (40)

Termine le jeu en mode "Défi".

### Agent spécial G-Force (50)

Termine le jeu en mode "Agent spécial".

### Médaille du mérite (50)

Termine deux fois le jeu.

### Agent d'interv. rapide G-Force (50)

Termine le jeu en moins de 8 heures.

### Découvreur Disque Donn. Argent (25)

Récupère 50% des Disques Données Argent du jeu (25).

### Spécialiste Disque Donn. Argent (50)

Récupère 100% des Disques Données Argent du jeu (50).

### Dépensier (25)

Dépense plus de 10000 puces SaberSense dans les kiosques.

### Agent fortuné (25)

Accumule plus de 5000 puces SaberSense.

### Agent équipé (30)

Achète toutes les nouvelles armes et toutes les améliorations.

### Agent confirmé (50)

Personnage équipé de toutes les armes et améliorations existantes.

### Combattant débutant (10)

Vaincs 100 ennemis.

### Combattant spécialisé (25)

Vaincs 500 ennemis.

### Combattant vétéran (50)

Vaincs 1000 ennemis.

### Spécialiste du Pisto-Plasma (15)

Vaincs 100 ennemis avec le Pisto-Plasma.

### Spécialiste du fusil Cluster (15)

Vaincs 100 ennemis avec le fusil Cluster.

### Spécialiste du lance-flammes (15)

Vaincs 100 ennemis avec le lance-flammes.

### Spécialiste du Cryo Laser (15)

Vaincs 100 ennemis gelés par le Cryo Laser.

### Spécialiste pistolet à impulsion (15)

Vaincs 100 ennemis avec le Fusil à impulsion.

### Grenadier à charges incendiaires (15)

Vaincs 50 ennemis avec des charges incendiaires.

### Spécialiste canon à impuls. VDR (15)

Vaincs 50 ennemis avec le Canon à impulsion du VDR.

### Spécialiste missile tête ch. VDR (15)

Vaincs 50 ennemis avec des missiles à tête chercheuse.

### Spécialiste du piratage nano (15)

Vaincs 50 ennemis avec des ennemis nanopiratés.

### Tireur d'élite (35)

Parviens à un taux de précision des tirs supérieur à 80% avec les armes de jet.

### Agent bipède (25)

Parcours plus de 20 km avec Darwin.

### Ailes G-Force (25)

Parcours plus de 2 km avec Mooch.

### Spécialiste des renseignements (25)

Scanne 100 objets du jeu.

# Mon Cheval et Moi 2

© Atari / Tate Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Champion de Troupeau de poulains (10)

Rassembler 16 poulains dans Troupeau de poulains

### Champion de Labyrinthe (10)

Sortir du Labyrinthe en moins de 90 secondes

### Champion de Dressage de taureau (10)

Rester en selle 25 secondes dans un rodéo

### Champion de Slalom avec ballon (10)

Terminer le Slalom en moins de 65 secondes

### Champion de Course avec Katelyn (10)

Terminer la Course en moins de 70 secondes

### Champion de Saut d'obstacles (30)

Sauter 150 obstacles dans les épreuves de saut d'obstacles

### Champion de Dressage (30)

Effectuer 20 figures de dressage

### Champion de Cross (30)

Sauter 200 obstacles dans les épreuves de cross

### Vêtements débloqués (40)

Débloquer tous les vêtements

### Objets pour l'écurie débloqués (40)

Débloquer tous les objets pour l'écurie

### Concours locaux débloqués (50)

Débloquer les concours locaux

### Concours nationaux débloqués (50)

Débloquer les concours nationaux

### Conc. internationaux débloqués (50)

Débloquer les concours internationaux

### Expert en mini-jeux (70)

Terminer les mini-jeux 10 fois

### Expert en pansage (60)

Panser ton cheval 15 fois

### Expert en entraînements (80)

Obtenir un score parfait aux concours d'entraînement

### Champion authentique (90)

Gagner 8 trophées en or

### Jeu terminé en mode Amateur (140)

Terminer le jeu à 100 % en mode Facile

### Jeu terminé en mode Pro. (190)

Terminer le jeu à 100 % en mode Professionnel

# Monopoly : Editions Classique et Monde

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Passage à la caisse (10)

Encaissez votre premier loyer de la part d'un autre joueur dans l'un des modes Richissime.

### Touriste (20)

Débloquez votre passeport. Accordé au titulaire du passeport.

### Ce n'est que le commencement (10)

Achetez votre première propriété.

### Vous êtes sur le bon chemin (20)

Possédez votre premier monopole.

### Vers le haut de l'échelle (30)

Construisez votre premier ensemble de maisons. Mode Classique uniquement.

### La vue de tout en haut (50)

Construisez votre premier ensemble d'hôtels. Mode Classique uniquement.

### Double six (10)

Réussissez un double six.

### La route vers la prison (10)

Réussissez trois doubles d'affilée et finissez en prison.

### La route vers la liberté (10)

Réussissez un double pour sortir de prison.

### Globe-trotter (50)

Atterrissez sur chacune des propriétés du plateau Monde.

### Tout un côté (50)

Possédez toutes les propriétés, les ports et les compagnies publiques sur tout un côté du plateau.

### Roi du transport (20)

Possédez le monopole des propriétés de transport.

### Le pouvoir est à vous (20)

Possédez le monopole des compagnies de service public.

### Marché du siècle (20)

Formez un monopole suite à un échange.

### Pas de pitié (20)

Soyez responsable de la faillite d'un autre joueur.

### Sur la paille (10)

Vous avez été exclu pour faillite pour la première fois.

### Un bon départ (10)

Remportez votre premier mini-jeu dans n'importe quel mode Richissime.

### Celui qui contrôle les dés... (50)

Remportez tous les mini-jeux dans une partie entière de Promoteur.

### Et pour finir (20)

Gagnez tous les mini-jeux dans une partie entière de Promoteur sans terminer premier.

### Prenez votre chance (10)

Saisissez votre 1ère propriété d'un joueur en utilisant une carte Chance dans un mode Richissime.

### Par la force (20)

Créez un monopole dans un des modes Richissime en saisissant au moins 1 propriété à un autre joueur.

### Espoirs anéantis (10)

Brisez le monopole d'un autre joueur

### Une victoire éclair (10)

Gagnez une partie de Promoteur en mode Richissime.

### Plus vite, plus fort (20)

Gagnez une partie d'Industriel en mode Richissime.

### Devenir le maître (40)

Gagnez une partie de Tycoon en mode Richissime.

### Donné perdant (50)

Sans jamais finir premier dans un mini-jeu, gagnez quand même n'importe quel mode Richissime.

### Retour gagnant (50)

Gagnez après avoir été dernier dans n'importe quel mode Richissime.

### Vous êtes le plus riche (100)

Possédez toutes les propriétés du plateau dans l'un des modes Richissime

### Les débuts d'un empire (30)

Bâtissez un ensemble de maisons dans n'importe quel mode Richissime.

### Emprise établie (50)

Construisez un ensemble d'hôtels dans n'importe quel mode Richissime.

### Un arrêt qui coûte cher (10)

Atterrissez sur l'ensemble d'hôtels d'un autre joueur dans l'un des modes Richissime.

### Jet setter (100)

Remplissez tous les passeports. Accordé au titulaire du passeport.

### Quelque chose de nouveau (10)

Déverrouillez votre premier nouveau plateau.

### Le premier MONOPOLY (50)

Amassez autant d'argent que lors de l'année de création du MONOPOLY.

## PLATEAUX SECRETS

### Cartes

Obtenir 224 tampons et compléter 8 plateaux.

### Fromage

Obtenir 56 tampons et compléter 2 plateaux.

### Déco

Obtenir 168 tampons et compléter 6 plateaux.

### Futur

Obtenir 6 tampons et compléter 6 plateaux.

### Glace

Obtenir 112 tampons et compléter 4 plateaux.

### Jungle

Obtenir 84 tampons et compléter 3 plateaux.

### Bonbons

Obtenir 22 tampons et compléter 22 plateaux.

# Monster Jam

© Activision 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VÉHICULES À DÉBLOQUER

| | |
|---|---|
| El Toro Loco | 70 000 Points |
| Suzuki | 110 000 Points |
| Maximum Destruction | 235 000 Points |
| Destroyer | 710 000 Points |
| Blacksmith | 750 000 Points |

# Monster Madness : Battle for Suburbia

© Southpeak Interactive / Artificial Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## COSTUMES

### Andy (surfeur)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Child Play.

### Carrie (ninja)

Obtenez toutes les armes de niveau 3 pour Carrie.

### Carrie (fermière)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Horror.

### Jennifer (infirmière)

Améliorez toutes les armes au niveau 3 pour Jennifer.

### Zack (mort)

Obtenez n'importe quel rang sur chaque niveau en difficulté Thriller.

## CHEAT CODES

Sur l'écran de pause, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A, pour ouvrir la console où vous pourrez entrer les codes suivants.

| | |
|---|---|
| `ArieannDeFazioWithFlair` | Augmenter la taille de la poitrine de Jennifer |
| `chipmunks` | Voix bizarres |
| `ihatefunkycameras` | Désactiver les caméras de surveillance |
| `MorgyTheMole` | Vue subjective ou sans tête |
| `patrickdugan` | Sons d'animaux |
| `reverb` | Retirer le grain de l'écran |
| `SouthPeak` | Ecarter les objets |
| `stevebrooks` | Arme secondaire illimitée |
| `upthejoltcola` | Accélérer la musique |

# Monstres contre Aliens

© Activision / Beenox Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Un peu de respect ! (5)

Regarder les crédits jusqu'au bout.

### Boum ! (10)

Demander à un ami d'utiliser le tir chargé pour la première fois en mode Coop.

### Forte attraction (10)

Demander à un ami d'utiliser le rayon tracteur pour la première fois en mode Coop.

### Dégâts collatéraux (10)

Un ami doit détruire 30 yeux éclaireurs et hélicoptères dans les niveaux de Génormica en mode Coop.

### Attraction irrésistible (10)

Un ami doit utiliser le rayon tract. sur 50 ennemis dans les niveaux du Maillon et de B.O.B. en Coop.

### Dégagez le passage ! (10)

Utiliser la ruée en chaîne de Génormica pour la première fois.

### Même pas peur (10)

Détruire un robot de 25 mètres sans prendre de dégâts.

### Petit échauffement (10)

Vaincre 50 ennemis avec le Maillon manquant.

### Pas de pitié (10)

Utiliser l'attaque bondissante du Maillon manquant pour la première fois.

### Lanceur d'élite (10)

Lancer 25 ennemis avec le Maillon manquant.

### Boule de flipper (10)

Utiliser un alienopouf pour la première fois.

### Autour du monde (10)

Utiliser le saut à la perche pour la première fois.

### La sécurité avant tout (10)

Activer le bouclier de B.O.B. pour la première fois.

### Champion olympique (10)

Obtenir une médaille dans chaque défi.

### Cow-boy (10)

Détruire 10 tourelles avec la technique du rodéo en grimpant avec le Maillon manquant.

### Frénésie de shopping (15)

Acheter toutes les surprises (noeuds violets).

### Cogneuse (15)

Détruire 10 drones avec la ruée de Génormica.

### L'union fait la force (15)

Acheter toutes les améliorations du mode Coop.

### Glouton (15)

Avaler 20 ennemis/objets avec B.O.B.

### Roi du rodéo (20)

Détruire 30 tourelles avec la technique du rodéo en grimpant avec le Maillon manquant.

### Grande brute (20)

Détruire 25 drones avec la ruée de Génormica.

### Maître du soutien aérien (20)

Un ami doit détruire 100 Tyrannoeils dans les niveaux du Maillon manquant et de B.O.B. en mode Coop.

### Où est la sortie ? (20)

Terminer le chapitre 1.

### Poisson volant (20)

Effectuer 50 attaques bondissantes avec le Maillon.

### Collectionneur amateur (20)

Récupérer 100 000 particules d'ADN de monstre au cours du jeu.

### Pro de la mitrailleuse (20)

Terminer une séquence "tourelle" avec B.O.B. sans prendre de dégâts.

### Mal au pouce (20)

Obtenir un score de 5 000 000.

### J'en veux encore ! (20)

Vaincre 100 ennemis avec le Maillon manquant.

### Sauvons San Francisco ! (25)

Terminer le chapitre 2.

### Légende olympique (30)

Obtenir une médaille d'or dans chaque défi.

### Ils n'auraient pas plus gros ? (30)

Terminer le chapitre 3.

### Arsenal complet (30)

Acheter toutes les améliorations pour tous les personnages (noeuds verts).

### Gourmet (30)

Avaler 50 ennemis/objets avec B.O.B.

### Amateur d'art (30)

Acheter toutes les illustrations.

### Où ça, des extraterrestres ? (35)

Terminer le chapitre 4.

### Impossible de faire mieux ! (35)

Vaincre 300 ennemis avec le Maillon manquant.

### Monstre aguerri (40)

Terminer le jeu (trophée accordé juste avant les crédits).

### Score ultime (50)

Obtenir un score de 10 000 000.

### Collectionneur insatiable (70)

Récupérer 500 000 particules d'ADN de monstre au cours du jeu.

# Mortal Kombat vs DC Universe

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Forces étranges (10)

Compléter le Chapitre 1 - DC Universe

### Invasion (15)

Compléter le Chapitre 3 - DC Universe

### Une alliance improbable (20)

Compléter le Chapitre 5 - DC Universe

### Mondes en collision (10)

Compléter le Chapitre 1 - Mortal Kombat

### Infiltration (15)

Compléter le Chapitre 3 - Mortal Kombat

### Alliance Mortelle (20)

Compléter le Chapitre 5 - Mortal Kombat

### Reconstruction des Mondes (50)

Compléter le Mode Histoire Mortal Kombat

### Renaissance de l'Univers (50)

Compléter le Mode Histoire DC Universe

### Le pugiliste (25)

Kombat Rapproché réalisé

### Chute libre (25)

Entraîner l'adversaire en Kombat chute libre

### Champion du combo (20)

Réaliser un combo de 10 coups en Mode Arcade

### Fatality! (10)

Exécuter une "Fatality!"

### Heroic Brutality! (10)

Exécuter une "Heroic Brutality"

### Champion Mortal Kombat (25)

Compléter le mode Arcade avec un personnage MK

### Super-héros (25)

Compléter le mode Arcade avec un personnage DC

### DC - Champion Arcade (50)

Compléter le mode Arcade avec tous les personnages DC Universe

### MK - Champion Arcade (50)

Compléter le mode Arcade avec tous les personnages Mortal Kombat

### Le Mal ultime (20)

Compléter les modes Histoire Mortal Kombat et DC Universe

### Le Compétiteur (20)

Jouer 200 matchs Versus

### L'exterminateur (100)

Exécuter tous les coups de finition du jeu.

### Champion Tarkatan (5)

Compléter le Challenge Kombo de Baraka

### La chauve-souris (5)

Compléter le Challenge Kombo de Batman

### Maline féline (5)

Compléter le Challenge Kombo de Catwoman

### Assassin (5)

Compléter le Challenge Kombo de Deathstroke

### Rapide comme l'éclair (5)

Compléter le Challenge Kombo de de Flash

### La lumière de Green Lantern! (5)

Compléter le Challenge Kombo de Green Lantern

### Prêt au Kombat! (5)

Compléter le Challenge Kombo de Jax

### Le clown du crime (5)

Compléter le Challenge Kombo du Joker

### Le mercenaire (5)

Compléter le Challenge Kombo de Kano

### Princesse de l'Outworld (5)

Compléter le Challenge Kombo de Kitana

### Génie du Mal (5)

Compléter le Challenge Kombo de Lex Luthor

### Moine Shaolin (5)

Compléter le Challenge Kombo de Liu Kang

### Le Dieu du tonnerre (5)

Compléter le Challenge Kombo de Raiden

### Get Over Here! (5)

Compléter le Challenge Kombo de Scorpion

### Maître des âmes (5)

Compléter le Challenge Kombo de Shang Tsung

### SHAZAM! (5)

Compléter le Challenge Kombo de Captain Marvel

### Forces Spéciales (5)

Compléter le Challenge Kombo de Sonya

### Grand Maître (5)

Compléter le Challenge Kombo de Sub-Zero

### L'homme d'Acier (5)

Compléter le Challenge Kombo de Superman

### Princesse Diana (5)

Compléter le Challenge Kombo de Wonder Woman

### Maître du mode Arcade (20)

Compléter le mode Arcade en difficulté maximale sans perdre un match

### Champion Ultime (50)

Réaliser tous les Challenges Kombo MK et DC

### Moins de bla bla, plus de Kombat (20)

Gagner une partie en ligne à partir d'une salle chat

### Challenger! (10)

Jouer 10 parties avec classement

### Champion en ligne (50)

Gagner 25 parties avec classement à la suite

### Acharné! (50)

Jouer 100 parties en ligne à partir d'une salle chat

### Humiliation! (20)

Obtenir "flawless victory" (victoire parfaite) en ligne

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (100)

## NOUVEAUX PERSONNAGES

### Shao Kan

Terminer le mode Histoire de Mortal Kombat, puis appuyer sur RB à l'écran de sélection des personnages.

### Darkseid

Terminer le mode Histoire de DC Universe, puis appuyer sur RB à l'écran de sélection des personnages.

## SÉLECTION ALÉATOIRE

Pour choisir votre personnage aléatoirement, maintenez Haut avec la croix directionnelle et appuyez sur Start.

## FATALITÉS ET BRUTALITÉS

**Note :** Toutes les touches qui ne sont pas en gras (B, F, D, U) sont propres aux commandes du jeu. Les touches en gras sont celles des boutons de la manette (le B est donc différent du **B**).

### Personnages Mortal Kombat

#### Baraka

***Stab Slam***

B, F, D, F, **X** (rapproché)

***Chest Stab***

F, F, D, D, **A** (rapproché)

#### Jax

***Air Machine Gun***

F, F, B, B, **A** (rapproché)

***Head Smash***

B, F, F, B, **Y** (rapproché)

#### Kano

***Knife Throw***

B, D, B, F, **X** (rapproché)

***Flip Stomp***

D, D, F, B, **B** (rapproché)

#### Kitana

***Fan Throw to The Head***

B, B, F, **X** (rapproché)

#### *Kiss of Death*

F, D, D, B, **A** (rapproché)

### Liu Kang

#### *MK1 Arcade Drop*

F, B, D, D, **A** (à distance)

#### *Head Stomp*

D, D, F, D, **B** (rapproché)

### Raiden

#### *Electrocution*

B, F, F, D, **B** (rapproché)

#### *Flying Slam*

D, F, D, U, **Y** (rapproché)
Attendez d'avoir atterri avant d'appuyer sur Y.

### Scorpion

#### *Toasty!*

D, D, D, **B** (à distance)

#### *Lava Pool*

F, F, B, D, **A** (à distance)

### Shang Tsung

#### *Back Breaker*

B, D, F, **A** (rapproché)

#### *Morph*

D, D, F, F, **Y** (rapproché)

### Sonya

#### *Kiss of Death*

D, D, B, F, **X** (à distance)

#### *Neck Breaker*

D, B, F, F, **B** (rapproché)

### Sub-Zero

#### *Freeze Slam*

B, F, D, F, **Y** (rapproché)

#### *Freeze Kick*

B, B, D, B, **B** (rapproché)

## Personnages DC Universe

### Batman

#### *Grappling Hook*

D, D, D, U, **A** (à distance)
Attendez d'avoir atterri avant d'appuyer sur **A**.

#### *Bat Swarm*

D, B, F, F, **B** (à distance)

### Captain Marvel

#### *Ground Slam*

D, B, D, F, **Y** (rapproché)

#### *Slam & Stomp*

D, F, B, F, **X** (rapproché)

### Catwoman

#### *Claw Attack*

F, B, F, B, **B** (rapproché)

#### *Neck Breaker*

D, B, D, F, **Y** (à distance)

### Deathstroke

#### *Gunshot*

F, F, D, F, **Y** (rapproché)

#### *Neck Breaker*

F, D, B, F, **A** (rapproché)

### Flash

#### *Flashy Beatdown*

B, B, F, F, **B** (rapproché)

#### *Whirlwind Slam*

D, F, D, B, D, F, **A** (rapproché)

### Green Lantern

#### *Hammer Smash*

B, F, D, D, **B** (à distance)

#### *Orb Squeeze*

F, B, D, B, **A** (à distance)

### Le Joker

#### *Playing Cards*

B, D, B, F, **Y** (rapproché)

#### *Gunshot*

F, B, F, **X** (rapproché)

### Lex Luthor

#### *Body Twist*

D, F, D, B, **Y** (rapproché)

#### *Missile Attack*

U, U, U, **X** (à distance)

### Superman

#### *Ground Pound*

D, D, F, F, **X** (rapproché)

#### *Freeze Slam*

F, F, D, B, **B** (rapproché)

### Wonder Woman

#### *Lasso Spin*

F, B, B, F, **B** (à distance)

#### *Lasso Slam*

U, B, D, F, **X** (à distance)
Attendez d'avoir atterri avant de terminer le combo.

# MotoGP 08

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Maîtrise manuelle (20)

Remporte une course en utilisant la boîte manuelle.

### Expert en simu (20)

Remporte une course en niveau Difficile ou Champion en utilisant le modèle de pilotage Simulation.

### Qui se sert de la roue avant? (10)

Réalise au moins 10 secondes de marche en roue arrière et termine la course.

### Champion de monocycle (25)

Remporte une course en réalisant au moins 30 secondes de roue arrière.

### Fin de la grève des scénaristes (15)

Termine tous les défis Scénario.

### Les Italiens sont les meilleurs (10)

Gagne une course en classe MotoGP en courant avec l'un des pilotes italiens.

### J'ai la tête qui tourne (10)

Réalise un 360° puis remporte la course dans n'importe quel mode de jeu.

### Home sweet home! (5)

Remporte une course avec Hayden à Laguna Seca dans n'importe quel mode de jeu.

### Desert Rock (5)

Remporte une course avec Stoner à Losail dans n'importe quel mode de jeu.

### Le roi du dérapage (10)

Remporte une course en réalisant au moins 10 secondes de dérapage.

### Chantons sous la pluie (20)

Remporte une course sous la pluie.

### Première fois (15)

Remporte ta toute première course, dans n'importe quel mode de jeu et avec n'importe quel réglage.

### Diplôme de pilotage (10)

Gagne à Assen dans une course 125cc.

### Petit mais costaud (10)

Remporte le GP de San Marin avec De Angelis ou Poggiali.

### Champion sur glace en Finlande (20)

Remporte une course avec Mika Kallio en réalisant au moins 20 secondes de dérapage.

### Dominator (25)

Remporte une course avec un écart de 10 secondes ou plus sur le second.

### J'y suis, j'y reste (10)

Remporte la première place avec Toseland dans un mode Championnat MotoGP officiel.

### Freine doucement, Dani! (10)

Remporte une course avec Pedrosa à Sachsenring avec un écart de 10 secondes ou plus sur le second.

### Pilote technique (25)

Gagne Mugello, Catalunya, Donington, Assen et Phillip Island pendant le même Champ. de Carrière

### Plus vrai que nature (20)

Gagne une course en niveau Champion en utilisant le modèle Simulation et la boîte manuelle.

### Pilote de test (10)

Complète 20 tours en mode Contre-la-montre avec le même pilote.

### Loyauté (10)

Cours au moins 200 km avec la même équipe.

### Le fan club de Rossi (5)

Remporte 10 Courses rapides avec Valentino Rossi.

### Dédié à nos amis (5)

Remporte une course avec l'écurie Polaris World Aprilia.

### Duel au soleil (10)

Complète tous les Défis "vs"

### Photo à l'arrivée (10)

Remporte une course avec un écart d'une seconde ou moins sur le deuxième.

### Here Comes a New Challenger! (5)

Complète un Défi.

### Hohé, y a quelqu'un? (20)

Gagne une course avec un écart de 30" ou plus sur le second en mode difficulté moyenne.

### Apprentissage (5)

Complète un tour en mode Contre-la-montre.

### Nounours (20)

Rejoins l'écurie Grizzly Gas Kiefer Racing en mode Carrière.

### Champion du monde (40)

Remporte un Championnat officel dans n'importe quelle classe.

### Shinobi-do (10)

Remporte un Championnat officel en pilotant une Kawasaki.

### Champion 125cc (30)

Remporte le Championnat 125cc en mode Carrière.

### Champion 250cc (45)

Remporte le Championnat 250cc en mode Carrière.

### Le roi du monde (65)

Remporte le Championnat MotoGP en mode Carrière.

### Retraite (30)

Termine une Carrière.

### Le héros des 125cc (20)

Remporte le Championnat 125cc en mode Carrière au niveau Champion.

### Le héros des 250cc (30)

Remporte le Championnat 250cc en mode Carrière au niveau Champion.

### Le héros de MotoGP (50)

Remporte le Championnat MotoGP en mode Carrière au niveau Champion.

### Légende (70)

Gagne un Championnat au niveau Champion en mode Simulation et avec la boîte manuelle.

### C'est bon le Mocaccino (20)

Rejoins l'écurie Emmi Caffè Latte 250cc en mode Carrière.

### Un pas en avant (25)

Choisis une écurie 250cc en mode Carrière.

### Voilà le sommet (30)

Choisis une écurie MotoGP en mode Carrière.

### Globetrotter (30)

Remporte tous les GP non européens au cours du même Championnat MotoGP.

### Plus rien ne peut me vaincre (50)

Complète tous les Défis.

### Street Fighter (15)

Remporte un Championnat officel en pilotant une Honda.

### Le roi d'Espagne (30)

Remporte les GP d'Espagne, de Catalogne et de Valencia dans le même Championnat.

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

# Mr. Driller Online

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Driller yankee amateur (5)

Terminer le niveau Amérique [500 m].

### Maestro de l'apnée (5)

Obtenir 50 capsules d'air.

### Driller momie pro (10)

Terminer le niveau Égypte [1000 m].

### Roi des Drillers de Moscou (15)

Terminer le niveau Russie [3000 m].

### Destructeur infatigable (15)

Forer 5000 blocs.

### Guerrier implacable (15)

Remporter 10 combats solos consécutifs.

### Champion solidaire (15)

Remporter 10 combats à deux consécutifs.

### Maître suprême du score (20)

Battre de 200.000 points l'équipe rivale en combat à deux.

### Génie des quêtes (20)

Réussir 10 quêtes consécutives.

### Champion de l'enchaînement (25)

Enchaîner 30 blocs consécutifs.

### Dieu des Drillers de l'Arctique (25)

Creuser à 5000 m dans le niveau Pôle Nord.

## Conquérant du forage infini (30)

Remporter 20 combats solos et à deux consécutifs.

# Mutant Storm Empire

© Microsoft / PomPom Games 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Niveau Empire 1 (5)

Terminez le niveau 1 en n'importe quelle difficulté.

### Combo nuisible (5)

Pour obtenir un combo nuisible, tuez un certain nombre de nuisibles d'une même espèce.

### Multiplicateur x2 (5)

Obtenez le multiplicateur x2 en mode solo.

### Monde Empire 1 (10)

Terminez le monde 1 en n'importe quelle difficulté.

### Monde Empire 2 (10)

Terminez le monde 2 en n'importe quelle difficulté.

### Monde Empire 3 (15)

Terminez le monde 3 en n'importe quelle difficulté.

### Monde Empire 4 (20)

Terminez le monde 4 en n'importe quelle difficulté.

### Jumeaux millionnaires (20)

Les deux joueurs obtiennent chacun un million de points en mode multijoueur.

### Multiplicateur jumeaux x10 (20)

Les deux joueurs obtiennent un multiplicateur x10 en mode multijoueur.

### Multiplicateur x10 (25)

Obtenez le multiplicateur x10 en mode solo.

### Combos tous nuisibles (30)

Pour obtenir tous les combos nuisibles, tuez un certain nombre de nuisibles de toutes les espèces.

## Grand maître ceinture noire (35)

Terminez les 16 niveaux du jeu en ceinture noire en mode solo.

# MX vs ATV : Extreme Limite

© THQ / Rainbow Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **CRAZYLIKEA** pour déverrouiller tous les équipements.

## TOUS LES GUIDONS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **nohands** pour déverrouiller tous les guidons.

## CHEAT CODES

Allez dans la section Triche du menu Options et entrez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| `CRAZYLIKEA` | Tout l'équipement Fox Racing |
| `STICKERS` | Débloquer 27 illustrations |
| `nohands` | Tous les guidons |

## SUCCÈS

### Explorateur (5)

Parcourez un lieu en Freeride avec au moins un autre joueur en ligne.

### Roi du wheelie (5)

Réussissez un wheelie à 500 points.

### Roi du stoppie (5)

Réussissez un stoppie à 250 points.

### MINI-MX (10)

Remportez la série "Fast 50s Minimoto" du tournoi X-Cross.

### MOTO-CROSS (10)

Remportez en moto-cross la série "Kicker Supercross" du tournoi X-Cross.

### QUAD (10)

Remportez en quad la série "FMF National" du tournoi X-Cross.

### Chasse aux pignons 1 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Clearwater.

### Chasse aux pignons 2 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Crawley Creek.

### Chasse aux pignons 3 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Del Sol.

### Chasse aux pignons 4 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Copper Valley.

### Chasse aux pignons 5 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Greenfield.

### Chasse aux pignons 6 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Kittery Point.

### Chasse aux pignons 7 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Lakewood.

### Chasse aux pignons 8 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Pine Lakes.

### Chasse aux pignons 9 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Split Oak.

### Chasse aux pignons 10 (10)

Ramassez tous les pignons en Freeride à Sutherlin Valley.

### Cascadeur (10)

Réussissez une combinaison 5x lors d'une figure.

### MOTO-CROSS LITE (10)

Remportez en MX LITE la série "MotoXXX Freestyle" du tournoi X-Cross.

### CADDIE TOUT-TERRAIN (10)

Obtenez comme récompense un caddie tout-terrain lors d'une série d'épreuves ou du tournoi X-Cross.

### MONSTER TRUCK (10)

Remportez la série "M2R Opencross" du tournoi X-Cross.

### ORV SPORT (10)

Remportez la série "Oakley Opencross" du tournoi X-Cross.

### PICKUP (10)

Remportez la série "DWT Opencross" du tournoi X-Cross.

### BUGGY TOUT-TERRAIN (10)

Remportez la série "PEP Opencross" du tournoi X-Cross.

### DUNE BUGGY (10)

Remportez la série "UNI Opencross" du tournoi X-Cross.

### Saut ultime (10)

Réussissez un saut de 300 ft. (91,2 m).

### Connecté (10)

Remportez 5 courses en ligne.

### Sans accroc (25)

Réussissez une épreuve Freestyle sans accident.

### Choix du vainqueur (25)

Obtenez le Choix du vainqueur 3 fois de suite lors d'une partie en ligne.

### Globe-trotter (25)

Découvrez tous les lieux disponibles en compétition.

### Recordman (50)

Établissez 5 nouveaux records.

### Golden boy (50)

Remportez l'or dans toutes les séries d'épreuves.

### Poigne de fer (100)

Remportez le trophée du pentathlon lors du tournoi X-Cross.

### Collectionneur (100)

Débloquez ou achetez tous les objets de "MX vs ATV Extrême Limite".

### Fondu de vitesse (200)

Réussissez l'un des meilleurs tours parmi le Top 5 de chaque course.

### Kudos (0)

Regardez les crédits jusqu'à la fin.

### Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# MX vs ATV Reflex

© THQ 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### SÉRIE 1 WAYPOINT (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Waypoint de la carrière.

### SÉRIE 2 WAYPOINT (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Waypoint de la carrière.

### SÉRIE 3 WAYPOINT (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Waypoint de la carrière.

### SÉRIE 1 MOTOCROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Motocross de la carrière.

### SÉRIE 2 MOTOCROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Motocross de la carrière.

### SÉRIE 3 MOTOCROSS (30)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Motocross de la carrière.

### SÉRIE 1 SUPERCROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Supercross de la carrière.

### SÉRIE 2 SUPERCROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Supercross de la carrière.

### SÉRIE 3 SUPERCROSS (30)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Supercross de la carrière.

### SÉRIE 1 FREESTYLE (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Freestyle de la carrière.

### SÉRIE 2 FREESTYLE (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Freestyle de la carrière.

### SÉRIE 3 FREESTYLE (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Freestyle de la carrière.

### SÉRIE 1 OMNICROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Omnicross de la carrière.

### SÉRIE 2 OMNICROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Omnicross de la carrière.

### SÉRIE 3 OMNICROSS (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Omnicross de la carrière.

### SÉRIE 1 CIRCUIT EXTRÊME (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 1 Circuit extrême de la carrière.

### SÉRIE 2 CIRCUIT EXTRÊME (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 2 Circuit extrême de la carrière.

### SÉRIE 3 CIRCUIT EXTRÊME (15)

Arrivez au moins 3e dans la série 3 Circuit extrême de la carrière.

### ROI DU TOUT-TERRAIN (75)

Remportez toutes les séries de la carrière.

### CHAMPION DES CHAMPIONS (25)

Remportez toutes les confrontations de la carrière.

### MEILLEUR DE TOUS LES TEMPS (100)

Terminez 1er de toutes les épreuves de la carrière.

### ÉTALON OR (10)

Remportez l'Or dans l'un des défis Freeride de la carrière.

### MULTIMÉDAILLÉ (50)

Remportez l'Or dans tous les défis Freeride de la carrière.

### ENTREZ DANS L'ARÈNE (15)

Terminez une partie de la sélection sur Xbox LIVE.

### AU VAINQUEUR... (15)

Terminez 1er d'une partie de la sélection sur Xbox LIVE face à 11 adversaires humains en ligne.

### ENDURANCE (25)

Terminez 25 parties de la sélection sur Xbox LIVE.

### VIVE LE ROI (50)

Terminez 1er de 25 parties de la sélection sur Xbox LIVE.

### NIVELEUR (15)

Battez un adversaire plus expérimenté dans une partie de la sélection sur Xbox LIVE avec classement.

### CHAT (15)

Gagnez un mini-jeu Chat au cours d'une partie de la sélection sur Xbox LIVE.

### SERPENT CACHÉ (15)

Gagnez un mini-jeu Serpent au cours d'une partie de la sélection sur Xbox LIVE.

### TECHNIQUE (15)

Passez les techniques 1, 2 et 3.

### COMPÉTENCES MAÎTRE (15)

Passez les techniques 4, 5 et 6.

### ACROBATE (15)

Réalisez une figure aérienne et réussissez la réception.

### COUP DU CHAPEAU ! (15)

Réalisez trois figures aériennes exceptionnelles en un seul saut.

### PERFECTION (25)

Décrochez un 10.0 de la part d'un juge dans une épreuve Freestyle.

### PUR FREESTYLE (25)

Remportez une épreuve Freestyle de la carrière sans réaliser deux fois la même figure.

### À PLEINS GAZ (15)

Prenez un tour d'avance sur un concurrent dans une course.

### L'AS DE LA PISTE (15)

Remportez 10 holeshots.

### FRIMEUR (15)

Réalisez trois figures exceptionnelles dans une course.

### AJUSTAGE (5)

Ajustez un curseur de réglage et sauvegardez les nouveaux paramètres.

### PROPRE ET NETTE (15)

Terminez une course en conservant la carrosserie de votre machine intacte.

### RESTES SQUELETTIQUES (15)

Terminez une course avec une machine ayant perdu sa carrosserie.

### PAS DE CASSE (5)

Évitez un accident lors d'une course.

### ÉCHAPPÉE BELLE ! (25)

Évitez 100 accidents.

### VOUS ÊTES UNE LÉGENDE (25)

Terminez 1er d'une course de niveau Divinité.

### SAUTEUR EN LONGUEUR (15)

Réussissez un saut d'une longueur de 90 mètres ou plus.

### ROI DU WHEELIE (15)

Tenez un Wheelie sur 45 mètres ou plus.

### MAÎTRE DU STOPPIE (15)

Tenez un Stoppie sur 23 mètres ou plus.

## CHEAT CODES

### Débloquer les machines KTM

Entrez le code **READYTORACE**

### Débloquer toutes les combinaisons

Entrez le code **GEAREDUP**

# N+

© Metanet Software Inc. / Slick Entertainment Inc. 2008

+ D'INFOS FORUM

## DÉFIS EXPERT

Terminez les 50 épisodes du mode solo pour déverrouiller 10 épisodes supplémentaires.

## IMAGE DE JOUEUR SECRÈTE

Terminez les épisodes 0 à 49 pour débloquer une image de joueur spéciale à utiliser comme Gamertag Xbox Live.

# Namco Museum : Virtual Arcade

© Namco 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS DE DIG DUG

### Carotte (5)

Attrape la carotte qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

### 2 ennemis (10)

Écrase 2 ennemis avec un seul roc !

### Navet (10)

Attrape le navet qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

### Champignon (10)

Attrape le champignon qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

### Creuser (15)

Creuse tout le secteur dans chaque tableau !

### Concombre (15)

Attrape le concombre qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

### Aubergine (15)

Attrape l'aubergine qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

### 4 ennemis (20)

Écrase 4 ennemis avec un seul roc !

### Poivron (20)

Attrape le poivron qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

### Tomate (20)

Attrape la tomate qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

### Pastèque (20)

Attrape la pastèque qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

### Ananas (25)

Attrape l'ananas qui apparaît quand tu as fait tomber 2 rocs dans certains tableaux.

## SUCCÈS DE GALAGA

### Chasseur double (5)

Forme un chasseur double !

### Chasseur ennemi (5)

Tire sur un chasseur rouge capturé !

### Tableau 10 (5)

Atteins le tableau 10 !

### Libellule (10)

Trouve la libellule pendant le combat !

### Tableau 20 (10)

Atteins le tableau 20 !

### Bonus Parfait (15)

Abats tous les ennemis dans un tableau Défi !

### Scorpion (15)

Trouve le scorpion pendant le combat !

### Moustique (20)

Trouve le moustique pendant le combat !

### Stingray (25)

Trouve le stingray pendant le combat !

### Galboss (30)

Trouve le galboss pendant le combat !

### Vaisseau spatial bleu (30)

Trouve le vaisseau spatial bleu pendant le combat !

### Tableau 30 (30)

Atteins le tableau 30 !

## SUCCÈS DE GALAGA LEGIONS

### Pas de déploiement (5)

Zone terminée sans déployer un seul satellite !

### Zone 1 terminée (5)

A terminé la Zone 1 !

### Zone 2 terminée (5)

A terminé la Zone 2 !

### Zone 3 terminée (10)

A terminé la Zone 3 !

### Zone 4 terminée (10)

A terminé la Zone 4 !

### Aventure Zone 2 terminée (10)

A terminé la Zone 2 en mode Aventure !

### Zone 5 terminée (15)

A terminé la Zone 5 !

### Zones de Championnat réussies (15)

A terminé toutes les zones en mode Championnat !

### Une seule vie (15)

Zone terminée sans perdre un seul chasseur !

### Aventure Zone 3 terminée (20)

A terminé la Zone 3 en mode Aventure !

### Aventure Zone 4 terminée (30)

A terminé la Zone 4 en mode Aventure !

### Toutes zones d'Aventure réussies (50)

A terminé toutes les zones en mode Aventure !

# SUCCÈS DE MR. DRILLER ONLINE

### Driller yankee amateur (5)

Terminer le niveau Amérique (500 m).

### Maestro de l'apnée (5)

Obtenir 50 capsules d'air.

### Driller momie pro (10)

Terminer le niveau Égypte (1000 m).

### Roi des Drillers de Moscou (15)

Terminer le niveau Russie (3000 m).

### Destructeur infatigable (15)

Forer 5000 blocs.

### Guerrier implacable (15)

Remporter 10 combats solos consécutifs.

### Champion solidaire (15)

Remporter 10 combats à deux consécutifs.

### Maître suprême du score (20)

Battre de 200.000 points l'équipe rivale en combat à deux.

### Génie des quêtes (20)

Réussir 10 quêtes consécutives.

### Champion de l'enchaînement (25)

Enchaîner 30 blocs consécutifs.

### Dieu des Drillers de l'Arctique (25)

Creuser à 5000 m dans le niveau Pôle Nord.

### Conquérant du forage infini (30)

Remporter 20 combats solos et à deux consécutifs.

## SUCCÈS DE MS. PAC-MAN

### Cerise (5)

Mange la cerise qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

### Fraise (5)

Mange la fraise qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

### Orange (10)

Mange l'orange qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

### 3 fantômes (10)

Mange trois fantômes à la suite après avoir gobé une Pac-Gum !

### Bretzel (15)

Mange le bretzel qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

### Pomme (15)

Mange la pomme qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

### Tous les fantômes (15)

Mange les quatre fantômes à la suite après avoir gobé une Pac-Gum !

### Tableau 5 (15)

Finis le niveau Débutant en terminant les 5 premiers tableaux !

### Poire (20)

Mange la poire qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

### Banane (20)

Mange la banane qui apparaît quand tu as gobé assez de Pac-Billes !

### Parfait (30)

Mange tous les fantômes quatre fois dans un tableau !

### Tableau 21 (40)

Finis le niveau Avancé en terminant les 21 premiers tableaux !

## SUCCÈS DE NEW RALLY-X

### Drapeau spécial (5)

Ramasse le drapeau spécial.

### Drapeau de la chance (5)

Ramasse le drapeau de la chance.

### Tableau 4 (10)

Termine le tableau 4 !

### Vie bonus (10)

Marque 20.000 points pour gagner une vie bonus !

### Drapeau spécial d'abord (10)

Ramasse le drapeau spécial avant d'en ramasser un autre !

### Bonus carburant (10)

Ramasse un drapeau de la chance en ayant gardé la moitié de ton carburant.

### Drapeau spécial zéro perte (15)

Ramasse le drapeau spécial avant les autres drapeaux et termine le tableau sans perdre une vie !

### Tableau 8 (20)

Termine le tableau 8 !

### Double Vie bonus (20)

Marque 100.000 points pour gagner une autre vie bonus !

### Tableau 12 (25)

Termine le tableau 12 !

### Tableau 16 (30)

Termine le tableau 16 !

### Zéro perte (Tableau 7) (40)

Termine les 7 premiers tableaux sans perdre une seule vie !

# SUCCÈS DE PAC-MAN

### Cerise (5)

Mange la cerise qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 1 !

### Fraise (5)

Mange la fraise qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 2 !

### Orange (10)

Mange l'orange qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 3 ou 4 !

### Pomme (10)

Mange la pomme qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 5 ou 6 !

### Tous les fantômes (10)

Mange tous les fantômes à la suite quand tu as mangé une Pac-Gum !

### Melon (15)

Mange le melon qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 7 ou 8 !

### Galboss (15)

Mange le Galboss qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 9 ou 10 !

### Termine le tableau 5 (15)

Termine le niveau Débutant en passant les 5 premiers tableaux !

### Cloche (20)

Mange la cloche qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 11 ou 12 !

### Clé (25)

Mange la clé qui apparaît quand tu as mangé assez de Pac-Billes dans le tableau 13 !

### Parfait (30)

Mange tous les fantômes quatre fois dans un tableau !

### Termine le tableau 21 (40)

Termine le niveau Avancé en passant les 21 premiers tableaux !

# SUCCÈS DE PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION

### Enflammé (5)

Produis des étincelles pendant 1 seconde !

### 8 fantômes (5)

Mange 8 fantômes à la suite.

### 200 000 Points (10)

Obtiens 200 000 points !

### Clé (10)

Mange la clé !

### Couronne (20)

Mange la couronne !

### Mode Championnat (20)

Termine le mode Championnat !

### Mode Défi 1 (20)

Termine le mode Défi 1 !

### Mode Défi 2 (20)

Termine le mode Défi 2 !

### Mode Extra 1 (20)

Termine le mode Extra 1 !

### Mode Extra 2 (20)

Termine le mode Extra 2 !

### Mode Extra 3 (20)

Termine le mode Extra 3 !

### 400 000 Points (30)

Obtiens 400 000 points !

## SUCCÈS DE XEVIOUS

### Maître du rayon niveau 100 (5)

Détruire 100 ennemis aériens !

### Bombardier niveau 30 (5)

Détruire 30 ennemis au sol !

### Andor Genesis (10)

Détruire Andor Genesis !

### Maître du rayon niveau 500 (10)

Détruire 500 ennemis aériens !

### Découvreur de Sol Citadel (10)

Découvrir une Sol Citadel !

### Destructeur de Sol Citadel (15)

Détruire une Sol Citadel !

### 40.000 points (15)

Marquer 40.000 points.

### Bombardier niveau 100 (15)

Détruire 100 ennemis au sol !

### Drapeau spécial (25)

Révéler un drapeau spécial !

### Devin de Sol Citadel (25)

Découvrir 3 Sol Citadels !

### 100.000 points (30)

Marquer 100.000 points.

### Maître devin de Sol Citadel (35)

Découvrir 5 Sol Citadels !

# Naruto : Rise of a Ninja

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Un ninja dans les feuilles (10)

Exécute une séquence de vitesse dans les arbres sans chuter.

### Genin (15)

Atteins le rang de Genin en obtenant 1250 points à l'examen de la Forêt de la Mort.

### Naruto - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Naruto.

### Sasuke - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Sasuke.

### Sakura - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Sakura.

### Kakashi - Exam. Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Kakashi.

### Kiba - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Kiba.

### Neji - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Neji.

### Zabuza - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Zabuza.

### Haku - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Haku.

### Orochimaru - Exam. F. de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Orochimaru.

### Gaara - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Gaara.

### Lee - Examen Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Rock Lee.

### Détective de Konoha (20)

Termine tous les niveaux des mini-jeux de cache-cache.

### Livreur (20)

Termine tous les niveaux des mini-jeux de livraison de ramen.

### Roquette ninja (20)

Termine les mini-jeux de course à tous les niveaux.

### Fille sexy (20)

Assomme tous les villageois malheureux en amour à l'aide du Sexy Jutsu.

### Garde du corps (20)

Bats Zabuza.

### Élève surdoué (25)

Bats Kakashi.

### Héros du Pays des Vagues (25)

Bats Haku.

### Chûnin (30)

Atteins le rang de Chûnin en obtenant 3750 points à l'examen de la Forêt de la Mort.

### Candidat Chûnin (30)

Bats Kiba.

### Jônin (40)

Atteins le rang de Jônin en obtenant 7500 points à l'examen de la Forêt de la Mort.

### Sur les sentiers de la gloire (50)

Rends 50 % des villageois heureux.

### Maître du destin (50)

Bats Neji.

### Ninja célèbre (100)

Rends 75 % des villageois heureux.

### Amis dans le besoin (100)

Bats Gaara.

### Collectionneur (100)

Trouve tous les objets rares du jeu.

### Héros de Konoha (110)

Rends 100 % des villageois heureux.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SUCCÈS DU CONTENU ADDITIONNEL

### Shikamaru - Exam. F. de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Shikamaru.

### Jiraiya - Exam. Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Jiraiya.

### Sarutobi - Exam. F. de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Sarutobi.

### Chôji - Exam. Forêt de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Chôji.

### Temari - Exam. F. de la Mort (15)

Termine l'examen de la Forêt de la Mort avec Temari.

# Naruto : The Broken Bond

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Roi du poing de fer (5)

Gagne un combat en utilisant un combo fatal.

### Loup solitaire (25)

Gagne un tournoi en mode solo.

### Champion de l'équipe (25)

Gagne un tournoi avec intervention.

### Intouchable (20)

Gagne un combat sans perdre de santé.

### Credo de Naruto (25)

Termine toutes les missions de chasseur de primes.

### Cartophile (40)

Trouve toutes les cartes ninja.

### Livreur (10)

Termine toutes les missions de livraison avec Shikamaru.

### Ninja le plus rapide (15)

Gagne toutes les médailles d'or des Séquences de vitesse.

### Belle pêche (15)

Gagne une médaille d'or dans un jeu de pêche.

### Oeil de lynx (15)

Termine toutes les missions de cache-cache avec Neji.

### Chercheur d'or (35)

Récupère 50 % des pièces d'or.

### Tout l'or du monde (50)

Récupère toutes les pièces d'or.

### Pêche d'enfer (25)

Gagne toutes les médailles d'or à la pêche.

### Mon entraîneur de combos (20)

Apprends tous les combos du dojo.

### Ninja en folie (25)

Gagne toutes les médailles d'or dans les jeux du festival de Tanzaku.

### Tous des pervers (20)

Fais plaisir aux villageois en mal d'amour en exécutant ton Sexy Jutsu.

### La dernière chips (20)

Termine toutes les quêtes de collecte de Chôji.

### Chien courant (20)

Termine toutes les courses avec Kiba.

### Hâte de l'arbre (20)

Gagne une médaille d'or dans une Séquence de vitesse.

### Diplômé de l'académie (15)

Deviens diplômé en ligne.

### Chûnin (20)

Atteins le rang de Chûnin en ligne.

### Un peu de cran (5)

Joue à un match en ligne.

### Genin (15)

Atteins le rang du Genin en ligne.

### Hokage (0)

Atteins le rang d'Hokage en ligne.

### Jônin (30)

Atteins le rang de Jônin en ligne.

### Sauvons les arbres (15)

Gagne un match en ligne sans faire de substitution.

### Succès secret (30)

### Succès secret (30)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (25)

### Succès secret (30)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (60)

### Succès secret (35)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

## NARUTO (RENARD À NEUF QUEUES)

Sur l'écran de sélection des personnages, faites : X, X, Y, Y, X, Y, X, Y, X, X.

## TOUTES LES ARÈNES

### Cour du temple

Terminer le Tournoi solo.

### Arène du Hokage

Terminer le Tournoi tag.

### Toit du colisée

Terminer deux fois le Tournoi (solo ou tag).

### Endless Planes

Terminer trois fois le Tournoi (solo ou tag).

### Toit de l'infirmerie

Terminer quatre fois le Tournoi (solo ou tag).

### Statue de Madara Uchiha

Terminer cinq fois le Tournoi (solo ou tag).

### Vallée de la Fin

Terminer six fois le Tournoi (solo ou tag).

## TOUS LES PERSONNAGES

### ANBU Itachi

Terminer le deuxième labyrinthe de Sasuke en mode Story.

### Gaara

Battre Gaara dans le flash back de Rock Lee en mode Story.

### Itachi Uchiha

Battre Itachi en mode Story.

### Jirobo

Terminer le combat contre Jirobo en mode Story.

### Kabuto

Battre Kabuto en mode Story.

### Kidomaru

Battre Kidomaru en mode Story.

### Kimimaro

Battre Kimimaro avec Naruto en mode Story.

### Kisame

Survivre aux attaques de Kisame en mode Story.

### Naruto (combinaison de Lee)

Trouver les fleurs pour la mission de Gai en mode Story.

### Naruto (renard à neuf queues)

Transformez-vous en Naruto renard à neuf queues en mode Story.

### Rock Lee

Battre Kimimaro avec Rock Lee en mode Story.

### Sakon

Battre le quartet du son avec Sasuke en mode Story.

### Sasuke 2

Terminer le combat contre Sasuke en mode Story.

### Tayuya

Battre Sakon en mode Story.

### Temari

Terminer le combat contre Tayuya en mode Story.

### Tsunade

Faire de Tsunade le nouveau Hokage en mode Story.

# NASCAR 08

© EA Sports / EA Tiburon 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu de triche du jeu, dans les options.

| Codes | Effets |
|---|---|
| Checkered Flag | Tous les véhicules du mode Chase |
| Race The Pack | Tous les pilotes |
| Walmart Everyday | Véhicule Wal-Mart |
| EA SPORTS CAR | Véhicule EA Sports Stock Car |

# NASCAR 09

© Electronic Arts / EA Tiburon 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NOMS SPÉCIAUX

### Walmart Everyday

Allez dans la coupe Chase For the Sprint et entrez le nom WalMart EveryDay (prénom : **WalMart**, nom : **EveryDay**). Cela débloquera la course Walmart (Chicago Pier) et les véhicules Walmart.

### Michael Mcdowell

Entrez le prénom **Michael** et le nom **Mcdowell00**.

## CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être entrés dans l'écran "Cheat Code", dans le menu EA Sports Extra.

### Débloquer toutes les "chase cars".

CHECKERED FLAG

### Débloquer tous les pilotes imaginaires.

RACE THE PACK

### Débloquer la voiture EA Sports.

EA SPORTS CAR

### Débloquer la voiture Wal-Mart et le circuit Chicago Pier.

WALMART EVERYDAY

# NBA 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## EQUIPES ET MAILLOTS CACHÉS

Ces codes sont à saisir dans la section Codes du menu Options.

| | |
|---|---|
| `2kchina` | Equipe 2K Sports Chine |
| `2ksports` | Equipe 2K Sports |
| `eydonscar` | Maillots supplémentaires |
| `payrespect` | ABA ball |
| `nba2k` | Equipe des développeurs |
| `vcteam` | Equipe de design |
| `wasshcicsl` | Hardwood Classic |
| `ycprtii` | Blazers "Rip City" |

# NBA 2K6

© 2K Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Entrez l'un de ces codes sur l'écran dédié :

| | |
|---|---|
| `2ksports` | Equipe 2k Sports |
| `31andonly` | New Pacers (Jerseys) |
| `anklebreakers` | Chaussures Up-Tempo de Nike |
| `ballers` | Joueurs célèbres en mode 24/7 |
| `bos 2nd` | Boston Celtics |
| `cle 2nd` | Cleveland Cavaliers |
| `den 2nd` | Denver Nuggets |
| `det 2nd` | Detroit Pistons |
| `getaclue` | Améliorer l'attaque |
| `kobe` | Chaussures Air Zoom Kobe 1 de Nike |
| `lebronsummerkicks` | Chaussures Lebron James |
| `lockdown` | Améliorer la défense |
| `nba2k6` | Equipe NBA 2k6 |
| `noinjury` | Pas d'injures |
| `nrgmax` | Pas de fatigue |
| `vcteam` | Visuel de l'équipe de développement |

# NBA 2K7

© 2K Sports / Visual Concepts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Allez dans la section "Codes" et tapez un des codes suivants :

### Les tenues

| | |
|---|---|
| `bcb8sta` | Tenue alternative des Bobcats |
| `zjb3lau` | Tenue alternative des Jazz |
| `nrd4esj` | Tenue alternative des Nets |
| `zw9idla` | Tenue alternative des Wizards |
| `syt6cii` | Tenue des All Stars |
| `vdr5lya` | Tenue de la Saint Valentin des Hornets |

### Les équipes

| | |
|---|---|
| `topps2ksports` | Equipe sélection 2K |
| `tns9roi` | Equipe All Stars internationale |
| `bestsim` | Equipe NBA 2K |
| `rta1spe` | Equipe Superstars |

### Les ballons

| | |
|---|---|
| `ply8mia` | Ballon All-Stars |
| `payrespect` | Ballon ABA |

### Les codes de triche

| | |
|---|---|
| `norest` | Endurance illimitée |
| `ironman` | Résistance maximale |
| `getstops` | +10 en défense |
| `inthezone` | +10 en attaque |

# NBA 2K8

© 2K Sports / Visual Concepts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## EQUIPES

Allez dans le menu Features puis dans la section Codes pour saisir les codes suivants.

| | |
|---|---|
| `2ksports` | Equipe 2K Sports |
| `nba2k` | Equipe de développement NBA |
| `payrespect` | ABA Ball |
| `vcteam` | Equipe de Visual Concepts |

# NBA 2K9

© 2K Games / Visual Concepts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Créer joueur (10)

Utiliser la fonction Créer un joueur

### Critique (10)

Télécharger une vidéo et l'évaluer.

### Liste d'écoute 2K Beats (10)

Créer une liste de lecture 2K Beats

### Partie classée en ligne (15)

Remporter 1 match classé en ligne

### Partie avec classement : 3 v.c. (15)

Remporter 3 matchs classés en ligne consécutifs

### Concours de 3 pts (15)

Remporter le Concours de tirs à 3 points

### Trophée 15 paniers à 3 pts (15)

Réussir au moins 15 tirs à 3 points avec n'importe quelle équipe.

### Trophée Grosse défense (15)

Maintenir le % de réussite aux tirs de l'équipe adverse en dessous de 40%.

### Lumières éteintes (15)

Taux de réussite au tir supérieur à 55% avec une équipe [avec un minimum de 40 PT]

### Contre-attaque (15)

Marquer au moins 15 points en contre-attaque avec n'importe quelle équipe.

### Deuxième unité (15)

Marquer au moins 40 points avec les remplaçants d'une équipe.

### Rebond offensif (15)

Prendre 10 rebonds offensifs, réussir 5 contres et 5 interceptions avec n'importe quelle équipe.

### Deuxième chance (15)

Commencer la quatrième période avec au moins 10 points de retard et remporter le match.

### Métronome (15)

Taux de réussite au lancer franc supérieur à 85% avec une équipe [avec un minimum de 15 LFT].

### Suns - Lakers (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

### Spurs - Mavericks (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

### Pistons - Heat (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

### Suns - Mavericks (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

### Lakers - Clippers (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

### Est - Ouest (15)

L'équipe contrôlée par l'utilisateur doit remporter ce match en difficulté All-Star.

### 5 victoires classées en ligne (15)

Remporter 5 matchs classés en ligne

### Infranchissable (20)

Réussir 10 contres et 10 interceptions avec n'importe quelle équipe.

### 3 points (20)

Réussir au moins 10 tirs à 3 pts, avec au moins 45% de réussite au tirs à 3 pts.

### Domination intérieure (20)

Marquer au moins 60 points dans la raquette avec n'importe quelle équipe.

### Mains sûres (20)

Réussir 20 passes décisives et perdre la balle moins de 5 fois avec n'importe quelle équipe.

### 30 passes décisives (20)

Effectuer au moins 30 passes décisives avec une équipe.

### 10 contres (20)

Réussir au moins 10 contres avec n'importe quelle équipe.

### 15 interceptions (20)

Réussir au moins 15 interceptions avec n'importe quelle équipe.

### Équipe 2K (20)

Battre un membre de l'équipe 2K dans un match en ligne.

### Bon coéquipier (20)

Obtenir une évaluation positive de la part de vos coéquipiers dans le mode En Équipe en ligne.

### Mieux vaut donner... (20)

Partager un fichier, quel que soit son type, via l'option 2K Share.

### Partie avec classement : 5 v.c. (20)

Remporter 5 matchs classés en ligne consécutifs

### Différence de rebonds +7 (20)

Prendre au moins 7 rebonds de plus que l'adversaire avec n'importe quelle équipe

### LeBron James (25)

Marquer au moins 35 points, prendre 9 rebonds et réussir 9 passes décisives avec LeBron James.

### Dwyane Wade (25)

Marquer au moins 26 points, prendre 5 rebonds et réussir 7 passes décisives avec Dwyane Wade.

### Kobe Bryant (25)

Marquer au moins 40 points, prendre 5 rebonds et réussir 5 passes décisives avec Kobe Bryant.

### Allen Iverson (25)

Marquer au moins 30 points, réaliser 8 passes décisives et 3 interceptions avec Allen Iverson.

### Steve Nash (25)

Réussir 15 passes décisives et marquer au moins 20 points avec Steve Nash.

### Dwight Howard (25)

Marquer au moins 20 points, prendre 15 rebonds et réussir 3 contres avec Dwight Howard.

### Gilbert Arenas (25)

Marquer au moins 35 points, réussir 3 interceptions et 5 tirs à 3 points avec Gilbert Arenas.

### Carmelo Anthony (25)

Marquer au moins 40 points et prendre 8 rebonds avec Carmelo Anthony.

### Chris Paul (25)

Marquer au moins 20 points, réussir 10 passes décisives et 3 interceptions avec Chris Paul.

### Kevin Garnett (25)

Marquer au moins 20 points, prendre 13 rebonds et réaliser 5 passes décisives avec Kevin Garnett.

### Yao Ming (25)

Marquer au moins 30 points, prendre 12 rebonds et réussir 4 contres avec Yao Ming.

### Chris Bosh (25)

Marquer au moins 30 points, prendre 10 rebonds et réussir 2 contres avec Chris Bosh.

### 10 victoires classées en ligne (25)

Remporter 10 matchs classés en ligne

### 20 victoires classées en ligne (30)

Remporter 20 matchs classés en ligne

### Concours de dunks Sprite (35)

Remporter le Concours de dunks Sprite avec LeBron James

### Duel de dunks (35)

Remporter un duel de dunks.

### Quiz (35)

Répondre correctement à 15 questions du quiz

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes du menu Features.

| | |
|---|---|
| `2ksports` | 2K Sports Team |
| `llmohffaae` | Superstars team |
| `nba2k` | NBA Development Team |
| `payrespect` | ABA Ball |

vcteam Visual Concepts Team

# NBA Ballers : Chosen One

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Takin' it Downtown (10)

Remportez votre premier match classé sur le Xbox Live.

### Pass the Rock! (20)

Faites un alley-oop en solo ou lors d'un match sur le live.

### Just Getting Started (20)

Terminez le premier chapitre du mode Story.

### Free Throw (25)

Terminez l'épisode 1.

### Jump Shot (25)

Terminez l'épisode 2.

### 3-Pointer (25)

Terminez l'épisode 3.

### Getting Into It (25)

Remportez 5 matches classés.

### Show-n-Prove (25)

Réalisez un "Shut'Em Down" lors d'un match classé.

### Achiever (25)

Réalisez un "Shut'Em Down" de niveau 3 lors d'un match classé.

### Dynasty! (40)

Terminez l'épisode 4.

### Legend! (50)

Terminez l'épisode 5.

### Big Air (50)

Faites un tir à 3 points dans un match en 2 contre 2 en vous plaçant au-delà de la ligne médiane dans une partie en solo.

### Own the Court (50)

Réalisez un combo de 7 mouvements dans une partie en solo.

### Can't Stop the Reign (100)

Débloquez tous les Super Dunks.

### Double Double (100)

Terminez deux fois chacun des épisodes du mode Story.

### Dedicated (100)

Remportez 25 matches classés.

### Show Off! (100)

Réalisez un "Shut'Em Down" de niveau 3 lors d'une partie solo.

### Hall-of-Fame! (200)

Terminez l'épisode 6.

# NBA Live 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ACCESSOIRES BONUS

### Nouvelles chaussures

| | |
|---|---|
| DRI239CZ49 | Adidas A3 Garnett 3 |
| AI9BUBBA7T | Answer IX Retro |
| JZ3SCARTVY | S. Carter 3 |
| 258SHQW95B | T-Mac (noires) |
| HGS83KP234P | T-Mac 5 (blanches) |

### Nouvelles tenues

| | |
|---|---|
| 193KSHU88J | Boston Celtics |
| 9922NVDKVT | Cleveland Cavaliers |
| XWETJK72FC | Denver Nuggets |
| JANTWIKBS6 | Detroit Pistons red |
| 654NNBFDWA | Sacramento Kings 2005-2006 |

# NBA Live 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran des codes NBA :

### Equipement Adidas

| | |
|---|---|
| 99B6356HAN | Artillery II (noir) |
| NTGNFUE87H | Artillery II (blanc) |
| 7FB3KS9JQ0 | BTB Low (St. Patty's edition) |
| BV6877HB9N | C-Billups (All-Star edition) |
| 85NVLDMWS5 | C-Billups (Vegas edition) |
| CLT2983NC8 | Campus Lt (St. Patty's edition) |
| CC98KKL814 | Crazy 8 (St. Patty's edition) |
| 22OIUJKMDR | Equipement Bball (St. Patty's edition) |
| HYIOUHCAAN | Garnett Bounce (All-Star edition) |
| KDZ2MQL17W | Garnett Bounce (Vegas edition) |
| 23DN1PPOG4 | Gil-Zero (All-Star edition) |
| QQQ3JCUYQ7 | Gil-Zero (Vegas edition) |
| 369V6RVU3G | Gil-Zero Mid (Extérieur) |
| 1GSJC8JWRL | Gil-Zero Mid (Domicile) |
| FE454DFJCC | Stealth (All-Star edition) |
| MCJK843NNC | T-Mac 6 (All-Star edition) |
| 84GF7EJG8V | T-Mac 6 (Vegas edition) |

### Tenues

| | |
|---|---|
| WEDX671H7S | Bobcats Secondary road jersey |
| VCBI89FK83 | Jazz Secondary road jersey |
| D4SAA98U5H | Nets Secondary road jersey |
| QV93NLKXQC | Wizards Secondary road jersey |
| 5654ND43N6 | East All Stars domicile |
| WOCNW4KL7L | East All Stars extérieur |
| 993NSKL199 | West All Stars domicile |
| XX93BVL20U | West All Stars extérieur |

## TEAM ADIDAS

2S8Q-L6RG-ZZ3C-E44F-GK8M
26V5-SFR5-QKSQ-T7X3-2ZJE

# NBA Live 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES

Ces codes sont à entrer à l'écran des codes NBA.

| | |
|---|---|
| FE454DFJCC | Adidas Duncan Stealth (version All-Star) |
| 23DN1PPOG4 | Adidas Gil-Zero (version All-Star) |

# NBA Live 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### All-Star (20)

Un joueur de votre équipe du Dynasty Mode est sélectionné pour le All-Star Game.

### Meilleur 5 (20)

Un joueur de votre équipe du Dynasty Mode est cité dans le meilleur 5 NBA.

### Main ferme (20)

Mettre deux lancers-francs d'affilée à moins de deux minutes de la fin en Superstar face à l'IA.

### Joueur inhumain (25)

Marquer plus de 60 points avec un joueur créé dans une partie en solo face à l'IA.

### Le passé c'est le présent (25)

Remporter un match NBA LIVE Rewind en solo face à l'IA.

### Tête froide (30)

Remporter un match en solo en prolongations face à l'IA.

### Jeu de la semaine (30)

Jouer et gagner un 'Jeu de la semaine' lors d'une partie avec classement en ligne.

### MVP Deviens Pro (30)

Remporter un match Deviens pro en obtenant une évaluation de 80 ou plus en solo face à l'IA.

### La sensation (30)

Battre les Etats-Unis dans un match en solo des Championnats du monde de la FIBA face à l'IA.

### Le come-back de l'année (40)

Remporter un match en solo après avoir été mené de 20 points par l'IA.

### David contre Goliath (50)

Battre une équipe notée 10 ou plus dans un match en solo face à l'IA en difficulté Superstar.

### Joueur complet (50)

Réaliser un triple-double avec votre joueur dans un match Deviens pro en solo face à l'IA.

### Joueur extérieur (50)

Terminer complètement les défis Ailier dans l'Academy NBA LIVE.

### Patron de la raquette (50)

Terminer complètement les défis Pivot dans l'Academy NBA LIVE.

### Jeu collectif (50)

Terminer complètement les défis Jeu collectif dans l'Academy NBA LIVE.

### Victoire en club (50)

Jouer et gagner une partie par équipe en ligne.

### Refroidissement (50)

Refroidir un "série au shoot" de l'IA en le maintenant sous la barre des 10 pts(QT de 10 min mini.)

### La légende (60)

Gagner d'au moins 20 points dans un match en solo face à l'IA en difficulté Superstar.

### A l'ancienne (60)

Remporter un match sans dunks ou tirs à 3 points dans un match en solo face à l'IA.

### Super DG (100)

Améliorer complètement votre staff en Dynasty Mode.

### Le rouleau-compresseur (100)

Jouer 20 parties avec classement en ligne.

## MODE SUPER DUNK

Utilisez le distributeur de Sprite à l'académie NBA et entrez le code **SPRITESLAM** pour débloquer le mode Super Dunk.

# NBA Live 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MAILLOTS SECRETS

Allez dans la section des codes du menu Extras et entrez le code : **Ndnba1rooaesdc0** pour débloquer les maillots secondaires des Mavericks, des Rockets, des Grizzlies et des Hawks.

# NBA Street Homecourt

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUS LES TERRAINS

Au menu principal, maintenez LB et RB et appuyez sur Haut, Droite, Bas et Gauche. Un son confirmera la validité du code et tous les terrains seront débloqués lorsque vous commencerez une nouvelle partie.

## BASKET VIRTUEL

Au menu principal, maintenez LB et RB et appuyez sur Haut, Bas, Gauche et Droite. Un son confirmera la validité du code.

## BONUS

### Brand Jordan (tenue 2)

Faites 10 contres dans un match.

### Brand Jordan (tenue 4)

Faites 10 interceptions dans un match.

### Chicago All-Stars

Battre les Chicago Bulls dans un match Back-to-Basics.

### Detroit All-Stars

Battre les Detroit Pistons dans un match Back-to-Basics.

### Jordan 9.5 Team

Remporter 5 matches Back-to-Basics, ou 5 GB Battle, ou 5 Pick Up, ou 5 Trick Battles.

### Jordan Hoops Lo

Remporter 15 matches Back-to-Basics, ou 15 GB Battle, ou 15 Pick Up, ou 15 Trick Battles.

### Jordan Laney 23

Remporter 30 matches Back-to-Basics, ou 30 Pick Up.

### Jordan Show Em Lo

Remporter 30 GB Battle, ou 30 Trick Battles.

### Jordan XXI PE

Remporter 100 matches Pick Up.

### Los Angeles All-Stars

Battre les Los Angeles Lakers dans un match Pick Up.

### New Jersey All-Stars

Battre les New Jersey Nets dans un match Trick Battle.

### New York All-Stars

Battre les New York Knicks dans un match GB Battle.

### Oakland All-Stars

Battre les Golden State Warriors dans un match Trick Battle.

# NCAA Football 07

© Electronic Arts / EA Sports

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODES

| | |
|---|---|
| Fumble | 2004 All-Americans #273 |
| EA Sports | Cuffed #206 |
| Heisman | Jumbalaya #211 |
| NCAA | Stiffed #222 |
| Football | Take Your Time #224 |
| Fight | Texas Tech #160 |

Equipes "All time" :

| | |
|---|---|
| Roll Tide | Alabama |
| Woopigsooie | Arkansas |
| War Eagle | Auburn |
| Glory | Colorado |
| Uprising | Florida State |
| Great To Be | Florida |
| On Iowa | Iowa |
| Victory | Kansas State |
| Geaux Tigers | LSU |
| Raising Cane | Miami |
| Go Blue | Michigan |
| Hail State | Mississippi State |
| Go Big Red | Nebraska |
| Golden Domer | Notre Dame |
| Killer Nuts | Ohio State |
| Go Pokes | Oklahoma State |
| Boomer | Oklahoma |
| Quack Attack | Oregon |
| We Are | Penn State |
| Boiler Up | Purdue |
| Orange Crush | Syracuse |
| Big Orange | Tennessee |
| Gig Em | Texas A&M |
| Hook Em | Texas |
| Fight On | USC |
| Wahoos | Virginia |

# Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Les manipulations suivantes sont à effectuer sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) :

**Upgrades gratuits**
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas. Une option spéciale dans la salle arrière du magasin sera ouverte.

**Castrol Ford GT**
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

**Castrol Syntec Ford GT**
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

**Porsche Cayman**
LT, RT, RT, RT, Droite, Gauche, Droite, Bas

**Challenge Burger King**
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

## TOUTES LES VOITURES DU JEU

### Disponibles dès le début

pChevrolet Cobalt SSS
pFiat Puntoo
pLexus IS3000
pVolkswagen Golf GTII

### A débloquer

| | |
|---|---|
| Ashton Martin DB9 | Battez le boss #7, Kaze |
| Audi A3 3.2 Quattro | Battez le boss #15, Sonny |
| Audi A4 3.2 FSI Quattro | Battez le boss #14, Taz |
| Audi TT 3.2 Quattro | Battez le boss #15, Sonny |
| BMW M3 GTR | Battez le boss #1, Razor |
| Cadillac CTS | Battez le boss #12, Izzy |
| Chevrolet C6.R | Terminez le jeu à 100% |
| Dodge Viper SRT 10 | Battez le boss #6, Ming |
| Ford GT | Battez le boss #4, JV |
| Ford GT (Castrol Syntec) | Entrez le cheat code |
| Ford Mustang GT | Battez le boss #12, Izzy |
| Lamborghini Gallardo | Battez le boss #6, Ming |

| | |
|---|---|
| Lamborghini Murcielago | Battez le boss #4, JV |
| Lotus Elise | Battez le boss #8, Jewels |
| Mazda RX-7 | Battez le boss #9, Earl |
| Mazda RX-8 | Battez le boss #12, Izzy |
| Mercedes-Benz CLK 500 | Battez le boss #8, Jewels |
| Mercedes-Benz SL 500 | Battez le boss #11, Big Lou |
| Mercedes-Benz SLR McLaren | Battez le boss #3, Ronnie |
| Mercedes-Benz Sl65 AMG | Terminez le "Challenge Series #68" |
| Mitsubishi Eclipse | Battez le boss #14, Taz |
| Mitsubishi Lancer Evolution VIII | Battez le boss #11, Big Lou |
| Pontiac GTO | Battez le boss #10, Baron |
| Porsche 911 Turbo S | Battez le boss #5, Webster |
| Porsche 911Carrera S | Battez le boss #7, Kaze |
| Porsche Carrera GT | Battez le boss #3, Ronnie |
| Porsche Cayman S | Battez le boss #10, Baron |
| Renault Clio V6 | Battez le boss #13, Vic |
| Subaru Impreza WRX STI | Battez le boss #9, Earl |
| Toyota Supra | Battez le boss #13, Vic |
| Vauxhall Monaro VXR | Battez le boss #10, Baron |

# Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT MODE

Ces manipulations sont à effectuer au niveau du menu principal. Un message confirmera leur validité.

### Jauge équipier infinie

Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Gauche, X

### Nitro infinie

Gauche, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, X

### Super contrôle infini

Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, X

### Vinyles

Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, X

### Vinyles spéciaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, X

## UN PETIT PÉCULE DE DÉPART

Si vous avez une sauvegarde du jeu Need for Speed Most Wanted, vous aurez un bonus de $10 000 en commençant une carrière dans Carbon.

## ASPIROS

### Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

### Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

### Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

### Sal

Terminez 4 à 6 courses.

### Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

### Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

# Need for Speed ProStreet

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES

Allez dans le menu Alias et saisissez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| 1MA9X99 | Empocher $2,000 |
| 1Mi9K7E1 | Empocher $10,000 |
| CASHMONEY | Empocher $10,000 |
| CASHMONEY EXTRA | Empocher $10,000 |
| ENERGIZERLITHIUM | Energizer Lithium Dodge Viper SRT-10 (mode Carrière) |
| HORSEPOWER | Chevelle SS (mode Carrière) |
| ITSABOUTYOU | Audi TT 3.2 Quattro (mode Carrière) |
| L1iS97A1 | Empocher $8,000 |
| LEIPZIG | ??? |
| MASTERCODE | Débloquer tous les bonus |
| MITSUBISHIGOFAR | Mitisubishi Lancer Evolution (mode Carrière) |
| REGGAME | Empocher $10,000 |
| SAFETYNET | 5 jetons de réparations |
| UNLOCKALLTHINGS | Tous le sbonus |
| W2iOLLO1 | Empocher $4,000 |
| WORLDSLONGESTLASTING | Dogde Viper (mode Carrière) |
| ZEROZEROZERO | Coke Zero Golg GTI (mode Carrière) |

## VÉHICULES ELITE KINGS

### 06 Mustang GT (Karol Monroe)

Battez Drag King en mode Carrière.

### 08 Evo X (Ryo Watanabe)

Battez Showdown King en mode Carrière.

### 08 M3 E92 (Ray Krieger)

Battez Grip King en mode Carrière.

### 65 GTO (Nate Denver)

Battez Speed King en mode Carrière.

### 95 RX-7 (Aki Kimura)

Battez Drift King en mode Carrière.

# Need for Speed Shift

© Electronic Arts / Slightly Mad Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### L'Épreuve du feu (10)

Terminer l'épreuve préliminaire NFS Live.

### Un Petit pas (25)

Signer une première victoire.

### La Voie du succès (100)

Atteindre la Classe 2.

### La Chance d'une vie (100)

Atteindre la Classe 3.

### Le Compte à rebours (100)

Atteindre la Classe 4.

### Champion du monde NFS Live (150)

Gagner le Championnat du monde NFS Live.

### Pilote débutant (10)

Atteindre le Niveau pilote 2.

### Pilote amateur (25)

Atteindre le Niveau pilote 5.

### Pilote semi-pro (50)

Atteindre le Niveau pilote 10.

### Pilote pro (50)

Atteindre le Niveau pilote 20.

### Pilote vétéran (50)

Atteindre le Niveau pilote 30.

### Pilote héros (50)

Atteindre le Niveau pilote 40.

### Pilote légende (50)

Atteindre le Niveau pilote 50.

### Amateur de bronze (5)

Gagner 5 badges de bronze.

### Chasseur de bronze (10)

Gagner 10 badges de bronze.

### Ramasseur de bronze (15)

Gagner 15 badges de bronze.

### Maître du bronze (20)

Gagner 20 badges de bronze.

### Amateur d'argent (5)

Gagner 5 badges d'argent.

### Chasseur d'argent (10)

Gagner 10 badges d'argent.

### Ramasseur d'argent (15)

Gagner 15 badges d'argent.

### Maître de l'argent (20)

Gagner 20 badges d'argent.

### Amateur d'or (5)

Gagner 5 badges d'or.

### Chasseur d'or (10)

Gagner 10 badges d'or.

### Ramasseur d'or (20)

Gagner 15 badges d'or.

### Maître de l'or (25)

Gagner 20 badges d'or.

### Amateur de platine (10)

Gagner 5 badges de platine.

### Chasseur de platine (15)

Gagner 10 badges de platine.

### Ramasseur de platine (20)

Gagner 15 badges de platine.

### Maître du platine (25)

Gagner 20 badges de platine.

# Need for Speed Undercover

© Electronic Arts / EA Black Box 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Membre de la Communauté (15)

Créez ou utilisez un compte existant et connectez-vous à EA Nation.

### Membre actif de la Communauté (20)

Participez à toutes les Journées communautaires. Pour en savoir plus : NeedforSpeed.com.

### Stop ! On ne bouge plus ! (25)

Prenez une photo et envoyez-la sur NeedforSpeed.com.

### Jeune conducteur (5)

Procurez-vous votre première voiture en mode Carrière.

### Apprenti mécanicien (5)

Personnalisez une voiture en mode Carrière.

### Contre Zack (10)

Affrontez Zack dans "Heure de pointe".

### Contre Carmen (10)

Affrontez Carmen dans "Le Jeu".

### Contre Hector (10)

Affrontez Hector dans "Confrontation".

### Contre Nickel (10)

Affrontez Nickel dans "Fous du volant".

### Contre Rose (10)

Affrontez Rose dans "Le Grand huit".

### Un piège pour Zack (25)

Terminez la séquence Zack lors de la mission "Le Piège".

### Un piège pour Hector (25)

Terminez la séquence Hector de la mission "Le chef de gang".

### Servir et protéger (25)

Terminez la séquence Carmen de la mission "Revanche".

### Nickel, bon pour la ferraille (25)

Terminez la séquence Nickel de la mission "Revanche"

### D'une pierre, deux coups (25)

Terminez la mission "Gros problèmes"

### Gold Coast vers Ocean (15)

Dominez l'épreuve de Gold Coast à Ocean.

### East Fasulo Bridge (15)

Dominez l'épreuve d'East Fasulo Bridge.

### Pine Creek & Douglas (15)

Dominez l'épreuve de Pine Creek & Douglas.

### South Canyon Highway (15)

Dominez l'épreuve de la South Canyon Highway.

### I-5 Est (15)

Dominez l'épreuve de l'I-5 Est

### Bay Drive & Harbor (15)

Dominez l'épreuve de Bay Drive & Harbor.

### Contre-la-montre de Tri-City (15)

Dominez l'épreuve Contre-la-montre de Tri-City.

### North River Expressway (15)

Dominez l'épreuve de la North River Expressway.

### Semer l'Oiseau de fer (25)

Echappez à un hélicoptère après une évasion réussie (niveau 8 ou plus en mode Carrière).

### Vandale notoire (10)

Neutralisez 10 voitures de police lors d'une seule poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière).

### L'Echappée belle (5)

Evitez 5 barrages routiers lors d'une poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière).

### Aficionado (10)

Achetez ou gagnez 5 voitures à mettre dans votre garage.

### Les Clés de la Ville (5)

Débloquez Port Crescent en mode Carrière.

### Nouveaux horizons (10)

Débloquez Sunset Hills en mode Carrière.

### Lèche-vitrine (20)

Trouvez les 3 boutiques spécialisées en mode Carrière.

### Maquillage complet (20)

Trouvez les 3 boutiques tuning en mode Carrière

### Retraite (40)

Finir le mode Carrière.

### Les Sbires (20)

Eliminez tous les complices en mode Carrière.

### Super-livreur (20)

Effectuez toutes les missions de type Livraison.

### Courses-poursuites (20)

Remportez tous les Duels sur Autoroute en mode Carrière.

### Roi de la Route (25)

Dominez 25 épreuves en mode Carrière.

### Jusqu'au-boutiste (100)

Terminez toutes les épreuves en mode Carrière.

### Roi de l'esquive (10)

Evitez 50 barrages routiers en mode Carrière.

### Gaspilleur d'impôts (20)

Causez pour 100 000 $ de Coût pour l'Etat en une seule poursuite et prenez la fuite.

### Sus à la herse ! (10)

Evitez une herse lors d'une poursuite et prenez la fuite (en mode Carrière).

### Pneus intacts (15)

Evitez 12 herses lors de poursuites en mode Carrière.

### Insaisissable (10)

Sortez vainqueur de 5 poursuites.

### Ennemi public (100)

Sortez vainqueur de 50 poursuites.

### Casseur-né (25)

Neutralisez 100 véhicules de police.

### De l'autre côté... (10)

Gagnez une épreuve multijoueur Flics & Voleurs avec classement

### Prem's ! (10)

Gagnez une course multijoueur avec classement.

### La première d'une longue série (15)

Gagnez une épreuve multijoueur avec classement contre 7 joueurs humains

### Parmi les meilleurs (25)

Remportez 25 épreuves multijoueurs avec classement.

### Remarquable (50)

Terminez 119 courses multijoueur à n'importe quelle place.

### Au chat et à la souris (5)

Faites-vous contaminer par le virus Flics & Voleurs lors d'une épreuve de ce type.

## CHEAT CODES

Allez dans la section des codes secrets du menu Options et saisissez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| **!2ODBJ:** | Volkwagen R32 |
| **!3/$"):** | Volkwagen R32 |
| **%%$3/"** | + 10 000 $ |
| **$EDSOC** | + 10 000 $ |
| **-KJ3=E** | Lotus Elise |

| | |
|---|---|
| **0;5M2;** | Lexus IS F |
| **0;6,2;** | Lexus IS F |
| **?P:COL** | Nissan 240SX (S13) |
| **@/;#/+** | Nissan 240SX (S13) |
| **S1D3K1CK** | + d'argent |

## NOUVEAUX VÉHICULES

Téléchargez les Challenge Series et terminez-les pour débloquer trois nouveaux véhicules.

### Battle Machine RX-7

Remportez les 30 premiers défis des Challenge Series.

### Dominator Corvette Z06

Remportez au moins 30 défis des Challenge Series.

### Speed Machine 911GT2

Remportez les 60 défis des Challenge Series.

# NHL 07

© Electronic Arts / EA Canada 2006



## MEILLEUR JOUEUR

Débutez le mode Dynasty avec n'importe quelle équipe. Au bout d'un an, lorsque vous serez dans le menu "free agents", choisissez le joueur nommé S.Whitaker. Vous consterez qu'au bout de deux ans, il sera classé en superstar avec des stats à 99 partout.

# NHL 08

© Electronic Arts / EA Canada 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Entrez le code **h3oyxpwksf8ibcgt** sur le menu RBK Edge pour débloquer tous les RBK Edge jerseys.

# NHL 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Soyez gardien (25)

Avec le profil NHL 09 principal, verrouillez le gardien et gagnez une partie en ligne avec classement.

### Passe de cinq (25)

Avec le profil NHL 09 principal, gagnez 5 parties avec classement d'affilée.

### Complet (25)

Avec le profil NHL 09 principal, disputez un match réunissant 10 joueurs en mode Jeu par équipe en ligne.

### Collectif (25)

Avec le profil NHL 09 principal, faites 25 matchs en mode Jeu par équipe avec classement en ligne.

### Deviens un vrai pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal, jouez en ligne avec une équipe choisie au hasard en mode Deviens pro.

### Comme les pros (25)

Avec le profil NHL 09 principal, exécutez en ligne une séquence de jeu fictive.

### Marrons chauds (25)

Avec le profil NHL 09 principal, gagnez une bagarre.

### Mélomane (25)

Avec le profil NHL 09 principal, associez des chansons à un match ou une compétition via Audio perso.

### Club populaire (25)

Avec le profil NHL 09 principal, faites partie d'une équipe en ligne de 15 joueurs.

### Défenseur pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, obtenez la note globale (Deviens pro) A comme défenseur.

### Centre pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, obtenez la note globale (Deviens pro) A comme centre.

### Ailier pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, obtenez la note globale (Deviens pro) A comme ailier.

### Gardien pro (25)

Avec le profil NHL 09 principal,au niveau Pro,obtenez la note globale (Deviens pro) A au poste de gardien.

### Coup du chapeau (30)

Avec le profil NHL 09 principal, signez le coup du chapeau avec votre joueur Deviens pro.

### Super passeur (30)

Avec le profil NHL 09 principal, obtenez 3 assistances en un match avec votre joueur Deviens pro.

### Accro au jeu en ligne (30)

Avec le profil NHL 09 principal, faites 30 parties en ligne de type "Opposition" avec classement.

### Victoire en DEL (30)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, gagnez un match avec une équipe de la DEL allemande.

### Victoire en Superliga (30)

Avec le profil NHL 09 principal, au niveau Pro, gagnez un match avec une équipe de la Superliga russe.

### Blanchisseur (50)

Avec le profil NHL 09 principal, blanchissage en tant que gardien dans partie avec classement en ligne.

### Deviens pro en ligne (50)

Avec le profil NHL 09 principal, jouez en ligne avec votre équipe en mode Deviens pro.

### Vidéaste (50)

Avec le profil NHL 09 principal, créez et exportez une vidéo.

### Exportation (50)

Avec le profil NHL 09 principal, prenez et exportez une capture d'écran.

### Captez l'attention (50)

Avec le profil NHL 09 principal, appliquez une nouvelle capture d'écran à votre carte de hockey.

### Légendaire (75)

Avec le profil NHL 09 principal, déverrouillez les cartes Deviens pro et Ligue de hockey EA Sports.

### Soyez une légende (100)

Avec le profil NHL 09 principal, déverrouillez votre carte de hockey Légende (mode Deviens pro).

### Légende EA Sports (100)

Avec le profil NHL 09 principal, déverrouillez votre carte de légende de la ligue de hockey EA Sports.

### Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

## MAILLOTS ALTERNATIFS

Entrez le code suivant dans l'écran "Codes" : `xe6377uyrwm48frf`

# NHL 10

© EA Sports / EA Canada 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Équipe en or (40)

Avec votre équipe, gagnez une médaille d'or dans la Ligue de hockey EA Sportss|8482.

### Équipe en argent (30)

Avec votre équipe, gagnez une médaille d'argent dans la Ligue de hockey EA Sportss|8482.

### Équipe en bronze (20)

Avec votre équipe, gagnez une médaille de bronze dans la Ligue de hockey EA Sportss|8482.

### Homme contre machine (15)

Faites un match de LHEAS avec 6 joueurs contrôlés par 6 utilisateurs dans votre équipe.

### Défi LHEAS (15)

Défiez et battez une autre équipe de la Ligue de hockey EA SPORTSS|8482.

### Vitrine (45)

Avec votre équipe, gagnez tous les trophées collectifs de la Ligue de hockey EA SPORTSS|8482.

### Pas de prison (25)

Disputez une opposition en ligne (partie avec classement) sans prendre de pénalité.

### Meilleure note (45)

Obtenez la note globale de A dans un match avec votre joueur Deviens Pro.

### 1re étoile (20)

Obtenez la première étoile d'un match avec votre joueur Deviens Pro.

### Expert buteur (25)

Marquez 25 buts avec votre joueur Deviens Pro.

### Super passeur (25)

Réussissez 35 assistances avec votre joueur Deviens Pro.

### Meilleur pointeur (30)

Inscrivez 60 points avec votre joueur Deviens Pro.

### Super cerbère (20)

Gagnez 5 matchs avec votre joueur Deviens Pro au poste de gardien.

### Compte rond (35)

Marquez 100 buts en mode Opposition en ligne (parties avec classement) au cours de votre carrière.

### Tous ensemble (15)

Gagnez une opposition en ligne (partie avec classement) avec 3 invités sur la même console Xbox 360.

### David contre Goliath (25)

Battez une équipe NHL avec une équipe AHL lors d'une opposition en ligne (partie avec classement).

### Roi de la mise au jeu (25)

Gagnez 80 % des mises au jeu dans une opposition en ligne (partie avec classement).

### Pas de hors-jeu (35)

Disputez une opposition en ligne (partie avec classement) sans être sanctionné pour hors-jeu.

### Pas de dégagement interdit (35)

Disputez une opposition en ligne (partie avec classement) sans effectuer de dégagement interdit.

### Blanchissage en fusillade (20)

Remportez une séance de tirs au but en ligne (partie avec classement) sans prendre un seul but.

### Maître ès au but (20)

Marquez trois fois de suite dans une séance de tirs au but en ligne (partie avec classement).

### Champion en ligne (30)

Remportez une ligue en ligne comptant au moins 4 membres.

### Sans gardien (35)

Sortez votre gardien et marquez contre l'IA ou un adversaire en ligne (partie avec classement).

### Quatre à la suite (35)

Marquez 4 buts sans en prendre contre l'IA ou un adversaire en ligne (partie avec classement).

### Pressing (35)

En profil princ., moins de 40 % de passes réussies pour l'IA/advers. en ligne (partie avec classement).

### Dégagement (15)

Dégagez le palet en zone adverse de derrière la ligne bleue 10 fois en un match.

### Échappée (25)

Avec le profil princ., marquez deux buts sur une échappée en un match.

### Maître ès lignes (15)

Avec le profil princ., effectuez 5 changements de ligne manuellement pendant un match.

### Jeu contre la bande (25)

Coincez un joueur contre la bande et récupérez le palet.

### Maître à jouer (20)

Effectuez une feinte pour récupérer le palet et marquez un but.

### Castagneur (30)

Remportez une bagarre contre un adversaire dirigé par un utilisateur.

### Sacrifice (20)

Marquez un but avec un joueur blessé.

### Superstar en intensif (20)

Avec le profil princ. et les paramètres intensifs, gagnez un match en mode Superstar contre l'IA.

### Gants à déverrouiller (20)

Gagnez une paire de gants.

### Patins à déverrouiller (20)

Gagnez une paire de patins.

### Course au titre (20)

En mode Course au titre, gagnez une série (7 matchs maxi) avec une équipe de l'élite contre l'IA.

### Soif d'apprendre (15)

Suivez entièrement le didacticiel interactif.

### Retour aux sources (15)

Avec le profil princ., faites un match entier en utilisant les commandes de NHL® 94.

### Présence en playoffs (25)

Jouez un match des playoffs d'une ligue en ligne.

## Allô ? (15)

Déverrouillez 3 téléphones en mode Deviens DG.

# NHL 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## EXTRAS

Entrez les codes suivants dans le menu dédié de la section Extras.

| | |
|---|---|
| `G8r23Bty56` | Nouveaux maillots |
| `vcteam` | Croquis des équipes |

# NHL 2K6

© 2K Sports / Kush Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT MODE

Créez un nouveau profil nommé **Turco813**. Tout sera débloqué.

# NHL 2K8

© 2K Sports / Kush Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DÉBLOQUER LES MAILLOTS DE LA SAISON 2007-2008

A partir du menu principal, allez dans les options et entrez le code suivant : **S6j83RMk01**

# NHL 2K9

© 2K Sports / Visual Concepts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu Features et entrez le code **R6y34bsH52** pour débloquer les 3èmes tenues des joueurs.

# Ninety-Nine Nights

© Microsoft / Phantagram Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES ET NIVEAUX À DÉBLOQUER

**Aspharr**
Terminez le stage 4 d'Inphyy "Fort Wyandeek".

**Myifee**
Terminez le stage 5 d'Inphyy "Pholya Flatlands".

**VigkVagk**
Terminez le jeu avec tous les autres personnages.

**Niveau bonus d'Aspharr**
Terminez toutes les missions avec tous les personnages. Ensuite, sélectionnez la mission "Varrvazzar" d'Aspharr.

**Niveau bonus d'Inphyy**
Terminez le jeu avec tous les perso, puis chargez la sauvegarde et choisissez de jouer avec Inphyyy pour accéder au niveau bonus.

# Ninja Blade

© From Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Libérer Tokyo (40)

Terminer toutes les missions au minimum en mode Normal.

### Améliorer épée (10)

Améliorer une épée.

### Améliorer Ninjutsu (10)

Améliorer Ninjutsu.

### Maître du Todomé (10)

Réussir une attaque Todomé.

### Comprendre le combo Frappe (10)

Réussir un combo de 10 frappes consécutives.

### Comprendre le combo Mise à mort (10)

Réussir 3 combos Mise à mort.

### Comprendre le cyclone (10)

Utiliser le shuriken du cyclone pour éteindre des flammes.

### Comprendre le feu (10)

Utiliser le shuriken de feu pour embraser un ennemi.

### Comprendre la foudre (10)

Utiliser le shuriken de la foudre pour charger la flaque en électricité et paralyser un ennemi.

### Comprendre la déviation (10)

Dévier le projectile d'un ennemi.

### Comprendre le coup de grâce (10)

Réussir un coup de grâce.

### Comprendre la destruction (10)

Détruire une armure.

### Obtenir une perle Shinobi (10)

Trouver une perle Shinobi.

### Obtenir un costume (10)

Trouver un costume.

### Obtenir un emblème (10)

Trouver un emblème.

### Maître des épées (20)

A amélioré toutes les épées à leur niveau maximum.

### Maître des Ninjutsu (20)

A amélioré tous les Ninjutsu/shuriken à leur niveau maximum.

### Maximum de vie (30)

Augmenter au maximum la jauge de santé.

### Maximum de Chi (30)

Augmenter au maximum la jauge de Chi.

### Obtenir la moitié des Shinobi (15)

Trouver 50 % des perles Shinobi.

### Obtenir toutes les Shinobi (30)

Trouver toutes les perles Shinobi.

### Récupérer tous les costumes. (30)

Obtenir tous les costumes.

### Obtenir tous les emblèmes. (30)

Ramasser tous les emblèmes.

### Maître de la déviation (15)

Dévier 20 projectiles.

### Maître du Todomé (15)

Tuer 25 ennemis avec l'attaque Coup de grâce.

### Expert de la Mission 001 (15)

Terminer la Mission 001 en moins de 30 minutes.

### Expert de la Mission 002 (15)

Terminer la Mission 002 avec plus de 20 attaques Coup de grâce.

### Expert de la Mission 003 (15)

Terminer la Mission 003 avec plus de 30 combos Frappe maximum.

### Expert de la Mission 004 (15)

Terminer la Mission 004 avec moins de 30 % de dégâts sur l'avion.

### Expert de la Mission 005 (15)

Terminer la Mission 005 en moins de 40 minutes.

### Expert de la Mission 006 (15)

Terminer la Mission 006 avec plus de 10 combos Mise à mort.

### Expert de la Mission 007 (15)

Terminer la Mission 007 en moins de 50 minutes.

### Expert de la Mission 008 (15)

Terminer la Mission 008 avec moins de 1000 points de dégâts.

### Expert de la Mission 009 (15)

Terminer la Mission 009 en une seule fois.

### Maître Ninja (75)

Obtenir A+ au classement de jeu total.

### Sans égal (50)

Terminer toutes les missions au minimum en mode Difficile.

### Maître de l'invincibilité (20)

Terminer toutes les missions en une seule fois.

### Maître des techniques (20)

Réussir 10 séries de touches « Parfaites » d'affilée pendant une séquence Quick Time Event.

### Amour de l'épée (20)

Terminer toutes les missions en n'utilisant qu'une seule épée.

### Maître du combo Frappe (20)

Réussir un combo de 100 frappes.

### Maître du combo Mise à mort (20)

Réussir un combo de 50 Mise à mort.

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

## MODES DE DIFFICULTÉ

Note : il se peut que cette astuce ne fonctionne que sur la version japonaise du jeu.

### Facile (jeu)

Mourir au moins 10 fois.

### Facile (QTE)

Rater au moins 10 actions QTE.

## ARMES ET TECHNIQUES

Note : il se peut que cette astuce ne fonctionne que sur la version japonaise du jeu.

### Barrière protectrice (ninjutsu)

Terminer toutes les missions en Difficile.

### Moonlight Sword (arme)

Trouver les 9 Moji, charger le chapitre 5 et entrer dans la caverne pour la récupérer (améliorer la Large Sword).

### Ninja Blade

Terminer le chapitre 8.

### Twin Eternal Knives

Obtenir un score A sur tous les chapitres du jeu ou sur l'ensemble du jeu (améliorer les Dual Swords au maximum).

# Ninja Gaiden II

© Tecmo / Team Ninja 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Maîtrise du vent inversé (5)

Réussissez la Technique du vent inversé.

### Maîtrise du vent furieux (5)

Réussissez la Technique du vent furieux.

### Maîtrise des traces invisibles (5)

Réussissez la Technique des traces de pas invisibles.

### Maîtrise de l'hirondelle en vol (5)

Réussissez la Technique de l'hirondelle en vol.

### Maîtrise du saut d'oiseau (5)

Réussissez la Technique du saut d'oiseau.

### Maîtrise de l'anéantissement (5)

Réussissez la Technique de l'anéantissement.

### Maîtrise de la Technique ultime (5)

Réussissez la Technique ultime.

### Maîtrise de l'ultime conseil (5)

Réussissez la Technique de l'ultime conseil.

### Maîtrise de la contre-attaque (5)

Réussissez la Technique de la contre-attaque.

### Maîtrise de l'envol unique (5)

Réussissez la Technique de l'envol unique.

### Maîtrise de la voie invisible (5)

Réussissez la Technique de la voie invisible.

### Art de l'enfer (5)

Réussissez le Ninpo Art de l'enfer.

### Art des lames volantes (5)

Réussissez le Ninpo Art des lames volantes.

### Art du Phénix de feu (5)

Réussissez le Ninpo Art du Phénix de feu.

### Art du vide transperçant (5)

Réussissez le Ninpo Art du vide transperçant.

### Maître de l'Épée du Dragon (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que l'Épée du Dragon.

### Maître du bâton lunaire (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que le bâton lunaire.

### Maître de la Serre du Faucon (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que la Serre du Faucon.

### Maître du double katana (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que la Griffe du Dragon et le Croc du Tigre.

### Maître du kusarigama (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que le kusarigama.

### Maître de la faux écliptique (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que la faux écliptique.

### Maître du tonfa (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que le tonfa.

### Maître du fléau vigooréen (5)

Terminez le jeu en n'utilisant que le fléau vigooréen.

### Défaite d'Alexei (15)

Vainquez Alexei au combat.

### Défaite de Volf (15)

Vainquez Volf au combat.

### Défaite de Zedonius (15)

Vainquez Zedonius au combat.

### Défaite d'Elizébet (15)

Vainquez Elizébet au combat.

### Défaite de Genshin (15)

Vainquez Genshin au combat.

### Karma du guerrier (20)

Obtenez 10 crânes de cristal.

### Karma du mentor (20)

Obtenez 20 crânes de cristal.

### Karma du maître ninja (20)

Obtenez tous les crânes de cristal.

### Exploit des cent entailles (20)

Réussissez un combo de 100 coups avec n'importe quelle arme.

### Exploit de mille anéantissements (20)

Vainquez 1 000 ennemis avec la Technique de l'anéantissement.

### Exploit de la destruction ultime (20)

Vainquez 1 000 ennemis avec la Technique ultime.

### Voie de l'acolyte (100)

Terminez le jeu sur la Voie de l'acolyte.

### Voie du guerrier (100)

Terminez le jeu sur la Voie du guerrier.

### Voie du mentor (100)

Terminez le jeu sur la Voie du mentor.

### Voie du maître ninja (100)

Terminez le jeu sur la Voie du maître ninja.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (15)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## NEW GAME +

Terminez le jeu une fois, attendez la fin des crédits et sauvegardez. Rechargez ensuite votre partie terminée pour refaire l'aventure en conservant la plupart des éléments précédemment acquis.

## TENUES SPÉCIALES

### Jaguar noir

Terminez le mode Path of Mentor.

### Ninja rouge

Terminez le jeu en difficulté Acolyte.

### Tenue de camouflage

Terminez le jeu en difficulté Warrior.

## BONUS

### Gamerpic

Trouvez les 30 crânes de cristal.

### Filtre vieux film

Terminez le jeu.

### Sound Test

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

# Omega Five

© Hudson Soft / Natsume 2008

+ D'INFOS FORUM

## EXTRAS

| | |
|---|---|
| 5 crédits | Jouez plus de 60 minutes |
| 8 crédits | Jouez plus de 180 minutes |
| Crédits illimités | Jouez plus de 300 minutes |
| Extra Crédits | 5 crédits octroyés à 60 minutes |
| Mode Arcade ++ | Terminez le mode Arcade |
| Mode Challenge | Terminez le mode Arcade |
| Mode Challenge ++ | Terminez le mode Arcade |
| Mode Rétro | Terminez le mode Arcade avec Sensei |
| R.A.D (personnage) | Terminez le mode Arcade avec Ruby |
| Sensei (personnage) | Terminez le mode Arcade avec Tempest |
| Voix féminine | Terminez le mode Arcade avec R.A.D |

# OneChanbara : Bikini Samurai Squad

© D3 Publisher / Tamsoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## FONDS D'ÉCRAN

### Misery

Atteindre le niveau 16 en mode Survival.

### Aides

Atteindre le niveau 36 en mode Survival.

### Himiko

Atteindre le niveau 56 en mode Survival.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

### Mode Berserk

Terminer le jeu en mode Violent.

### Mode Hard

Terminer le jeu en mode Normal.

### Mode Violent

Terminer le jeu en mode Hard.

# Operation Flashpoint : Dragon Rising

© Codemasters 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MISSIONS BONUS

Ces codes de pré-commande sont à saisir dans la section bonus pour débloquer de nouvelles missions.

GAME.FR
JEUXVIDEO&CO.FR
MICROMANIA.FR
OFPWEB1
OFPWEB2
SMARTOYS.BE

# OutRun Online Arcade

© Sega / Sumo Digital 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Technologique (5)

Atteins l'arrivée en transmission automatique.

### Boîte de vitesses (10)

Atteins l'arrivée en transmission manuelle.

### Grand Prix (10)

Franchis toutes les arrivées (A - E).

### Cardiogramme (20)

Obtiens un score général AAA en mode Coup de coeur.

### Club de riches (20)

Marque plus de 1 million de points en mode OutRun.

### Passing Breeze (20)

Termine le mode Contre la montre en moins de 4'30"00.

### Virée dangereuse (30)

Marque plus de 2,5 millions de points dans 15 parcours continus en mode OutRun.

### Roi du Gumball (30)

Termine 15 parcours cont. en mode Contre la montre en moins de 14'30"00.

### Chef de la meute (10)

Arrive premier à tous les carrefours dans une partie multijoueur.

### Légende (20)

Arrive à la première place dans 5 parties multijoueur d'affilée.

### Voyageur fréquent (15)

Participe à 50 parties à un joueur.

## 660 chevaux (10)

Roule à plus de 300 km/h pendant 10 secondes.

# Over G Fighters

© Ubisoft / Taito 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DÉBLOQUER DES AVIONS

**F-16C**
Terminez la sous-mission 4 de la zone 2.

**F-117A**
Terminez la mission tactique 1 de la zone 4.

**F-15C Fighter**
Terminez la sous-mission 5 de la zone 4.

**F-15E**
Terminez la mission tactique 1 de la zone 6.

**F-16AM**
Terminez la sous-mission 6 de la zone 5.

**F-22A**
Terminez la sous-mission 10 de la zone 7.

**F-35B**
Terminez la sous-mission 7 de la zone 7.

**F/A-18 Hornet**
Terminez la sous-mission 7 de la zone 2.

**Jas39A**
Terminez la sous-mission 4 de la zone 5.

**Mig-29G**
Terminez la sous-mission 10 de la zone 4.

**Su-27**
Terminez la mission tactique 2 de la zone 5.

## MODE ENFER

Pour débloquer le mode enfer, il vous "suffit" de terminer le jeu en mode expert (plus facile à dire qu'à faire...).

# Overlord

© Codemasters / Triumph Studio 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Relancez la Tour (10)

Récupérez l'Orbe de tour et activez la Tour.

### Reconstruisez la Tour (10)

Récupérez une grue pour commencer à reconstruire la Tour.

### Récupérez les vivres (10)

Récupérez les vivres. Mais allez-vous les garder ou les ramener ?

### Larbins rouges (10)

Récupérez l'incubateur rouge.

### Larbins verts (10)

Récupérez l'incubateur vert.

### Larbins bleus (10)

Récupérez l'incubateur bleu.

### Haut-fourneau d'acier (10)

Récupérez un haut-fourneau.

### Acier ultime (10)

Forgez un ensemble imprégné d'acier ultime.

### Durium complet (10)

Forgez un ensemble de durium complet.

### Récolteur de Larbins (10)

Récoltez de la vitalité.

### Accumulateur de Larbins (10)

Récoltez beaucoup de vitalité.

### Collectionneur de larbins (10)

Récoltez des kilos de vitalité.

### Survivant (10)

Durez 5 minutes en Survie.

### Compétition en Pillage (10)

Participez à une partie classée en Pillage.

### Compétition en Massacre (10)

Participez à une partie classée en Massacre.

### Haut-fourneau de durium (15)

Récupérez un haut-fourneau puissant.

### Obtenez une maîtresse (20)

Ne soyez plus seul et trouvez un moyen de dépenser de l'argent.

### Battez Melvin (20)

Percez un Héros.

### Battez Obéron (20)

Faites dormir un Héros pour l'éternité.

### Battez Seigneur William (20)

Empêchez un Héros de souffrir.

### Battez Goldo (20)

Mettez fin à l'obsession d'un Héros.

### Battez Perle (20)

Volez un Héros.

### Battez Kahn (20)

Mettez-vous en colère contre un Héros.

### Haut-fourneau d'arcanium (20)

Récupérez le haut-fourneau puissant le plus puissant.

### Durium ultime (20)

Forgez un ensemble imprégné de durium ultime.

### Arcanium complet (20)

Forgez un ensemble d'arcanium complet.

### Spécialiste des oubliettes (20)

Battez la moitié des créatures des oubliettes.

### Survivant supérieur (20)

Durez 15 minutes en Survie.

### Victoire en Pillage (20)

Remportez une partie classée en Pillage.

### Victoire en Massacre (20)

Remportez une partie classée en Massacre.

### Overlord des oubliettes (30)

Battez toutes les créatures des oubliettes.

### Survivant ultime (30)

Durez 30 minutes en Survie.

### 10 victoires en Pillage (30)

Remportez 10 parties classées en Pillage.

### 10 victoires en Massacre (30)

Remportez 10 parties classées en Massacre.

### Arcanium ultime (40)

Forgez un ensemble imprégné d'arcanium ultime.

### Multitude de Larbins (40)

Récoltez des tonnes de vitalité.

### Maître de Tour (40)

Obtenez tous les objets de Tour.

### Horde ultime (40)

Obtenez une horde complète, totalement équipée.

### Maître de maîtresse (40)

Satisfaites les souhaits de votre maîtresse.

### 50 victoires en Pillage (40)

Remportez 50 parties classées en Pillage.

### 50 victoires en Massacre (40)

Remportez 50 parties classées en Massacre.

### Overlord (50)

Battez le septième Héros.

### Corruption complète (50)

Gagnez avec le coeur le plus noir.

### Corruption zéro (50)

Gagnez avec la conscience la plus pure.

# Pac-Man

© Namco Bandai 2006

+ D'INFOS FORUM

## IMAGE DE JOUEUR : BLINKY

Terminer le niveau 5.

# Panzer General : Allied Assault

© Ubisoft / Petroglyph 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Ruban du Jour J (10)

Accomplissez la première mission de campagne : Utah Beach.

### Ruban de Normandie (10)

Accomplissez les six premières missions de la campagne.

### Ruban Bataille des Ardennes (10)

Accomplissez toutes les missions de la campagne.

### Ruban d'entraînement (15)

Remportez votre première victoire en multijoueur sur Xbox LIVE.

### Etoile de bronze (15)

Remportez 15 parties en multijoueur sur Xbox LIVE.

### La passe de 50 (20)

Remportez 50 parties en multijoueur sur Xbox LIVE.

### Etoile d'argent (15)

Détruisez une unité de 6 PV minimum en un seul combat.

### Chef d'escadrille (15)

Jouez au moins 6 cartes "air" dans une partie.

### Commandant d'artillerie (20)

Utilisez au moins 4 unités d'artillerie pour le soutien d'un seul combat au cours d'une partie.

### Croix de fer (15)

Voir une unité être promue 3 fois par victoire dans un combat lors d'une partie.

### Général des blindés (25)

Détruisez au moins 12 unités dans une seule partie.

## Commandant de légende (30)

Remportez une partie en remplissant au moins 3 conditions de victoire simultanément.

# Peggle Deluxe

© PopCap Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## CONTENU À DÉBLOQUER

| | |
|---|---|
| **Claude Lobster** | Terminer le niveau 4 |
| **Flippers** | Terminer le niveau 4 |
| **Flower Power** | Terminer le niveau 6 |
| **Jimmy Lightning** | Terminer le niveau 1 |
| **Kat Tut** | Terminer le niveau 2 |
| **Multiball** | Terminer le niveau 1 |
| **Pyramid** | Terminer le niveau 2 |
| **Renfield Pumpkin** | Terminer le niveau 5 |
| **Space Blast** | Terminer le niveau 3 |
| **Splork Sporkan** | Terminer le niveau 3 |
| **Spooky Ball** | Terminer le niveau 5 |
| **Tula Sunflower** | Terminer le niveau 6 |

## MODE DÉFI

Terminer le mode Aventure.

## NIVEAUX MULTIJOUEURS

Terminer un niveau en solo pour débloquer ce niveau en multijoueur.

# Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One

© Hothead Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### A Winner Is You (10)

Successfully complete the first episode.

### All Together Now (5)

Do a 3-member Team-Up Attack.

### Clean Sweep (30)

Find and kill every possible enemy in the game.

### Fight 'Em With Items (20)

Find and use every item in the game at least once.

### Immortal (20)

Play and win the game without allowing a character to die during combat.

### Level Awesome (20)

Kill enough enemies in the game to get the XP necessary to get all party members to Level 15.

### Nine Lives (15)

Kill an enemy using T. Kemper's basic attack.

### Pacifist (15)

Only use counterattacks, health items, or distraction items to win one battle.

### Pack Rat (15)

Find and collect all of the hidden collectibles scattered around the game.

### Silent, But Deadly (30)

Fight, and destroy the final Boss without using any healing items.

### Steel Devils (15)

Explore the world to find all the robots, and defeat them all in combat.

## Stray Cat (5)

Have T. Kemper join the player as a support character.

# Penny Arcade Adventures : On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two

© Hothead Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## MODE INSANE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

## COSTUMES

### Tenue "Cardboard Tube Samurai"

Ouvrir les 4 coffres spéciaux en mode Insane.

### Tenue jungle "Murder Safari"

Battre le Dr. Wolfington dnas l'asile Cloying Odor.

### Tenue mime "Silent One"

Obtenu automatiquement si vous continuez à partir d'une sauvegarde de l'épisode 1.

# Perfect Dark Zero

© Microsoft / Rareware 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE DARK AGENT

Terminez le jeu en mode Perfect Agent.

## SNIPER

Terminez la mission Rooftops avec le Jackal (Sniper 1) pour conserver cette arme par la suite.
Terminez la mission Bridge Assault avec le Shockwave (Sniper 2) pour conserver cette arme par la suite.
L'astuce fonctionne pour toutes les armes du jeu.

# Phantasy Star II

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Jeu terminé (25)

Terminez le jeu en battant Mother Brain.

### Dark Force (25)

Battez Dark Force.

### Niveau 30 (25)

Atteignez le niveau 30.

### Mort à crédit (25)

Regardez tous les crédits défiler.

### Niveau 20 (15)

Atteignez le niveau 20.

### Barrage (15)

Ouvrez les quatre barrages.

### Oh ouais ! (15)

Obtenez le canon laser.

### Niveau 10 (15)

Atteignez le niveau 10.

### Nido ? (10)

Atteignez la tour de Nido.

### Dépensier (10)

Dépensez 1200 Meseta pour un objet.

### Hidapipe (10)

Utilisez un Hidapipe.

## Escapipe (10)

Utilisez un Escapipe pour vous sauver d'un dongeon.

# Phantasy Star Universe

© Sega 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ANNONCE DES CHAPITRES

Si vous réussissez à obtenir le rang S sur toutes les missions d'un même chapitre en mode Offline, vous aurez droit à un aperçu audio du chapitre suivant qui vous en apprendra plus sur les personnages et sur le contexte du jeu.

## MODE EXTRA

Terminez le chapitre 4 du mode Histoire pour débloquer le mode Extra accessible depuis l'écran titre.

# Phantasy Star Universe : Ambition Of The Illuminus

© Sega / Sonic Team 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### De Rol Le Slayer (40 points)

Vaincre De Rol Le

### Mother Brain Slayer (50 points)

Vaincre Mother Brain

### Slterazgohg Slayer (40 points)

Vaincre Slterazgohg

# Pinball Hall of Fame : The Williams Collection

© Crave Entertainment

+ D'INFOS FORUM

## NOUVEAU FLIPPER

Pour débloquer la table "Jive Time", vous devez réussir le challenge Williams.

# Pirates vs Ninjas Dodgeball

© Gamecock Media Group / Blazing Lizard 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Meilleur froid (5)

Réussir à contrer un lancer en mode Histoire.

### Il y a toujours un piège (5)

Attraper une balle en mode Histoire.

### Néo (5)

Éviter un super lancer en mode Histoire.

### Prem's ! (5)

Gagner une partie en mode Histoire.

### Ca commence à peine (10)

Gagner une partie avec classement.

### Pille cette caisse (15)

Vaincre les pirates en mode Histoire.

### Chuck rules! (15)

Vaincre les ninjas en mode Histoire.

### 28 minutes plus tard (20)

Vaincre les zombies en mode Histoire.

### Remise à zéro (25)

Vaincre les robots en mode Histoire.

### Dépendant (30)

Gagner 20 parties avec classement.

### Fais un câlin à la balle (30)

Attraper un total de 20 balles lors de parties avec classement.

## Intouchable (35)

Contrer 30 lancers lors de parties avec classement.

# Poker Smash

© Microsoft 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Objectif-main (10)

Réalisez un objectif-main en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

### L'Intello (10)

Déverrouillez toutes les séries de casse-têtes.

### Autorestrictif (15)

Atteignez la 7ème vitesse en ne faisant que des brelans et aucun enchaînement.

### Champion (15)

Remportez la 1ère place dans un Matchmaking d'amis ou dans une partie classée.

### Caïd des enchaînements (15)

Réalisez un triple enchaînement en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

### Maître des enchaînements (15)

Réalisez un quintuple enchaînement en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

### Collectionneur (15)

Déverrouillez les 11 thèmes du jeu.

### Triple Smash (15)

Réalisez trois enchaînements à la fois en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

### Mélodie d'enchaînements (20)

Réalisez un enchaînement 7X en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

### Dieu des enchaînements (20)

Réalisez un quintuple enchaînement en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

### Toutes les mains (20)

Réalisez toutes les mains possibles en mode Action, Chrono ou Personnalisé.

## Score des Dieux (30)

Marquez 1.000.000 points.

# Polar Panic

© Valcon Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Les Nécessités d'Ours (30)

Complétez le Mode Histoire.

### Un Ours Rasé de Près (10)

Obtenez un bonus Combo 10x (ne peut être obtenu en mode Multijoueur).

### Ours en Peluche (10)

Obtenez la note A dans un Chapitre du Mode Histoire.

### Ours Surdoué (10)

Obtenez une note AA dans dix niveaux du Mode Puzzle.

### On Abandonne Jamais un Ours (30)

Collectez tous les bonshommes de neige et cassez toutes les cages dans le Mode Histoire.

### Effondrement de Logements (10)

Détruisez 50 générateurs de trappeurs.

### Aucun Ours n'a été Blessé (10)

Complétez un Chapitre en Mode Histoire sans perdre une seule vie.

### Le Droit de Posséder des Armes (10)

Éliminez un trappeur de chaque type (ne peut être obtenu en mode Multijoueur).

### Trophé Ours (20)

Collectez les 10 vies supplémentaires.

### Le plus intelligent des Ours (30)

Complétez le Mode Puzzle.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Portal

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

### Créer une caisse

Bas, B, A, B, Y, Bas, B, A, B, Y.

### Choix du niveau

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite, RB.

### Créer une boule d'énergie

Haut, Y, Y, X, X, A, A, B, B, Haut.

### Envoyer une roquette

Haut, Y, Y, B, B, A, A, Haut.

### Mettre des portail partout

Y, A, B, A, B, Y, Y, A, Gauche, Droite.

### Améliorer le Portalgun

X, B, LB, RB, Gauche, Droite, LB, RB, LT, RT

# Portal : Still Alive

© Microsoft / Valve 2008



## SUCCÈS

### La ruée vers l'or (15)

Remportez une médaille d'or sur une carte « Défi ».

### Viré au bleu (25)

Une fois que vous contrôlez les deux portails, pénétrez uniquement par le portail orange.

### Trou à rats (15)

Trouvez tous les repaires de l'homme-rat.

### Il y a quelqu'un ? (20)

Terminez le jeu sans avoir été touché par une seule balle.

### Je l'ai vue venir (5)

Une mitrailleuse lance-roquettes doit détruire une roquette qui lui est renvoyée

### La caméra en fait des tonnes (10)

Détruisez une tourelle à l'aide d'une caméra de sécurité.

### Fait comme un rat (20)

Enfermez-vous dans une salle de test de sorte que GLaDOS doive vous aider pour continuer.

### Comme un flottement (5)

Dissolvez une tourelle.

### Poulet rôti (15)

Trouvez les résultats du test du poulet.

### Mini-cake (10)

Terminez 5 salles de test avancées.

### Cake aux fruits (25)

Terminez 10 salles de test avancées.

### Crazy cake à la vanille (35)

Terminez toutes les salles de test avancées.

## IMAGE DE JOUEUR

Incinérez votre compagnon cube dans la chambre de test n°17 pour débloquer une image de joueur.

# Prey

© 2K Games / Venom Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ "CHEROKEE"

Pour débloquer le mode Cherokee, qui est en fait un mode difficile, il vous suffit de terminer le jeu en mode normal.

## GALERIES

### Galerie 1

Terminer le jeu en difficulté Normal.

### Galerie 2

Terminer le jeu en difficulté Cherokee.

## FOND D'ÉCRAN

Terminez le jeu pour débloquer un fond d'écran destiné au dashboard de la console.

# Prince of Persia

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Escaladeur (10)

Terminer le Canyon

### Boussole (10)

Utiliser la boussole

### Purification (30)

Première purification

### Sauveur de la Cité de Lumière (50)

Ultime purification

### Explorateur (20)

Explorer chaque recoin de chaque région

### Maître des blocages (20)

Bloquer 50 attaques

### Maître des contres (20)

Contrer 20 attaques

### Maître de l'épée (20)

Toucher 14 fois l'adversaire en un combo

### Gentleman (100)

Elika vous sauve moins de cent fois dans tout le jeu.

### Improvisation (10)

Utiliser l'environnement contre l'ennemi

### Dos au mur (10)

Remporter un mini-jeu Affrontement

### Course de la Citadelle en ruines (10)

Aller de la Terre fertile du Temple du Soleil à celle des Moulins en moins de 5 minutes.

### Course de la Vallée (20)

Aller de la Terre fertile du Chantier à celle des Marches du Paradis en moins de 6 minutes.

### Course du Palais Royal (30)

Aller de la Terre fertile du Palais Royal à celle de la Salle de Couronnement en moins de 4 minutes.

### Course de la Cité de Lumière (40)

Aller de la Terre fertile de la Tour d'Ahriman à celle de la Cité de Lumière en moins de 7 minutes.

### Guerrier - spécial (20)

Esquiver 20 fois les attaques du Guerrier dans un combat

### Chasseur - spécial (20)

Contrer 5 fois les attaques du Chasseur dans un combat

### Alchimiste - spécial (20)

Vaincre l'Alchimiste sans utiliser la touche d'acrobaties

### Concubine - spécial (20)

Vaincre la Concubine sans la saisir

### Ramasseur de sphères de lumière (10)

Récupérer 100 sphères de lumière

### Collecteur de sphères de lumière (10)

Récupérer 200 sphères de lumière

### Pourvoyeur de sphères de lumière (10)

Récupérer 300 sphères de lumière

### Dénicheur de sphères de lumière (10)

Récupérer 400 sphères de lumière

### Récolteur de sphères de lumière (10)

Récupérer 500 sphères de lumière

### Accapareur de sphères de lumière (10)

Récupérer 600 sphères de lumière

### Amasseur de sphères de lumière (10)

Récupérer 700 sphères de lumière

### Entasseur de sphères de lumière (10)

Récupérer 800 sphères de lumière

### Protecteur de sphères de lumière (10)

Récupérer 900 sphères de lumière

### Maître des sphères de lumière (50)

Récupérer 1 001 sphères de lumière

### Mise à mort fulgurante (10)

Tuer 10 ennemis avant leur apparition

### Maître des projections (10)

Pousser 10 soldats d'Ahriman dans le vide

### Vue Assassin (10)

Trouver la vue Assassin

### Vue Titanic (10)

Trouver la vue Titanic

### En harmonie (10)

500 sauts coopératifs

### Temps précieux (10)

Prendre une minute pour réfléchir

### Où est-ce qu'il est, ce Temple ? (10)

Parler à Elika

### Faisons connaissance (10)

Discuter avec Elika pour faire connaissance

### Bonne compagnie (10)

Découvrir le monde et l'histoire d'Elika

### Altitude record (10)

Trouver le point le plus élevé du monde

### Grandes profondeurs (10)

Trouver le point le plus bas du monde

### Vitesse démoniaque (10)

Finir le jeu en moins de 12 heures

### Spécialiste des combos (50)

Découvrir tous les combos du jeu

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (30)

### Succès secret (80)

## NOUVEAUX PERSONNAGES

### Le prince et Farah (Les Sables du Temps)

Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code **525858542** pour débloquer le prince et Farah tels qu'ils apparaissent dans la trilogie des Sables du Temps.

### Jade (Beyond Good & Evil)

Terminez le jeu une fois.

### Altair (Assassin's Creed)

**1ère méthode :** Au menu principal, allez dans la section du contenu exclusif et créez un compte Ubisoft. Sélectionnez

ensuite la skin d'Altair pour le prince.

**2ème méthode :** Allez dans la section Extras / Gestion d'apparences. Ouvrez la boîte de saisie des codes avec le bouton indiqué et entrez le code **13372805** pour débloquer le prince version Altair.

### Prototype du prince et d'Elika

Collectez les 1001 sphères de lumière et battez le boss de fin.

## LE PIÈGE DE LA CONCUBINE

Lorsque vous affrontez pour la dernière fois la concubine dans son repaire, vous devez résoudre une énigme assez déroutante. La solution ne consiste pas à déplacer l'ordre des trois Elika qui apparaissent devant vous, ni de les frapper à l'infini. Ce sont les paroles de la concubine qui vous mettront sur la voie : "Irais-tu jusqu'à te sacrifier pour elle ?". Vous devez donc sauter dans le vide pour forcer la véritable Elika à venir vous sauver.

## SOLUTION COMPLÈTE

### En Pleine Tempête

Commencez votre aventure en suivant Elika. Suivez les indications à l'écran et appuyez sur la touche de saut pour sauter au dessus des trous. Si vous tombez, escaladez le mur pour remonter. Continuez de la suivre jusqu'à ce que vous rencontriez vos premiers adversaires.

Suivez les indications pour exécuter vos attaques et comprendre les bases du combat. Poursuivez votre poursuite d'Elika pour apprendre d'autres mouvements et franchissez les obstacles. Combattez d'autres ennemis sur le chemin. Portez Elika dans vos bras.

Passez le tunnel et combattez le garde qui vous attend au bout du chemin. Suivez encore les indications pour apprendre de nouvelles attaques. Avancez, grimpez au mur et sautez d'une plate-forme à une autre. C'est Elika qui vous suit maintenant. Marchez sur les murs pour atteindre des plates-formes plus lointaines. Combattez un autre garde en suivant les consignes qui s'affichent. Après la fuite du premier, battez le second et continuez votre chemin vers le temple.

### Le Temple

Avancez et laissez-vous glisser le long du mur en utilisant votre gant. Suivez ensuite Elika jusqu'au temple et montez les marches. Une fois en haut, grimpez sur le mur de gauche et accrochez-vous au rebord la fissure dans le mur. Continuez votre escalade jusqu'au sommet. Actionnez ensuite le tourniquet pour ouvrir la porte. Descendez alors dans sa direction en utilisant le gantelet et entrez. Avancez dans le couloir. Avec l'aide d'Elika sautez sur l'interrupteur de droite et abaissez-le. Entrez maintenant dans la salle où se trouve l'arbre.

Vous devez maintenant combattre le père d'Elika. Utilisez vos différentes attaques et bloquez rapidement les coups de votre adversaire quand il vous contre. Appuyez sur la touche de magie pour recourir aux attaques magiques d'Elika et enchaînez en appuyant sur la touche de saut pour effectuer des attaques acrobatiques. Vous pouvez aussi contrer les attaques de votre adversaire. Après sa première défaite, il coupera l'arbre au centre. Vous devez alors combattre un soldat d'Ahriman. Utilisez les attaques magiques d'Elika suivies par des attaques acrobatiques. Si le monstre vous

projette au sol, elle vous apportera son aide. Ceci dit, entre temps votre ennemi regagnera de la santé. Utilisez un combo avec Elika qui est particulièrement efficace.

Après avoir vaincu votre ennemi, sautez de plate-forme en plate-forme et marchez sur le mur de droite pour atteindre le rebord. Allez à gauche et sautez sur la plate-forme. Suivez ensuite le chemin qui monte en direction de la porte. Affrontez un nouvel ennemi et éliminez-le avec les combos exécutés avec Elika ou projetez-le à l'extérieur de la plate-forme. Sautez ensuite sur l'anneau pour l'abaisser et ouvrez la porte. Avancez lentement pour voir le sol s'effondrer tout en évitant les trous. Si la plate-forme d'en face est trop loin, marchez sur les murs et sautez ensuite. Elika vous aidera pour effectuer le dernier saut.

Après la scène cinématique, vous pourrez choisir la zone dans laquelle vous pourrez débuter avec votre carte et devrez alors les purifier toutes et récolter les sphères de lumière.

## La Citadelle en Ruines

### La Porte du Roi

La porte se trouve à l'extrême gauche du temple. Avancez dans la zone corrompue. Pour atteindre la " Porte du Roi " vous devez passer par un chemin qui nécessite une agilité extrême. Sautez au dessus du gouffre avec l'aide d'Elika. Avancez ensuite et montez la pente. Accrochez-vous au rebord de gauche et avancez à droite. Sautez en bas et avancez vers l'anneau. Grimpez sur le mur et quand vous arriverez à l'anneau utilisez la touche du gantelet pour vous hisser en haut.

Continuez votre ascension et marchez sur le mur gauche en utilisant l'anneau en chemin. Sautez sur la barre et utilisez les anneaux pour vous hisser au sommet. Sautez ensuite sur les deux barres et avancez sur la poutre. Sautez vers la plate-forme d'en face, avancez et sautez sur une autre poutre. Grimpez sur le mur pour atteindre le haut. Grimpez sur le rebord jusqu'au sommet et sautez de poutre en poutre jusqu'à la plate-forme suivante. Grimpez sur la poutre pour atteindre le rebord, tournez à droite et suivez le chemin pour atteindre  l'entrée de la citadelle.

Vous devez maintenant atteindre le sommet de la tour où se trouve la Terre Fertile. Allez à gauche, sautez sur les poutres et la barre pour atteindre la plate-forme. Faites face ensuite à la tour centrale et sautez vers la colonne. Sautez vers les plantes et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Sautez maintenant de colonne en colonne pour atteindre l'autre rive. Marchez sur le mur pour atteindre les plantes et avancez à gauche. Sautez sur la plate-forme, avancez et sautez sur la colonne. Montez et sautez sur la plate-forme en bois. Sautez ensuite vers une autre colonne, marchez sur le toit et utilisez l'anneau pour avancer. Avancez maintenant et sautez de poutre en poutre pour atteindre la colonne. Sautez sur la plate-forme, avancez et marchez sur le mur jusqu'aux plantes et grimpez jusqu'au sommet pour rencontrer le chasseur.

Evitez la substance noire appelée " Corruption " que votre ennemi crache et ruez-vous dessus. Combinez les attaques au sabre avec celle au gantelet pour le projeter. Bloquez ses coups lorsqu'il contre-attaque et attendez qu'il finisse sont assaut pour reprendre le combat. Après l'avoir terrassé, approchez au centre de la plate-forme pour purifier les terres. Appuyez sur la touche de magie répétitivement pour les purifier. Vous devrez maintenant récolter les sphères de lumières pour qu'Elika retrouve ses forces.

Commencez par récupérer celles qui se trouvent sur la plate-forme où le combat s'est déroulé. Ceci fait, ouvrez le portail avec l'anneau à sa droite. Avancez sur la poutre et sautez vers la colonne en ramassant les sphères en chemin. Elles se trouvent au tour de la tourelle centrale. Pour les récupérer, vous pouvez refaire le chemin inverse vers la sortie pour revenir vers la tourelle. Mais au lieu d'y entrer, dépassez-la et continuez votre chemin en passant par les barres suspendues et les poutres. Il ne vous restera alors que cinq sphères que vous pourrez obtenir une fois le " Pouvoir Rouge " acquis. Prenez la route vers la sortie et dirigez-vous vers la vallée en ramassant les sphères en chemin.

## La Vallée

## Le Chaudron

En sortant de la citadelle en ruine par la porte du roi, tournez à gauche vers la vallée. Grimpez sur les plantes et tournez à droite pour descendre. Marchez sur le mur de gauche, accrochez-vous au rebord et marchez encore sur le mur pour atteindre une autre plate-forme. Marchez sur le mur gauche puis sur celui de droite, grimpez sur les plantes et sautez sur une nouvelle plate-forme. Utilisez les plantes pour atteindre une autre plate-forme. Grimpez et sautez vers la gauche pour atteindre l'entrée.

Sautez vers les plantes qui se trouvent à gauche. Hissez-vous au sommet aussitôt que le niveau de liquide noir qui représente la " Corruption " augmente. Passez alors par la poutre et laissez-vous glisser sur la plate-forme suivante. Sautez avant de tomber pour atteindre une nouvelle plate-forme. Grimpez sur les plantes, avancez et sautez de poutre en poutre. Grimpez sur de nouvelles plantes et montez au sommet. Avancez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez ensuite en direction de la pente et avancez rapidement en sautant sur les perches pour atteindre les colonnes. Sautez sur la seconde. Aidez-vous de votre gantelet pour vous accrocher à l'anneau et montez au sommet. Sautez maintenant vers la plate-forme centrale et allez à droite. Sautez sur la plate-forme au loin à droite avec l'aide d'Elika. Montez maintenant sur la poutre et sautez à droite. Glissez sur la plate-forme et sautez avant de tomber pour atteindre l'Alchimiste.

Ses attaques sont redoutables mais il est assez lent et vous pouvez le contrer facilement. Exécutez les attaques magiques d'Elika combinées avec celles qui utilisent le sabre. Si vous êtes assez proche de lui, projetez-le à l'aide du pouvoir de votre gantelet. Attention de ne pas tomber ou de marcher dans la " Corruption " (le liquide noir) qui vous encercle. Restez sur vos gardes et ne permettez pas à votre ennemi de vous mettre à terre sinon il recouvrira un peu de santé. Après le combat, approchez-vous du centre et purifiez la zone à l'aide des pouvoir d'Elika. Ramassez ensuite les sphères de lumière éparpillées ici. Les cinq dernières sphères ont besoin du " Pouvoir Vert ".

Commencez par les quatre premières sphères qui se trouvent sur la plate-forme où vous avez battu l'Alchimiste. Sautez maintenant vers la structure centrale pour prendre une autre sphère et vous accrocher aux plantes. Descendez et récoltez les sphères en chemin. Ramassez celles qui se trouvent sur la plate-forme et allez à gauche. Marchez sur le mur gauche et accrochez-vous au rebord. Sautez ensuite en arrière avec l'aide d'Elika pour atterrir sur un tuyau et récupérer d'autres sphères. Revenez ensuite sur le rebord et marchez sur le mur de gauche. Sautez ensuite sur celui de droite et avancez en ramassant les sphères de lumière. Avancez maintenant et sautez sur la plate-forme où se trouve un garde ennemi. Eliminez-le et rebroussez chemin mais par le côté gauche cette fois.

Prenez maintenant le chemin de la sortie et ramassez les sphères. Une fois devant la porte, ne sortez pas mais suivez le chemin qui mène vers la plate-forme où s'est déroulé le combat pour ramasser de nouvelles sphères. Revenez ensuite à la porte de sortie et sortez. Tournez à droite pour en ramasser sur le chemin qui mène à la grotte.

# Palais Royal

## La Grotte

Avancez et sautez vers le pilier puis sur la plate-forme. Utilisez maintenant les deux piliers pour atteindre l'autre rive. Sautez d'un pilier à une plate-forme pour atteindre le Palais Royal. Allez à droite et sautez de mur en mur jusqu'à la porte d'entrée. Commencez par sauter sur les barres à gauche puis de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. La terre fertile à purifier se trouve tout en bas et vous devez utiliser les colonnes pour l'atteindre. Sautez vers la première colonne puis vers la seconde qui disparaîtra subitement.

Vous tomberez alors sur la Terre Fertile et Elika sera prise au piège de  la Concubine. Allez vers la poutre au bout de la plate-forme en face d'Elika et sautez. Montez au sommet et sautez sur la plate-forme. Suivez le chemin de gauche et sautez sur la poutre, sur la plate-forme puis sur une autre poutre. Utilisez ensuite les deux perches. Marchez maintenant sur le mur pour atteindre votre ennemi. Pour le faire disparaître, frappez-le avec votre sabre. Ce n'était qu'une illusion... Revenez maintenant à la plate-forme centrale et empruntez le même chemin mais allez cette fois à gauche pour atteindre la Concubine. Frappez-la pour comprendre l'illusion.

Revenez maintenant à la plate-forme centrale et sautez de la poutre derrière Elika vers la colonne. Sautez sur le mur et utilisez le gantelet avec l'anneau pour vous hisser au sommet. Sautez sur la plate-forme inclinée située à gauche et avant de tomber sautez à nouveau pour atteindre les perches. Continuez votre route vers la troisième illusion et donnez un coup de sabre pour révéler, enfin, la vraie position de votre ennemie.

Sautez vers la plate-forme centrale pour combattre cette fois la véritable Concubine. Avant le combat, Elika est parvenue à se libérer et se joindra à vous. Évitez de combattre près des bords et ne pensez pas à la pousser vers l'extérieur, elle contrera votre attaque et vous poussera à son tour dans le vide. Bloquez ses coups et restez proche d'elle pour déclencher une attaque combinée avec Elika. Ne laissez pas le temps à votre adversaire de réagir et attaquez sans relâche. S'il y a accrochage, appuyez rapidement sur la touche indiquée à l'écran pour gagner le duel et repousser ainsi votre ennemie. Après le combat, allez au centre de la plate-forme et purifiez la zone avec Elika.

La collecte de sphères débute. Commencez comme toujours par celles qui se trouvent sur la plate-forme circulaire. Ramassez ensuite les sphères dans les zones où se trouvaient les illusions de la Concubine. Allez à l'opposé de la route qui mène à la sortie et sautez sur la colonne. Ramassez les sphères en chemin et escaladez le mur. Une fois en haut, sautez à droite en passant de colonne en colonne et suivez le chemin vers la sortie en ramassant les sphères. Rebroussez ensuite votre chemin vers l'intérieur pour ramasser les sphères qui se trouvent en haut à droite.

Revenez à nouveau à l'entrée en hauteur et descendez en bas à gauche pour trouver d'autres sphères. Complétez cette récolte et dirigez-vous vers les portes de la cité des lumières.

## La Cité de Lumière

### Les Portes de la Cité

Sautez sur la plate-forme d'en face. Glissez et sautez avant de tomber. Avancez vers le mur de droite et grimpez sur les plantes pour atteindre le sommet. Marchez à nouveau sur le mur de droite, accrochez-vous aux plantes et marchez une nouvelle fois sur le mur vers la gauche pour atteindre la plate-forme. Sautez maintenant sur la colonne puis directement sur une autre plate-forme. Sautez de colonne en colonne pour atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez enfin en direction du guerrier que vous devrez combattre.

Il est invincible et le seul moyen de le battre est de le pousser hors de la plate-forme. Pour ce faire, menez le combat près du bord et utilisez une attaque avec Elika pour passer entre les jambes du monstre et l'attaquer par derrière. Quand il essaye de vous écraser, appuyez rapidement sur la touche d'attaque pour le repousser avec l'aide d'Elika. Si cela ne vous réussit pas, réutilisez cette tactique pour l'envoyer dans les abysses. Purifiez ensuite les Terres avec Elika en appuyant répétitivement sur la touche de magie.

Vous devez maintenant récolter les sphères de lumière de la zone. Commencez par les cinq sphères qui se trouvent sur la plate-forme. Accrochez-vous ensuite au bord et déplacez-vous vers les deux autres sphères. Allez maintenant à gauche de la porte, sautez vers la plate-forme inclinée et prenez la sphère en chemin. Escaladez ensuite le mur et prenez une autre sphère. Grimpez maintenant en direction des plantes et suivez le chemin à gauche pour ramasser les sphères. Marchez sur le mur et sautez vers la colonne. Sautez vers le mur pour prendre deux autres sphères et revenez à la colonne.

Passez de colonne en colonne et récupérez la sphère en chemin. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez une nouvelle sphère. Sautez à droite pour prendre une nouvelle sphère et revenez sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur en direction d'une nouvelle zone. Prenez le chemin qui mène aux Portes de la Cité et ramassez les sphères dans la zone. Revenez à la plate-forme où vous avez combattu le monstre tout en ramassant les sphères en chemin. Avancez vers la plate-forme en face de celle en bois et prenez le chemin de droite. Glissez et ramassez une autre sphère. Courez ensuite sur le mur pour en récupérer une nouvelle. Allez vers le second massif de plantes qui se trouve à gauche et grimpez en haut sur le mur pour en récupérer deux nouvelles. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme où se trouve un nouveau monstre. Eliminez-le et prenez le chemin de retour en direction des portes que vous avez empruntées.

De la porte, courez sur le mur de gauche et appuyez sur la touche du gantelet quand le Prince s'accroche à l'anneau continuez votre route et ramassez les sphères. Allez ensuite vers les Terres Fertiles en passant par le côté gauche afin de ramasser les autres sphères présentes ici. Il y a une suspendue dans le vide à droite, sautez et glissez le long du mur pour la récupérer. Sautez ensuite en arrière et appuyez sur la touche de magie pour obtenir l'aide d'Elika. Continuez ensuite votre route vers les portes. Les cinq sphères restantes ont besoin d'un pouvoir spécial pour être obtenues.

## Le Temple

Revenez au temple et allez sur la plaque rouge pour apprendre le pouvoir " Pas d'Ormazd ". Avant de vous téléporter vers une nouvelle zone, apprenez comment utiliser ce pouvoir. Marchez sur le mur de droite et accrochez-vous au support rouge et appuyez sur le bouton de magie  pour vous catapulter vers un autre support. Avec ce pouvoir, vous pouvez récolter les cinq sphères restantes dans la zone Portes du Roi.

## La Citadelle en Ruines

### Le Temple du Soleil

Du temple, téléportez-vous vers les Portes du Roi et sélectionnez le Temple du Soleil sur la carte. Demandez à Elika de vous indiquer le chemin en appuyant sur la touche de magie. Sortez par la porte et sautez vers la colonne. Glissez jusqu'en bas et allez sur le chemin de gauche en sautant sur les poutres et les barres. Faites-vous aider par Elika pour le dernier saut et grimpez sur les plantes. Continuez votre route jusqu'à la plate-forme inclinée. Marchez sur le mur de gauche puis sur celui de droite pour atteindre une plate-forme qui comporte un ennemi.

Eliminez-le ou projetez-le hors de la plate-forme pour pouvoir continuer. Sautez sur le rebord droit et allez à gauche. Marchez sur le mur de droite puis sur celui de gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez et glissez sur la plate-forme inclinée. Sautez enfin avec l'aide d'Elika pour atteindre le temple.

La Terre Fertile se trouve au dessus de vous. Sautez à l'aide d'Elika vers le support rouge. Appuyez sur la touche de magie pour passer d'un support à l'autre jusqu'à l'attaque du chasseur. Combattez-le en enchaînant les combos de sabres et les attaques aériennes. Après sa fuite, grimpez vers le support rouge et catapultez-vous vers les autres supports. Une fois sur la plate-forme, le chasseur fera surgir de la " Corruption " du mur. Vous devez avancer prudemment pour éviter de toucher ce liquide noir.

Commencez par vous accrocher au rebord et allez à droite. Sautez vers celui de droite quand le liquide descend. Descendez ensuite lorsque le chemin est libre. Continuez maintenant votre route en ayant un bon timing afin d'éviter les flaques de " Corruption " qui s'écoulent du mur. Deux flaques protègent le support rouge. Attendez qu'elles se séparent pour passer entre elles et catapultez-vous vers une autre plate-forme en passant par de nouveaux supports rouges.

Grimpez sur le mur et sautez en arrière pour atteindre le pilier. Montez et sautez vers un autre rebord. Grimpez et sautez vers un nouveau pilier. Montez et sautez vers le rebord au-dessus. Allez à gauche en évitant de croiser le chemin des flaques de " Corruption ". Maintenant, pour descendre tout en bas vous devrez bien calculer la trajectoire des flaques pour les éviter. Attendez que les premières flaques passent à droite et glissez avec votre gantelet jusqu'en bas.
Marchez sur le mur et utilisez le support rouge. Après le saut sur le second support, marchez sur le mur et sautez rapidement vers la colonne. Sautez ensuite de barre en barre avec l'aide d'Elika pour atteindre la Terre à purifier. Le chasseur est également présent ici mais il est affaibli par le combat précédent. Ne changez rien à votre tactique et approchez-vous de lui pour bien exécuter vos combos avec Elika. S'il vous crache de l'encre dessus, reculez et tournez en cercle pour éviter ses attaques auxquelles vous ne pouvez pas riposter. Avancez ensuite au centre de la plate-forme et purifiez la Terre. Commencez maintenant la récolte des sphères en débutant par les trois qui se trouvent sur la plate-forme.

Allez ensuite à droite et sautez sur le support rouge. Vous arrivez devant l'entrée du temple. Commencez par récolter les sphères du côté gauche jusqu'à la frontière avec la zone corrompue suivante. Revenez ensuite à l'entrée et allez du

côté droit. Récoltez les sphères jusqu'à la frontière et affrontez, si vous le voulez, un garde ennemi. Le mieux est de le pousser à l'extérieur de la plate-forme et d'abréger ainsi le combat.

Revenez ensuite à l'entrée et utilisez les supports rouges pour vous catapulter vers une nouvelle plate-forme. Ici, vous devez sauter de mur en mur avec l'aide d'Elika pour récolter toutes les sphères qui se trouvent en haut pour atteindre la poutre. Glissez ensuite en utilisant le gantelet jusqu'en bas. Suivez le même chemin qui vous a conduit vers la Terre Fertile pour ramasser les sphères en chemin. Les cinq dernières sphères requièrent le " Pouvoir Vert " pour les atteindre.

## Le Temple

Revenez au temple et avancez vers les plaques pour retrouver le père d'Elika. Il est victime de la " Corruption " qui s'empare de lui petit à petit. Vous devez le combattre pour pouvoir continuer votre aventure. N'utilisez pas trop souvent vos sabres, ces attaques se contre facilement. Utilisez de préférence les attaques aériennes suivis par des attaques avec le gantelet pour que votre ennemi prenne la fuite. Allez ensuite sur la plaque jaune pour prendre le pouvoir " Ailes d'Ormazd " qui vous permet avec le pouvoir rouge d'accéder à toutes les zones de la citadelle en ruines. Entraînez-vous à utiliser ce pouvoir avant de revenir au monde réel. Avec lui, vous pouvez contrôler la direction de votre vol. Il vous permet également de prendre les cinq sphères qui sont encore présentes de la grotte.

## La Citadelle en Ruines

### La Terre de Ralliement

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil et demandez votre route à Elika. Suivez la lumière vers une nouvelle zone corrompue. Sautez sur la plaque rouge pour revenir à la porte d'entrée. De cet endroit, suivez le chemin à gauche et montez au sommet pour combattre un gardien ennemi. Restez au bord et lancez une attaque aérienne suivie de coups de sabre pour projeter votre ennemi hors de la plate-forme.

Sautez sur le rebord de droite et allez à droite en choisissant le bon timing pour passer entre les boules de " Corruption ". Sautez vers un autre rebord et glissez en évitant les boules. Marchez ensuite sur le mur à droite et descendez vers le rebord plus bas. Passez à droite entre les deux boules de " Corruption ". Marchez sur le mur et sautez sur la poutre de la plate-forme.

Avancez et sautez sur le mur d'en face. Marchez-y et sautez sur les plantes situées à gauche. Marchez sur le mur et sautez en direction de l'extrémité  l'autre mur pour éviter l'écoulement d'eau. Grimpez ensuite sur les plantes. Allez à droite, marchez sur le mur et sautez vers la plate-forme. Marchez sur le mur en direction de la plaque jaune et appuyez sur le bouton de magie. Evitez les obstacles pendant votre vol pour atteindre une nouvelle plaque. Evitez d'autres obstacles en chemin pour atterrir devant une plaque jaune. Activez-la pour atteindre la plate-forme circulaire.

Le chasseur vous attaque une nouvelle fois. Il est encore plus puissant et dispose d'un nouveau pouvoir à sa disposition. Quand il devient bleu, l'attaque de sabre et la seule qui peut lui faire mal et le faire revenir à son état normal. Attention de ne pas rester sur le rebord en bois de la plate-forme, il n'est pas fixe et se replie quand l'ennemi change d'état. La meilleure façon de repousser le chasseur et de le faire tomber de la plate-forme. Vous pouvez même le laisser vous mettre à terre pour appuyer ensuite sur le bon bouton au bon moment pour contrer sa prise et ainsi le projeter.

Montez maintenant la petite pente en utilisant le gantelet avec l'anneau et purifiez la zone. Ramassez les sphères qui se trouvent sur place. Activez ensuite la plaque jaune pour revenir vers la plate-forme où se trouve la première plaque jaune. Marchez ensuite sur le mur de gauche et sautez de mur en mur tout en récoltant les sphères en chemin. Continuez jusqu'à la limite de la zone. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la plate-forme qui contient la plaque jaune et activez-la.

Collectez la sphère en chemin jusqu'à la prochaine plaque. Ramassez les sphères qui entourent la nouvelle plaque. Passez ensuite de plaque en plaque pour revenir au point de départ. Cette fois prenez le chemin de gauche. Avancez en récoltant les sphères pour atteindre la limite du Temple du Soleil. Revenez ensuite par le chemin le plus haut

possible afin de récolter les sphères restantes. Pour récupérer les dernières cinq sphères, vous devrez obtenir le " Pouvoir Bleu ".

## La Tour des Martyrs

Téléportez-vous vers le Temple du Soleil. Sélectionnez la Tour des Martyrs sur votre carte et demandez votre chemin à Elika. Suivez la lumière pour retrouver votre chemin. Après les sauts avec les plaques rouges, avancez sur chemin de droite et sautez de pilier en pilier pour atteindre une plate-forme avec un soldat. Restez près du bord et quand l'ennemi s'approche de vous, effectuez une attaque aérienne et poussez-le dans le vide.

Utilisez ensuite les piliers et les anneaux pour atteindre la plate-forme suivante. Sautez ensuite de mur en mur pour arriver à destination. Sautez de poutre en poutre pour atteindre la plaque jaune. Evitez les obstacles pour vous retrouver devant le chasseur qui vous tend un piège. Pour sortir, accrochez-vous au rebord, allez à droite et glissez avec le gantelet jusqu'en bas.

Cette nouvelle zone est inondée de " Corruption ". Attendez le passage de la boule de corruption pour courir sur le mur gauche et sautez sur la barre. De là, courez sur le mur d'en face et sautez sur le rebord. Avancez à droite et répétez les mêmes actions pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de poutre en poutre et sautez vers le mur d'en face avec l'aide d'Elika. Grimpez en haut, marchez sur le mur de droite et sautez en direction de la barre. Marchez sur un nouveau mur et sautez vers le rebord. Allez à droite sautez sur la barre puis sur le rebord afin de vous hissez vers le sommet.

Vous devez à nouveau affronter le chasseur. Vous ne pouvez pas le jeter hors de la plate-forme puisque la zone est fermée. Enchaînez les combos avec Elika et utilisez votre gantelet quand il est proche de vous. Après sa fuite, accrochez-vous au rebord et grimpez au dessus pour atteindre la Terre Fertile à purifier. Marchez sur les murs et sautez de perche en perche pour rejoindre le rebord.
Allez à droite et grimpez en haut puis sautez sur la plateforme située à droite.

Evitez les flaques de " Corruption " et avancez vers le coin où se trouve un rebord et sautez dessus. Evitez la " Corruption " et marchez sur le mur pour atteindre l'anneau. Déplacez-le avec votre gantelet pour faire apparaître une poutre. Revenez maintenant devant la plaque jaune et utilisez-la pour atteindre les perches.

Utilisez les perches et le mur pour atteindre le rebord. Hissez-vous vers le sommet. Avancez au centre et purifiez cette zone avec Elika en appuyant répétitivement sur le bouton de magie. Descendez de la zone dans laquelle vous étiez et ramassez les sphères en remontant à la surface.

Utilisez ensuite la plaque jaune de cette zone pour atteindre une autre plate-forme. Il y a des sphères des deux côtés de la plate-forme. Commencez par celles de droite. Prenez maintenant le chemin de gauche qui vous mènera vers la prochaine zone.

## Les Moulins à Vent

Avancez vers la prochaine zone corrompue et marchez sur le mur de droite. Utilisez les anneaux et les perches pour atteindre la première plate-forme. Sautez ensuite vers l'anneau et utilisez-le pour vous hisser en haut. Continuez votre route en marchant sur le mur jusqu'à la prochaine plate-forme. Traversez maintenant le pont vers la plaque rouge et catapultez-vous de plaque en plaque jusqu'à arriver devant un mécanisme qui bloque certaines plaques.

Vous devez ici déplacer les grilles qui bloquent les plaques rouges. Sautez vers la plate-forme centrale et suivez les consignes suivantes. Vous devez avant tout configurer la rotation des deux grilles pour qu'elles tournent chacune à l'opposé de l'autre. Pour ce faire :
-Manoeuvrez le tourniquet de gauche jusqu'à ce que les indicateurs en haut signalent une flèche bleue à droite et une flèche rouge à gauche.
-Allez au tourniquet de droite et tournez-le une fois dans le sens opposé aux aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et manipulez-le pour que les deux flèches deviennent bleues.
-Revenez au tourniquet de droite et manipulez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour libérer les deux plaques.

Utilisez ensuite ces plaques pour atteindre la plate-forme en hauteur. Avancez en utilisant les perches et sautez de mur en mur pour atteindre le haut de la plate-forme. Courez sur le mur en évitant les deux boules de " Corruption " et sautez sur la poutre. Utilisez le rouage situé à gauche pour atteindre la poutre de droite. Sautez ensuite vers un second engrenage qui lui est encore plus compliqué.

-Commencez par actionner le tourniquet de gauche pour afficher une flèche bleue sur l'indicateur de droite, l'indicateur central reste vierge et une flèche rouge sur l'indicateur gauche.
-Allez au tourniquet de droite et actionnez-le deux fois dans le sens opposé à celui des aiguilles d'une montre.
-Revenez au tourniquet de gauche et actionnez-le pour afficher une flèche bleue à gauche et une flèche rouge au centre. L'indicateur de droite reste vierge.
-Revenez au tourniquet de droite et tournez-le deux fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Utilisez maintenant ces plaques pour monter. Poursuivez votre chemin en évitant les boules de " Corruption ". Utilisez les anneaux pour atteindre le sommet toujours en évitant la " Corruption ". Avancez ensuite sur la poutre et sautez sur la plate-forme circulaire pour affronter encore une fois le chasseur. Battez-le avec vos enchaînements classiques et utilisez l'anneau pour sauter vers la Terre Fertile. Purifiez la zone et commencez la collecte des sphères qui se trouvent sur la plate-forme.

Sautez vers les barres situées devant vous et laissez-vous tomber devant la porte. Avant d'entrer, continuez la récolte de sphères qui se trouvent à droite et à gauche de la porte. N'oubliez pas les sphères à l'intérieur du moulin où sont situés les engrenages. Avancez ensuite vers la porte qui vous mène au repaire du chasseur.

### La Tanière du Chasseur

Avancez à droite et sautez en direction de l'autre rive. Grimpez rapidement vers la plaque rouge et catapultez-vous vers une plaque jaune. Evitez les obstacles en chemin pour rejoindre une autre plaque rouge puis une seconde autre qui vous mènera vers une plate-forme. Grimpez vers la plaque jaune et volez en évitant les obstacles pour rencontrer une nouvelle fois le chasseur. Utilisez vos combos contre votre ennemi jusqu'à ce qu'il défonce le plancher sous vos pied. Après quelques échanges de coups et au moment où il sera bien amoché, le chasseur défoncera le sol sous vos pieds et prendra la fuite.

Sautez au dessus de la " Corruption " et glissez sur la plate-forme. Sautez avec l'aide d'Elika pour éviter les gouffres. Sautez toujours avec Elika sur la plate-forme centrale en évitant son bord corrompu.
Vous devez maintenant en finir une bonne fois pour toute avec ce chasseur. Evitez de combattre près du bord pour ne pas être consommé par la " Corruption ". Enchaînez vos attaques magiques avec Elika et lorsque le chasseur deviendra bleu, attaquez-le avec votre sabre pour neutraliser sa transformation. Enchaînez ensuite avec une attaque utilisant le gantelet pour l'éliminer. Après sa défaite, dépêchez-vous de quitter les lieux en utilisant les plaques rouges et jaunes. Téléportez-vous ensuite vers le temple pour acquérir un nouveau pouvoir.

## Le Temple

Avancez vers la plaque verte et activez-la. Ce pouvoir vous permet de marcher sur les murs sur une plus longue distance. Entraînez-vous ensuite et revenez au temple.

## La Vallée

### Le Chantier

Une fois dans le Chaudron, demandez à Elika de vous guider jusqu'au chantier et éliminez le soldat qui garde la zone. Courez sur les murs et passez d'un rebord à un autre pour rejoindre l'entrée. Sautez par-dessus la corruption et courez sur le mur de gauche pour atteindre la plaque verte. Avancez de plaque en plaque en évitant les obstacles en chemin.

Montez en utilisant les anneaux situés à gauche et avancez sur la poutre. Sautez ensuite sur la première plate-forme.

-Tournez la plate-forme dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre pour aligner la poutre d'en face.
Sautez ensuite vers la plate-forme en face.
-Tournez cette plate-forme pour mettre la poutre face à la plate-forme de droite et sautez-y.
-Manipulez le tourniquet pour faire tourner toutes les plates-formes et placez la poutre la plus longue face à la Terre Fertile.
-Revenez ensuite sur la première plate-forme à gauche et tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Sautez ensuite sur la plate-forme de droite et faites-la tourner pour aligner la longue poutre de l'autre plate-forme.
-Sautez sur la dernière plate-forme et faites-la tourner pour mettre la poutre la plus longue en face de la Terre Fertile.

Avancez ensuite sur la poutre et sautez en direction de la Terre Fertile pour combattre l'Alchimiste. Combattez-le près du bord, attendez qu'il vous attrape pour contrer son attaque et l'envoyer dans le vide. Purifiez ensuite la zone et récoltez toutes les sphères qui s'y trouvent puisque vous disposez du pouvoir jaune. Ramassez les sphères situées sur les plates-formes tournantes. Utilisez ensuite ces mêmes plates-formes pour atteindre les sphères qui sont sur la plate-forme suspendue avec des ballons. Une fois la récolte terminée, prenez la direction de la zone suivante.

## La Terre des Machines

Demandez votre chemin à Elika et éliminez le soldat qui se trouve sur votre chemin. Poussez-le dans le vide pour abréger le combat. Sautez ensuite de la poutre à la perche puis sur d'autres poutres et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Utilisez l'anneau pour déployer des poutres. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la plate-forme.

Allez ensuite sur le chemin de gauche en utilisant les perches et sautez sur la corniche de la plate-forme et non sur la plate-forme elle-même qui est instable. Courez ensuite sur le mur, utilisez l'anneau, grimpez sur les plantes et avancez à droite jusqu'à une nouvelle plate-forme. Courez ensuite sur le mur jusqu'à la plaque rouge et sautez de plaque en plaque pour rencontrer l'Alchimiste.

Vous devrez maintenant le combattre à nouveau. Attention, il est toujours aussi coriace que la fois précédente. Il est également impossible de le pousser dans le vide lors du combat. Pour le défaire, il vous reste alors vos combos et enchaînements de magie en utilisant Elika. Ne donnez des coups de sabre que lorsqu'il devient bleu et soyez prêt à contrer ses attaques. Après quelques instants l'alchimiste vous contaminera et se sauvera.

Continuez votre route vers la terre fertile en suivant le chemin indiqué par Elika. Montez en utilisant les anneaux et les poutres. Grimpez ensuite sur les plantes et marchez sur le mur jusqu'à la plate-forme. Passez quand la roue s'arrête et marchez sur le mur en évitant la " Corruption ". Sautez maintenant sur les perches et les poutres pour atteindre la nouvelle plate-forme.

Marchez ensuite sur le mur et utilisez l'anneau pour arrêter la roue et passer. Grimpez et allez à droite pour vous accrocher à un autre anneau et arrêtez la roue pour passer. Sautez sur une poutre ensuite une colonne et utilisez les anneaux pour atteindre les plantes. Marchez ensuite sur le mur et sautez vers une colonne. Passez encore une fois par les anneaux et sautez sur une perche. Sautez ensuite vers le rebord d'en face et glissez en bas vers l'anneau qui vous mène vers une autre colonne.

Sautez sur la plate-forme puis accrochez-vous à l'anneau pour arrêter la roue et passez. Glissez maintenant sur la poutre et sautez sur la plate-forme. Marchez sur le mur de droite et utilisez les anneaux pour atteindre les poutres. Sautez ensuite sur le rebord et glissez vers le bas en direction des anneaux. Montez maintenant en utilisant les anneaux et foncez vers la Terre Fertile pour la purifier.

Commencez la collecte des sphères en démarrant par celles qui sont sur la plate-forme. Utilisez ensuite la plaque rouge pour atteindre une autre plate-forme. D'ici, trois chemins s'offrent à vous. Ils contiennent tous leurs lots de sphères. Récoltez-les toutes et laissez les cinq sphères qu'il vous manque pour le moment. Pour les obtenir, il vous faut le Pouvoir Bleu.

## Le Réservoir

Téléportez-vous au chantier et prenez le chemin du réservoir. Eliminez les soldats ou sautez au-dessus de lui sans

l'affronter. Grimpez sur les plantes et avancez à gauche en évitant les boules de " Corruption " pour atteindre la plate-forme. Continuez d'avancer jusqu'à la plaque rouge et utilisez-la. Sautez d'une plaque à l'autre pour rejoindre la Terre Fertile.

L'alchimiste sera au rendez-vous. Il dispose d'une seconde transformation. Lorsqu'il devient tout noir, attaquez-le avec la magie d'Elika pour le toucher. Ne le lui laissez pas de répit ou il trouvera le temps de remplir sa jauge de santé. Attaquez sans relâche et contrez ses attaques quand il vous met à terre. Après sa fuite, purifiez la zone et ramassez les premières sphères en sautant sur les plaques rouges.

Une fois à l'extérieur, commencez la collecte des sphères par le côté gauche. Reprenez votre chemin vers la Terre Fertile en utilisant les plaques rouges pour récupérer d'autres sphères. Utilisez également la plaque jaune et récoltez les sphères en vol. Prenez maintenant le chemin des Marches du Paradis et récoltez les sphères encore présentes.

## Les Marches du Paradis

Eliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Dorénavant tous vos ennemis disposent des deux transformations : la bleue que vous ne pouvez neutraliser qu'avec votre sabre et la noire qui requirent la magie d'Elika pour être neutralisée.

Avancez en sautant sur les colonnes, en marchant sur les murs et en évitant la " Corruption " pour atteindre la plaque magique verte. Sautez dessus et activez-la. Evitez les obstacles tout en progressant pour arriver devant une zone circulaire gardée par un soldat. Eliminez-le en utilisant principalement la magie d'Elika. Avancez ensuite vers la plaque verte et activez-la. Evitez les trous en chemin pour rejoindre une salle avec quatre plaques vertes.

Avancez vers le premier réservoir à droite et grimpez au sommet à l'aide de la plaque verte. Sautez de colonne en colonne et accrochez-vous au rebord de droite. Montez ensuite vers le rebord au-dessus et sautez sur la plate-forme pour que l'air corrompu commence à jaillir. Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau pour enclencher le premier mécanisme. Glissez ensuite en bas et allez vers le réservoir qui se trouve à droite de l'ascenseur.

Montez au sommet et sautez  sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et montez vers le rebord du dessus. Sautez maintenant sur la plate-forme.  Courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau et laissez vous glisser.

Allez à gauche et grimpez au sommet du réservoir de gauche. Sautez sur la colonne puis vers le rebord. Allez à gauche et sautez vers une nouvelle colonne. Accrochez-vous à l'anneau et hissez-vous vers le sommet. Avancez, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du troisième mécanisme. Laissez-vous glissez et dirigez-vous vers le dernier réservoir.

Montez au sommet et sautez sur la colonne. Sautez ensuite vers le rebord et allez à droite. Grimpez jusqu'à la plate-forme, courez sur le mur et accrochez-vous à l'anneau du quatrième mécanisme.

L'air corrompu se dissipe et vous pouvez désormais descendre tranquillement. Avancez vers l'ascenseur et appuyez sur l'interrupteur pour monter. Sautez sur la colonne d'en face puis sur la plate-forme pour sortir par la porte. Utilisez les plaques vertes pour atteindre la Terre Fertile et l'Alchimiste. Pendant le combat, restez près du bord et essayez de le projeter dans le vide pour abréger la lutte. Une fois que vous en serez débarrassé, ramassez les sphères présentent dans la zone. Avancez ensuite vers la grille et ouvrez-la en vous accrochant à l'anneau à sa droite.

Glissez en évitant les obstacles et ramassez les sphères en chemin. Une fois en bas, oubliez les plaques vertes pour le moment et récoltez les sphères des deux côtés de la plate-forme. Revenez ensuite à cette plate-forme et utilisez les plaques vertes pour récolter les sphères qui demeurent. Maintenant, vous devez disposer du Pouvoir Bleu pour ramasser les cinq dernières sphères. Revenez enfin à la Terre Fertile et avancez vers l'Observatoire de l'Alchimiste.

## L'observatoire

Utilisez les plaques vertes et rouges pour avancer, tout en évitant les obstacles qui se dresseront devant vous. Après une route assez longue, vous vous retrouverez devant l'Alchimiste.

Puisque la zone est fermée, vous ne pourrez pas projeter ici votre ennemi dans le vide. Après quelques secondes de combat, le bord de la plate-forme se consomme par la " Corruption ". Evitez alors de rester près du bord pour que l'Alchimiste ne puisse vous pousser dans la " Corruption ". Marchez sur le cercle qui se trouve au centre pour déplacer la plate-forme et enlevez la " Corruption " du bord.
Alternez également les attaques magiques et les combos à l'épée tout en contrant les prises et les attaques de votre adversaire. Ne lui laissez surtout pas le temps de se régénérer.

Votre ennemi s'enfuira, vous devrez alors le poursuivre. Sautez sur les plaques rouges pour atteindre la plate-forme avec un soldat. Poussez-le dans le vide afin de perdre un minimum d'énergie à le combattre. Continuez votre route en suivant les plaques rouges pour vous poser sur une plate-forme avec un nouveau soldat. Ne perdez pas du temps et exécutez une attaque magique avec Elika enchaînée par un combo pour le projeter hors de la plate-forme. Sautez à nouveau sur une plaque rouge qui vous mènera vers le point le plus haut de la zone.

L'Alchimiste réapparaît sur la plate-forme. Son rebord est rempli de " Corruption ", votre champ d'action est très limité. Vous devez alors rester collé à votre ennemi et surtout contrer ses prises de projection. Après le combat tout s'écroule, vous devez désormais agir rapidement pour éviter de mourir. Sautez sur la plaque rouge et passez d'une plaque à l'autre pour atteindre une nouvelle plate-forme.

## Le Temple

Si vous disposez de suffisamment de sphères, allez vers le Temple pour récupérer le pouvoir bleu. Après un entraînement, le père d'Elika arrivera sur place. Combattez-le avec l'aide de sa fille jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. La récolte  de sphères n'est désormais plus vitale puisque vous disposez des pouvoirs nécessaires pour vous permettre d'atteindre toutes les Terres Fertiles.

## Le Palais Royal

### Les jardins Royaux

Passez par la grotte pour atteindre les Jardins Royaux. Sautez sur les colonnes avec l'aide d'Elika. Avancez jusqu'à la plate-forme où se trouve le soldat d'Ahriman. Restez près du bord et projetez-le rapidement. Continuez maintenant votre route en sautant vers les anneaux. Sautez ensuite sur les piliers et marchez sur le mur pour pénétrer dans les jardins.

Avancez vers la plaque jaune et sautez de plaque en plaque jusqu'aux deux bassins vides. Vous devez les remplir.

-Allez vers le tourniquet situé à gauche du bassin gauche.
-Tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le deux fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à droite et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dirigez-vous ensuite du côté droit pour remplir le second bassin.
-Tournez le tourniquet situé en haut à droite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet suivant et tournez-le une fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez au tourniquet situé en bas à gauche et tournez-le deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
-Allez enfin au dernier tourniquet et tournez-le une fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Sautez ensuite sur la plate-forme en direction de la plaque jaune et volez vers la Terre Fertile. Au moment de la purification, la Concubine apparaît. Enchaînez les combos et restez loin de la bordure pour ne pas tomber dans la " Corruption ".

Après le combat, commencez la récolte des sphères. Cette récolte sera assez simple puisque vous disposez de tous les pouvoirs.

## La tour des Rêves

Prenez maintenant le chemin de la tour et éliminez le soldat en route. Avancez sur les poutres et sautez sur les colonnes pour atteindre la plate-forme. Avancez sur le chemin de gauche et utilisez les plaques bleues pour atteindre l'ascenseur. Actionnez le tourniquet pour monter. Lorsqu'Elika est retenue prisonnière par la Concubine, poursuivez ses fantômes afin qu'Elika puisse se libérer.

Revenez à l'ascenseur et montez. Marchez ensuite sur le mur pour atteindre la plaque bleue. Marchez encore vers une nouvelle plaque et évitez les boules de " Corruption " au mur. De la perche, sautez vers le mur et marchez vers une autre plaque qui vous catapultera vers de nouvelles perches. Continuez de monter à l'aide des plaques pour rejoindre l'ascenseur. Montez afin de rencontrer une nouvelle fois la Concubine.

Il est impossible de la faire tomber de la plate-forme, restez donc loin du bord. Lorsqu'un nuage noir l'entourera, seules les attaques avec le gantelet seront efficaces. Attaquez-la en fonction de sa transformation et utilisez la magie d'Elika le plus souvent possible. Evitez également de marcher sur la " Corruption " qui se trouve sur la plate-forme. Après le combat, récoltez les sphères et dirigez-vous vers la Tour Royale.

## La Tour Royale

Avancez et éliminez le soldat qui garde la limite de la zone. Marchez ensuite sur les murs en évitant comme toujours la " Corruption ". Continuez votre route pour atteindre la tour. Grimpez en passant par le mur de gauche afin de rejoindre le mécanisme central. Vous devez maintenant sauter au bon moment quand la plaque vous fait face. Sautez ensuite de plaque en plaque jusqu'à la plateforme. Sautez au bon moment pour atteindre la plaque bleue. Continuez de monter en utilisant ces plaques jusqu'à l'ascenseur.

Montez et affrontez une nouvelle fois la concubine. La tactique ici demeure la même : attaquez-la avec votre sabre lorsqu'elle est bleue et avec la magie lorsqu'elle est noire. Si un nuage noir orbite autour d'elle, attaquez-la avec votre gantelet. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

## La salle de Couronnement

Prenez la direction de la salle de couronnement et tuez le soldat qui garde la frontière. Utilisez les colonnes et les anneaux pour atteindre une plaque jaune. Sautez dessus pour rejoindre la Terre Fertile. Poursuivez maintenant la concubine et allez sur le chemin glissant. Une fois en bas, vous serez rejoint par Elika.

Montez alors au dessus de la porte et utilisez l'anneau pour faire descendre la plate-forme. Montez vite en évitant les petites flaques de " Corruption " envoyées par la Concubine. Demandez l'aide d'Elika pendant les sauts pour atteindre les colonnes ainsi que les plates-formes.

Vous devez maintenant à nouveau combattre la concubine. Multipliez les combos magiques et ceux qui utilisent le sabre pour infliger des dommages le plus importants possible et ne lui laisser ainsi pas le temps de récupérer. Purifiez ensuite la zone et ramassez les sphères qui se trouvent dans la zone. Revenez au lieu du combat et utilisez la plaque jaune pour atteindre la porte du QG de la Concubine : les Salons du Palais.

## Les Salons du Palais

Utilisez les plaques jaunes pour parvenir à la plate-forme munie d'une plaque bleue. Utilisez-la pour atteindre d'autres plaques et continuez ainsi l'ascension vers le premier salon. Frappez les images de la Concubine pour qu'elle apparaisse. Combattez-la avant qu'elle ne prenne la fuite. Sortez par la porte et utilisez la plaque pour atteindre le niveau supérieur.

Combattez la Concubine qui sera affaiblie par le précédent combat. Quand elle fuit, sortez par la porte et utilisez la

plaque d'énergie. Une fois au dernier étage, elle fera disparaître Elika et quelques uns de ses clones apparaîtront. Elle vous demandera alors de retrouver la véritable Elika. Pour la découvrir, sautez dans le vide afin qu'elle vous ramène sur la plate-forme pour qu'ensemble pour combattiez cette fameuse Concubine.

Votre ennemie est affaiblie par les deux combats précédents. Enchaînez les combos et les magies d'Elika pour en venir à bout rapidement. Après le combat, sortez par la porte et sautez en direction de la plaque jaune.

## La Cité de Lumière

### La Tour d'Ahriman

Pour arriver à la tour, téléportez-vous vers les portes de la cité et suivez les indications d'Elika. Avancez dans l'air corrompu en évitant les boules de " Corruption " et éliminez le soldat qui garde la frontière de cette zone. Continuez votre route jusqu'à la tour. Escaladez le pilier central, utilisez l'anneau pour monter et sautez vers la plaque bleue.

Sautez ensuite de rebord en rebord jusqu'au pont. Traversez-le et allez à gauche vers d'autres rebords. Utilisez-les pour monter et sautez de mur en mur pour atteindre le balcon. Grimpez ensuite à gauche de la porte et suivez les rebords qui vous mènent vers le balcon supérieur. Accrochez-vous à l'anneau pour abaisser le mécanisme et grimpez encore plus haut.

Allez sur la plate-forme de gauche et actionnez le tourniquet pour faire pivoter le rebord et le placer ainsi verticalement. Sautez dessus et montez vers la plate-forme située à droite. Abaissez l'anneau et montez jusqu'à la plate-forme de gauche. Actionnez le tourniquet une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Sautez ensuite vers la plate-forme suivante et actionnez le tourniquet deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
Abaissez ensuite l'anneau puis revenez à la première plate-forme. Montez en utilisant les rebords pour rejoindre la plaque bleue. Sautez enfin du pilier vers la Terre Fertile.

Votre adversaire n'est autre que le guerrier invincible et vos coups sont inefficaces contre ce colosse. Vous devez alors le combattre près d'un bord afin de le pousser dans le vide. Utilisez l'attaque aérienne pour passer entre ses jambes et le pousser à l'aide d'Elika. Purifiez ensuite la zone et récoltez les sphères.

### La Tour d'Ormazd

Après cette récolte, repérez la Tour d'Ormazd sur votre carte et demandez comment s'y rendre à Elika. Combattez comme toujours le soldat qui garde la nouvelle zone et entrez dans la tour. Utilisez la plaque verte pour monter en évitant les flaques de " Corruption " en chemin. Le guerrier fera à nouveau une nouvelle apparition.

Pour le défaire, vous devez le pousser sur les trois piliers afin qu'ils l'ensevelissent. Restez toujours dos à un pilier pendant le combat et attendez qu'il s'approche de vous pour le contourner et le pousser à l'aide d'Elika sur le pilier. Si le Guerrier est dos au pilier, utilisez la magie d'Elika pour le déstabiliser, contrez son attaque et poussez-le. Utilisez cette tactique pour les trois piliers.

Montez maintenant jusqu'au sommet, vous y trouverez la Terre Fertile. Le Guerrier fera tomber la Terre Fertile en bas de la tour. Descendez alors par le chemin glissant. Marchez ensuite sur les murs et utilisez les anneaux. Glissez ensuite le long de la tour en direction de la Terre Fertile. Purifiez maintenant cette zone et récoltez les sphères.

### La Tour de la Reine

Revenez aux portes de la cité et prenez le chemin de la nouvelle tour en éliminant le garde frontière de la zone. Poussez-le dans le vide pour ne pas perdre de temps. Une fois à l'intérieur de la tour, utilisez la plaque verte pour monter. Passez de plaque en plaque en évitant les obstacles et la " Corruption ".

Le combat contre le Guerrier est assez simple. Repérez la porte qui s'ouvre et restez à côté d'elle. Echangez des coups et passez entre les jambes de votre ennemi. Laissez-le vous mettre à terre et contrez son attaque d'écrasement pour le

pousser dans les abysses. Il ne vous reste alors qu'à purifier la zone et à récolter ses sphères.

### La Cité de Lumière

Avancez maintenant vers la cité de lumière qui est en ruine. Sautez de pilier en pilier et n'atterrissez pas sur la plate-forme qui contient la " Corruption ". Eliminez le soldat d'Ahriman et continuez vers la plaque bleue. Elle vous rapproche de la Terre fertile. Evitez les tentacules de " Corruption " qui sortent du mur et marchez dessus.

Une fois contre le guerrier, approchez-vous de la cage et attaquez le monstre pour qu'il vous contre. Gagnez le duel pour venir dans le dos du monstre et attaquez-le. Gagnez encore le duel pour le pousser et l'emprisonner dans la cage. Purifiez ensuite la zone et récoltez ses sphères. La porte qui mène au repaire du Guerrier est ouverte.

### La Forteresse du Guerrier

Utilisez les plaques vertes et bleues pour atteindre le repaire du Guerrier. Evitez les obstacles en chemin. Une fois devant lui, allez vers le seul bord qui n'est pas corrompu et restez-y. Attendez l'arrivée du guerrier et passez entre ses jambes. Déclenchez une attaque magique avec Elika pour le faire vaciller. Poussez-le ensuite hors de la plate-forme. Si cela ne vous réussit pas, vous pouvez laisser le monstre vous acculer et vous mettre à terre pour ensuite le contrer et le pousser avec l'aide d'Elika.

Descendez maintenant le combattre, il est pris par les flammes.
Si vous êtes patient, contentez-vous de tourner autour de lui jusqu'à ce que le feu le consume. Si vous ne l'êtes pas, attaquez-le avec des combos pour abréger sa souffrance.

Quittez la zone avant que tout ne s'effondre. Allez vers la plaque verte pour rejoindre un lieu sûr et revenez au temple.

## Le Temple

### Des Ténèbres à la Lumière

Montez les marches du temple et entrez. Vous devez avancer de plaque en plaque sans faire des erreurs pour ne pas avoir à tout recommencer. Une fois que vous aurez emprunté la porte lumineuse, vous affronterez le père d'Elika.

Il utilisera toutes les techniques des ennemis précédents et changera de forme ou d'état rapidement. Faites attention à ne pas utiliser d'attaques inutiles. Contrez ses attaques pour qu'il ne puisse vous mettre à terre et ainsi trouver le temps de se régénérer. Intensifiez vos combos pour réduire votre ennemi en bouillie.

Ceci fait, Ahriman apparaîtra, vous devez alors purifier le temple. Courez sur les murs et activez les plaques. Le niveau de la " Corruption " monte, évitez-la ainsi que les frappes des mains géantes d'Ahriman. Purifiez la zone à chaque plate-forme pour vaincre une fois pour toute Ahriman. Malheureusement cette victoire coûtera la vie à Elika.

Portez-la alors dans vos bras et sortez du temple pendant que le générique défile. Posez-la sur l'autel et allez vers les quatre arbres situés sur les plates-formes et coupez-les. Revenez ensuite pour redonner vie à Elika et semer le KO dans ce monde. Félicitations, vous venez de venir à bout de ce nouvel opus de Prince of Persia.

## SPÉCIALISTE DES COMBOS

Voici la liste de tous les combos du jeu permettant d'obtenir facilement le succès Spécialiste des Combos.

Notez que :
-chaque combo doit être effectué en entier (sans qu'il soit contré ou que l'ennemi touche un mur)
-si un combo tue un ennemi, il ne compte pas
-le succès est donné une fois le combat en cours terminé.

Une bonne méthode pour réaliser tous les combos consiste à trouver un ennemi de base sur une aire de combat relativement grande. Faire 2 ou 3 combos, puis se laisser avec pour l'ennemi afin qu'il regagne toute sa santé. Puis recommencer.

X-X-X-X
Y
X-Y
X-X-Y
X-X-X-Y
X-X-X-Y-B
X-B
X-X-B
X-X-X-B
A
X-A
X-X-A
X-X-X-A
Y-X-X
Y-Y-X
Y-X-Y-X
Y-Y-Y
Y-X-Y-Y
Y-B Y-Y-B
Y-X-B
Y-X-Y-B
Y-A
Y-Y-A
Y-X-A
Y-X-Y-A
B-X
B-Y-Y-X
B-Y-X-X
B-Y-X-Y-X
B-Y-Y-Y
B-Y-X-Y-Y
B-B B-Y-B
B-Y-Y-B
B-Y-X-B
B-Y-X-Y-B
B-A B-Y-A
B-Y-Y-A
B-Y-X-A
B-Y-X-Y-A
A-X-X-X
A-Y-Y-X
A-Y-X-X

A-Y-X-Y-X
A-Y-Y-Y
A-Y-X-Y-Y
A-B A-Y-B
A-Y-Y-B
A-Y-X-B
A-Y-X-Y-B
A-B-A-X
A-B-A-Y-X
A-B-A-Y-Y
A-B-A-B
A-B-A-Y-B
B-A-X
B-A-Y-X
B-A-Y-Y
B-A-B
B-A-Y-B

# Prince of Persia : Epilogue

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2009

+ D'INFOS FORUM

## NOUVELLES APPARENCES

### Prince prototype

Télécharger l'épilogue pour débloquer cette skin dans le menu Gestion d'apparences.

### Elika prototype

Télécharger l'épilogue pour débloquer cette skin dans le menu Gestion d'apparences.

# Prince of Persia Classic

© Ubisoft / Gameloft 2007

+ D'INFOS FORUM

## MOTS DE PASSE

73232535 Niveau 2
96479232 Niveau 3
53049212 Niveau 4
51144526 Niveau 5
18736748 Niveau 6
42085223 Niveau 7
98564243 Niveau 8
51139315 Niveau 9
53246739 Niveau 10
32015527 Niveau 11
44153123 Niveau 12
96635134 Niveau 13
75423134 Niveau 14
89012414 Fin

## SUCCÈS

### L'arme perdue (10)

Vous avez obtenu l'épée dans la prison.

### L'immortel (10)

Réveillez l'immortel dans les catacombes.

### Sept ans (10)

Brisez le miroir magique et libérez le prince noir.

### Le piège à souris (10)

La souris vous aidera à vous évader du couloir piégé.

### Le gardien de la porte (15)

Tuez le chef des gardes.

### Léger comme une plume (15)

Buvez la potion de lévitation et flottez jusqu'en bas.

### À l'envers (15)

Buvez les deux potions d'inversion.

### Coupe et tranche (20)

Tuez un garde avec une lame ou un piège de pics.

### Unis à nouveau (20)

Unifiez le prince et le prince noir.

### Les élixirs de vie (25)

Trouvez les 9 potions de vie.

### L'étreinte finale (25)

Sauvez la princesse.

### Survivant (25)

Terminez le jeu sans perdre une seule vie en mode survie.

# Pro Evolution Soccer 2008

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## EQUIPES CLASSIQUES

Pour débloquer les équipes classiques d'Angleterre, de France, d'Allemagne, d'Italie, des Pays-Bas, de l'Argentine et du Brésil, remporter la Coupe Internationale autant de fois que nécessaire.

## JOUEURS CLASSIQUES

Pour débloquer tous les packs de joueurs classiques, remporter une victoire dans chacune des compétitions suivantes : Ligue des Masters (Ligue de D1), Coupe de D1, Championnat d'Europe, Coupe des Masters Européens, Ligue Anglaise, Ligue 1, Serie A, Eredivisie, Liga Espanola, Coupe Européenne, Coupe Africaine, Coupe Américaine et Coupe Asie-Océanie.

## TITRES (MODE GALERIE)

### Première victoire

Remporter un match

### Série de 10 victoires

Remporter 10 matches consécutifs

### Hat-trick

Réaliser 5 hat-tricks

### Joueur Fairplay

Sur 10 matches, obtenir une moyenne de fautes inférieure à 1

### Maître du ballon

Sur 10 matches, obtenir une possession du ballon à chaque fois supérieure à 60%

### Canonnier

Marquer de 35 mètres

### Tour des Stades

Jouer un match dans chaque stade

### PénaltyMan

Remporter 10 série de tirs au but

### 100 Buts

Marquer 100 buts

### 100 Passes

Effectuer 100 passes décisives

### 100 Matchs

Jouer 100 matches

### 100 Victoires

Remporter 100 matches

### Buteur

Jouer 20 matches puis obtenir un moyenne de buts par match supérieure à 2 sur les 5 dernières rencontres

### Excellent buteur

Jouer 100 matches puis obtenir un moyenne de buts par match supérieure à 2,5 sur les 10 dernières rencontres

### Meneur de jeu

Jouer 100 matches puis obtenir un taux de passes réussies par match supérieur à 85% sur les 19 dernières rencontres

### Tireur isolé

Jouer 100 matches puis obtenir une moyenne de tirs cadrés par match supérieure à 70% sur les 19 dernières rencontres

### Le bunker

Terminer 100 matches sans concéder de but

### Ligue Anglaise Vaincue

Battre toutes les équipes de la Ligue anglaise

### Ligue 1 Vaincue

Battre toutes les équipes de la Ligue 1

### Serie A Vaincue

Battre toutes les équipes de la Serie A

### Eredivisie Vaincue

Battre toutes les équipes de l'Eredivisie

### Liga Espanola Vaincue

Battre toutes les équipes de la Liga Espanola

### Equipes nationales Vaincues

Battre toutes les équipes nationales

### Star de PES2008

Jouer 500 matches, marquer 1000 buts et remporter toutes les ligues et coupes

### Serie de 5 victoires (Xbox LIVE)

Remporter 5 parties avec classement sur le Xbox Live

### Taux de victoires élevé

Obtenir un taux de victoire supérieur à 75% sur les 20 derniers matches Xbox Live

### But par coup fanc (Xbox LIVE)

Marquer un coup franc direct dans une partie avec classement sur le Xbox Live

### Hat-trick (Xbox LIVE)

Réaliser un hat-trick dans une partie avec classement sur le Xbox Live

# Pro Evolution Soccer 2009

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Première victoire (10)

Un titre obtenu lors de votre première victoire.

### Revenir au score (10)

Une récompense est décernée quand vous remontez le score et l'emporter.

### Revenir et gagner (10)

Une récompense décernée quand vous inscrivez le but de la victoire dans le temps additionnel.

### Montée en Première Division (10)

Une récompense décernée quand vous êtes promu en D1 en Ligue des Masters.

### Début Pro (10)

Une récompense décernée pour vos débuts professionnels en Vers une Légende.

### 1er But Pro (10)

Titre obtenu avec but marqué en mode Vers une Légende

### 1er Homme du Match Pro (10)

Titre obtenu en recevant la récompense homme du match en mod Vers une Légende.

### Joker (10)

Titre obtenu en mode Vers une Légende par activité en tant que Joker.

### Début International (10)

Une récompense décernée pour votre début international en Vers une Légende.

### Electron Libre (10)

Titre obtenu en inscrivant de nombreuses équipes en mode Vers une Légende.

### Début en Légendes (10)

Trophée remporté lorsqu'un joueur créé en Vers une Légende joue un match de Légendes.

### Meilleure Combi (10)

Trophée remporté lorsque que votre Légendes Meilleure Combi atteint 3000 points.

### Début en UEFA Champions League (10)

Trophée remporté lorsque vous jouez pour la première fois en UEFA Champions League.

### Passage de la Phase de Poules (15)

Trophée remporté lorsque vous avancez hors des poules en UEFA Champions League.

### Début en Coupe Internationale (15)

Une récompense décernée quand vous prenez part à Coupe Internationale en Vers une Légende.

### Coupe internationale MVP (15)

Titre obtenu en mode Vers une Légende en participant au Coupe Internationale.

### 100 buts (Vers une Légende) (15)

Une récompense décernée quand vous inscrivez 100 buts en Vers une Légende.

### Voyageur de Stade (15)

Un titre obtenu quand vous aurez joué un match dans tous les stades.

### Equipe en Possession (15)

Titre obtenu en augmentant le taux de possession du ballon.

### Héros d'un coup du Chapeau (15)

Titre obtenu par un grand nombre de coup du chapeau.

### Buteur (15)

Titre obtenu par un grand nombre de buts marqués.

### Spécialiste de CF (15)

Titre obtenu par un grand nombre de buts marqués avec un coup franc direct.

### Canonnier (15)

Une récompense décernée quand vous inscrivez un but de 35 m ou plus.

### 100 Buts (15)

Un titre obtenu quand vous avez marqué 100 buts.

### 100 Matchs (15)

Un titre obtenu quand vous avez joué 100 matchs.

### Championnat anglais (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Championnat anglais.

### Ligue 1 (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Ligue 1.

### Championnat italien (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Championnat italien.

### Eredivisie (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Eredivisie.

### Championnat espagnol (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes Championnat espagnol.

### Equipes nationales (15)

Un titre obtenu quand vous avez battu toutes les équipes nationales.

### Titre de Championnat (15)

Une récompense décernée quand vous remportez le Championnat de D1 en Ligue des Masters.

### Hat-trick (Réseau) (15)

Décerné quand vous réalisez un hat-trick dans un Réseau Partie avec classement.

### Joueur Fairplay (20)

Titre obtenu en réduisant les erreurs.

### Europe Conquise (20)

Une récompense décernée quand vous remportez la Ligue des Masters du Championnat d'Europe.

### 200 buts (Vers une Légende) (20)

Une récompense décernée quand vous inscrivez 200 buts en Vers une Légende.

### Titres Internationaux (20)

Titre obtenu par activité au sein des équipes représentatives du mode?Vers une Légende.

### Série de 5 victoires (Réseau) (20)

Décerné quand vous avez remporté Partie avec classement victoires dans le Réseau.

### Titres en Club (20)

Titre obtenu par activité au sein des clubs des équipes en mode Vers une Légende.

### But Combinaison (20)

Récompense décernée quand vous inscrivez un but auquel 4 utilisateurs participent en Légendes.

### Tot Combinaisons (25)

Trophée remporté lorsque que votre Légendes Tot Combinaisons atteint 30000 points.

### Série de 10 victoires (25)

Un titre obtenu quand vous remportez 10 matchs consécutivement.

### 100 Victoires (25)

Un titre obtenu quand vous avez remporté 100 matchs.

### 100 Copies Propres (25)

Une récompense décernée quand vous passez 100 matchs sans encaisser le moindre but.

### Taux de victoires élevé (Réseau) (30)

Titre obtenu en augmentant votre fréquences de victoires dans Réseau.

### Saison Parfaite (50)

Titre obtenu si résultats excellents pendant la saison en "Ligue des Masters".

### Tous Titres (50)

Titre obtenu en obtenant toutes les récompenses du mode Vers une Légende.

### Maître de Légendes (50)

Une récompense décernée quand vous jouez avec100 utilisateurs en Légendes.

### Championnat d'Europe (50)

Trophée remporté lorsque vous gagnez en UEFA Champions League.

### Star de PES 2009 (100)

Titre le plus prestigieux de PES 2009.

## EQUIPES NATIONALES (CLASSIQUES)

### Equipe nationale d'Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

### Equipe nationale du Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

### Equipe nationale d'Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

### Equipe nationale de France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

### Equipe nationale d'Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

### Equipe nationale d'Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

### Equipe nationale des Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

## JOUEURS CACHÉS

Vous pouvez modifier la difficulté et la durée des matches mais vous devez respecter les équipes autorisées dans les ligues ou les coupes concernées.

### Joueurs africains

Remporter la Coupe des Nations africaine.

### Joueurs américains

Remporter la Coupe des Nations américaine.

### Joueurs asiatiques

Remporter la Coupe des Nations Asie-Océanie.

### Joueurs européens

Remporter la Coupe des Nations européenne.

# Pro Evolution Soccer 2010

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## EQUIPES CLASSIQUES

### Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

### Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

### Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

### France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

### Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

### Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

### Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

## LISTE DES SUCCÈS

### Première victoire (10)

Un titre obtenu lors de votre première victoire.

### Série de 10 victoires (25)

Un titre obtenu quand vous remportez 10 matchs consécutivement.

### Revenir au score (15)

Une récompense est décernée quand vous remontez le score et l'emporter.

### Revenir et gagner (10)

Une récompense décernée quand vous inscrivez le but de la victoire dans le temps additionnel.

### Voyageur de Stade (20)

Un titre obtenu quand vous aurez joué un match dans tous les stades.

### Joueur Fairplay (20)

Titre reçu quand la moyenne de fautes des 10 derniers matches est de moins de 1 par rencontre.

### Équipe en possession (25)

Titre reçu quand la possession de balle des 10 matches les plus récents est de 60% ou au delà.

### Héros d'un coup du Chapeau (35)

Un titre obtenu quand vous avez réalisé 5 hat-tricks.

### Buteur (40)

Titre reçu pour une moyenne de 2 buts par match lors des 5 derniers après plus de 20 matches.

### Spécialiste de CF (40)

Une récompense décernée quand vous inscrivez 5 buts sur coup franc direct.

### Canonnier (50)

Une récompense décernée quand vous inscrivez un but de 35 m ou plus.

### Titre de championnat (15)

Titre récompensant une victoire dans l'une des ligues en Ligue des Masters.

### Élite européenne 16 (20)

Titre pour le succès en série éliminatoire de l'UEFA Champions League en Ligue des Masters.

### Europe Conquise (30)

Une récompense décernée quand vous remportez la Ligue des Masters du UEFA Champions League.

### Champion du monde (80)

Récompense pour avoir gagné la Coupe Konami en Ligue des Masters.

### Saison Parfaite (90)

Titre pour saison invaincue en Ligue des Masters, succès en Ligue, Coupe et UEFA Champions League.

### Club no.1 (50)

Récompense pour avoir terminé premier du Classement du club en Ligue des Masters.

### Footballeur européen de l'année (70)

Titre si un de vos joueurs gagne le Footballeur européen de l'année en Ligue des Masters.

### 10 années de service (50)

Un titre récompensant 10 années de service en Ligue des Masters.

### Début Pro (10)

Une récompense décernée pour vos débuts professionnels en Vers une Légende.

### Début en Coupe internationale (15)

Une récompense décernée quand vous prenez part à Coupe internationale en Vers une Légende.

### MVP de Coupe internationale (30)

Récompense pour le Coupe internationale Meilleur joueur de la compétition en Vers une Légende.

### Electron Libre (40)

Récompense pour avoir joué dans plus de 10 clubs au total et 4 pays en Vers une Légende.

### Le super-héros (50)

Élu Footballeur mondial de l'année et Footballeur européen de l'année en Vers une Légende.

### Série de 5 victoires(En ligne) (20)

Décerné quand vous avez remporté Partie avec classement victoires dans le En ligne.

### Taux de vict. élevé (En ligne) (30)

Décerné quand vous atteignez plus de 75 % de victoires dans 20 derniers résultats de Réseau.

### Qualifié en série éliminatoire (40)

Titre récompensant la qualification en phase à élimination directe de l'UEFA Champions League.

### Championnat d'Europe (70)

Trophée remporté lorsque vous gagnez en UEFA Champions League.

# Pro Evolution Soccer 6

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VRAIS NOMS DE JOUEURS

### Europe A

**- Bulgaria :**

10 Bojinov
17 M. Petrov
9 Berbatov
30 Domovchiski
11 S. Todorov

8 Yankov
19 S. Petrov
23 Gargorov
18 G. Iliev
25 Dimitrov
15 Genkov
20 Y. Todorov
7 Yankovic

21 Topuzakov
5 V. Iliev
2 Kishishev
4 I. Petkov
24 Kirilov
22 Karaslavov
14 Wagner

27 Ivankov
1 G. Petkov
12 Kolev

**- Croatia :**

17 Klasnic
9 Prso
18 Olic
21 Balaban
22 Bosnjak

10 N. Kovac
2 Srna
8 Babic
19 Kranjcar
16 J. Leko

20 Seric
6 Vranjes
14 Modric
15 I. Leko

7 Simic
4 R. Kovac
3 Simunic
5 Tudor
11 Tokic
13 Tomas

1 Pletikosa
23 Butina
12 Didulica

**- Germany :**

11 Klose
20 Podolski
14 Asamoah
22 Odonkor
10 Neuville
9 Hanke

8 Frings
19 Schneider
7 Schweinsteiger
18 Borowski
5 Kehl
15 Hitzlsperger
13 Ballack

21 Metzelder
17 Mertesacker
3 Friedrich
16 Lahm
4 Huth
6 Nowotny
2 Jansen

1 Lehmann
12 Kahn
23 Hildebrand

**- Latvia :**

9 Verpakovskis
11 Rimkus
18 Kolesnicenko
23 Miholaps
21 Prohorenkovs
15 Kalnins

3 Astafjevs

5 Morozs
8 Solonicins
10 Rubins
20 Laizans
22 Bleidelis
14 Visnakovs
17 Blanks

4 Zakresevskis
2 Stepanovs
7 Isakovs
6 Zirnis
13 Smirnovs
19 Zavoronkovs
16 Korablovs

1 Kolinko
12 Piedels

**- Northern Ireland :**

11 Elliott
9 Healy
10 Quinn
14 Jones
15 Feeney
13 Smith

8 Johnson
6 Davis
7 Gillespie
21 Whitley
20 McCann
4 Brunt
24 Mulryne
25 Sproule

5 Craigan
18 Hughes
2 Baird
3 Capaldi
19 Murdock
17 Duff
22 McLean

1 Taylor
12 Ingham

## Europe B

**- Serbia and Montenegro :**

8 Kezman
9 Milosevic
21 Ljuboja

19 Zigic

4 Duljaj
17 Nadj
10 Stankovic
11 P. Djordjevic
13 Basta
2 Ergic
7 Koroman
18 Vukic
22 Ilic

6 Gavrancic
20 Krstajic
14 N. Djordjevic
3 Dragutinovic
5 Vidic
15 Dudic
16 Petkovic

1 Jevric
12 Kovacevic
23 Stojkovic

**- Slovakia :**

10 Holosko
11 Vittek
18 Mintal
22 Reiter
17 Németh

6 Karhan
7 Hlinka
8 Hodúr
14 Hanek
19 Valachovic
16 Krajcík
21 Kisel
23 Michalík

3 Skrtel
4 Kratochvíl
9 Zabavník
5 Had
2 Petras
13 Durica
20 Cech
15 Gresko

1 Contofalsky
12 König

**- Slovenia :**

16 Rodic
9 Siljak
14 Cimerotic
21 Lavric
22 Dedic

3 Filekovic
23 Zlogar
15 Pokorn
11 Komac
8 Koren
18 Acimovic
19 Seslar
7 Sukalo
13 Pecnik
10 Ceh

5 Cesar
6 Knavs
4 Mavric
20 Ilic
17 Brecko
2 Gobec

1 Mavric
12 Handanovic

**- Turkey :**

24 Serhat Akin
25 Tuncay
21 Halil Altintop
18 Necati Ates
8 Nihat
20 Ibrahim Akin
9 Fatih Tekke

22 Hamit Altintop
16 Selcuk
5 Emre Belözoglu
15 Hüseyin Cimsir
7 Okan
17 Tümer
13 Nuri Sahin
10 Bastürk

2 Tolga Seyhan
19 Ibrahim Toraman
6 Ozat
4 Cetin
26 Fatih Akyel
14 Serkan Balci

23 Volkan
1 Rüstü

**- Wales :**

11 Giggs
9 Bellamy
15 Cotterill
18 Earnshaw

7 Fletcher
10 Davies
8 Robinson
23 Ledley
22 Vaughan
17 Koumas

5 Page
4 Gabbidon
2 Duffy
3 Ricketts
6 Partridge
20 D. Collins
12 J. Collins
16 Nyatanga
19 Delaney
14 Edwards
13 Crofts

21 Jones
1 Price

## Afrique

**- Angola :**

10 Akwa
16 Flavio
13 Edson
9 Mantorras
18 Love
19 Titi Buengo

8 André
17 Zé Kalanga
14 Mendonça
11 Mateus
7 Figueiredo
6 Miloy

3 Jamba
5 Kali
20 Loco
21 Delgado
15 Rui Marques
4 Lebo Lebo
2 Marcos Airosa
23 Marco Abreu

1 Joao Ricardo
12 Lama
22 Mario

**- Cote d'Ivoire :**

18 Keita
2 Akalé
8 Kalou
11 Drogba
14 B. Koné
9 A. Koné
15 Dindane

5 Zokora
19 Y. Touré
7 Fae
10 Yapi Yapo
22 Romaric

4 K. Touré
12 Méïté
21 Eboué
3 Boka
6 Kouassi
20 Demel
17 Domoraud
13 Zoro

1 Tizié
16 Gnanhouan
23 Barry

**- Ghana :**

14 Amoah
3 Gyan
19 Pimpong
20 O. Addo
12 Tachie-Mensah

18 E. Addo
8 Essien
10 Appiah
11 Muntari
23 Draman
9 Boateng

5 Mensah
4 Kuffour
15 Pantsil
6 Pappoe
17 Quaye
21 Issah
7 Shilla

2 Sarpei
13 Mohamed

22 Kingston
1 Adjei
16 Owu

**- Togo :**

4 Adebayor
17 Mohamed Kader
14 Olufadé
11 Malm

15 Romao
10 Cherif Touré
18 Senaya
7 Salifou
21 Atsou
6 Aziawonou
8 Agboh
9 Dossevi
20 Erassa

3 Abalo
2 Nibombé
5 Tchangai
19 Assemoassa
12 Akoto
13 Forson
23 Touré

16 Agassa
1 Tchagnirou
22 Obilale

**- Tunisie :**

5 Jaziri
9 Chikhaoui
17 Ben Saada
2 Essediri
7 Gmamdia
11 Santos

12 Mnari
13 Bouazizi
14 Chedli
20 Namouchi
8 Nafti
10 Ghodhbane
23 Melliti

15 Jaïdi
3 Haggui

6 Trabelsi
18 Jemmali
21 Saidi
4 Yahia
19 Ayari

1 Boumnijel
16 Nefzi
22 Kasraoui

## Les Amériques

**- Costa Rica :**

9 Wanchope
11 Gomez
21 Nunez
19 Saborío
13 Bernard

20 Sequeira
6 Fonesca
8 Solis
10 Centeno
14 Azofeifa
7 Bolanos
16 Hernández

4 Umaña
3 Marin
5 Martinez
12 Gonzalez
17 Badilla
22 Rodriguez
2 Drummond
15 Wallace

18 Porras
1 Mesén
23 Alfaro

**- Trinidad and Tobago :**

19 Yorke
12 Samuel
14 S. John
20 Scotland
15 Jones
13 Glenn

7 Birchall
18 Theobald
11 Edwards
9 Whitley
23 Wolfe

16 Wise
10 Latapy

5 Sancho
6 Lawrence
8 Gray
3 A. John
4 Andrews
2 Cox
17 Charles

1 Hislop
21 Jack
22 Ince

**- United States :**

17 Beasley
21 Donovan
20 McBride
9 Johnson
11 Ching
16 Wolff

7 Lewis
10 Reyna
15 Convey
14 Olsen
5 O'Brien
8 Dempsey

23 Pope
22 Onyewu
6 Cherundolo
4 Mastroeni
3 Bocanegra
12 Berhalter
13 Conrad
2 Albright

18 Keller
1 Howard
19 Hahnemann

**- Colombia :**

10 Moreno
11 Murillo
9 Rodallega
18 Yanes
19 Rentería

6 Vargas
8 Viafara
7 Soto

17 Aguilar
14 Castrillon
21 Patino
20 Domínguez

4 Perea
5 Zapata
2 Orozco
3 Passo
13 De la Cuesta
15 Najera
16 Pacheco
22 Casierra

1 Martínez
12 Cordoba
23 Arenas

## Asie/Océanie

**- Iran :**

9 Hashemian
10 Daei
11 Khatibi
17 Kazemeian
15 Borhani
16 Enayati

6 Nekounam
14 Teymourian
2 Mahdavikia
8 Karimi
18 Navidkia
21 Madanchi
23 Shojaei
7 Zandi

4 Golmohammadi
5 Rezaei
13 Kaabi
20 Nosrati
3 Bakhtiarizadeh
19 Sadeqi

1 Mirzapour
12 Roudbarian
22 Talebloo

**- Saudi Arabia :**

20 Al Qahtani
23 Mouath
9 Al Jaber
11 Al Harthi

16 Khaled
6 Al Ghamdi
14 Khariri
18 Al Temyat
8 Noor
19 Massad
7 Ameen
10 Al Shlhoub

3 Tukar
4 Al Montashari
2 Dokhi
13 Sulaimani
5 Al Qadi
17 Al Anbar
12 Khathran
15 Al Bahri

21 Zaid
1 Al Deayea
22 Khojah

## Autres ligues A

**- RSC Anderlecht :**

36 Legear
24 Serhat Akin
9 Mbo Mpenza
11 Boussoufa
29 Frutos
18 Allagui
42 Siani

3 Deschacht
4 Vanderhaeghe
5 Biglia
14 Goor
31 De Man
38 Lamah
10 Ahmed Hassan

37 Vanden Borre
23 Juhász
6 Van Damme
39 Ofoe
41 Tiote

13 Proto
1 Zitka
22 Schollen
25 Van Steenberghe

**- Club Brugge KV :**

10 Balaban
34 Yulu-Matondo
9 Ishiaku
25 Ibrahim
19 Chavez

6 Clement
3 Vermant
7 Daerden
18 I. Leko
14 Dufer
21 Vermeulen
31 Roelandts
11 Blondel
16 Van Heerden
8 Englebert
20 Diallo

26 Maertens
4 Valgaeren
24 Pedersen
17 Gvozdenovic
5 Klukowski
2 De Cock
33 Vandelannoite
15 Dreesen

1 Stijnen
13 Verbauwhede
23 Lenaerts

**- AC Sparta Praha :**

21 Jun
30 Lustrinelli
9 Dosek
11 Kolar
10 Slepicka

6 Sivok
17 Sylvestre
18 Kisel
28 Matusovic
4 Hasek
13 Hanek
12 Herzan
16 Simak

15 Lukas
2 Repka
8 Zabavnik
23 Kadlec
5 Drobny
22 Homola
20 Pospech

19 Jungr
7 Kona

29 Blazek
31 Grigar
1 Zlamal

**- Panathinaikos FC :**

11 Papadopoulos
26 Mantzios
20 Leontiou
7 Gekas

6 Bovio
25 Biscan
10 Gonzalez
9 Romero
15 Andric
19 Seric
23 Víctor
29 Nilsson
18 Theodoridis
22 Tziolis
30 De Lima Freitas
21 Charalambides
32 Sanmartean

8 Goumas
3 Antonsson
24 Vintra
31 Darlas
5 Morris
4 Kotsios

1 Galinovic
12 Ebede
41 Tzorvas

**- Besiktas :**

55 Ibrahim Akin
9 Gökhan Gülec
11 Marcio Nobre
80 Kenan Özer
13 Bobo

41 Mustafa Koray
53 Fahri Tatan
7 Yilmaz
10 Matias Delgado
22 Ali Tandogan
20 Karabulut
30 Günes
15 Kleberson

90 Ricardinho
77 Emre Ozkan

5 Gökhan Zan
58 Ibrahim Toraman
19 Uzülmez
4 Dogan
2 Kurtulus
8 Mercimek
3 Mehmet Sedef

1 Runje
21 Kursunlu
29 Murat Sahin

**- Fenerbahce :**

10 Tuncay
23 Semih
8 Zafer Biryol
16 Zengin

17 Can Arat
4 Appiah
15 Mehmet Aurelio
20 Alex
11 Tümer
21 Selcuk
27 Kemal
29 Adin
25 Boral
18 Gürsoy
7 Mehmet Yozgatli

19 Onder Turaci
30 Serkan Balci
5 Ozat
35 Lugano
2 Luciano
3 Cetin
24 Baris

1 Volkan
34 Rüstü
22 Kulbilge

## Autres ligues B

**- Boca Juniors :**

14 Palacio
9 Palermo
7 Schelotto
16 Delgado

22 Silvestre
5 Gago
21 Battaglia
11 Vargas
19 Cardozo
27 Ledesma
18 Marino

6 Daniel Díaz
4 Ibarra
24 Krupoviesa
28 Maidana
3 Rodríguez
15 Calvo

90 Bobadilla
25 Migliore

**- River Plate :**

9 Farias
31 Falcao García
11 Figueroa
26 Almerares
33 Aban

95 Marcelo Sosa
8 Patiño
16 Zapata
10 Gallardo
35 Lima
29 Higuain
18 Sambueza
25 Ahumada
7 Pusineri
94 Ortega
93 Domingo
37 Toja
28 Fernandez

90 Tuzzio
14 Gerlo
34 Ferrari
24 Mareque
6 Talamonti
91 Lussenhoff
3 Dominguez
4 Alvarez
92 Nasuti

1 Lux
12 Carrizo

**- Sao Paulo FC :**

9 Aloisio
11 Rodrigo
24 Alex Dias
25 Leandro

7 Mineiro
8 Josué
6 Junior
10 Danilo
18 Denilson
20 Ramalho
19 Richarlyson
22 Souza
23 Lenílson

4 Edcarlos
5 André Dias
3 Fabao
2 Neicer Reasco
15 Alex
16 Alex Silva

1 Rogério Ceni
13 Bosco
14 Bruno

## PES-Shop

**- Page 1 :**

Kerlon
Roy Keane
Phillips
Milla
Mostovoi
Aguinaga
Boksic
Redknapp
Sensini
Rush
Hierro
Zamorano
Sanchez
Eusébio

**- Page 2 :**

Giovane Elber
Edmundo
Effenberg
Scifo
Francescoli
Blokhin
Garrincha
Karpin

Carlos Alberto
Valderrama
Gustavo Nery
Caniggia
Claudio Lopez
Rodríguez

**- Page 3 :**

Hagi
Popescu
Dalglish
Kocsis
Dario Silva
Zahovic
Salas
Lizarazu
Giannini
Juninho Paulista
Weah
Best
Guardiola
Boban

**- Page 4 :**

Sforza
F. Salas
Sergi
Suker
Di Stéfano
Simeone
Law
Savicevic
Dzajic
Ravelli
Yeboah
Brolin
Stojkovic
Montero

**- Page 5 :**

Paulo Sousa
Vagner Love
P. Andersson
Mboma
Balakov
Delvecchio
Schmeichel
Lentini
Cavenaghi
Puskas
Butragueno
B. Laudrup

Fran
F. de Boer

**- Page 6 :**

Stoichkov
Adu
Mijatovic
Bremner
Hässler
K. Andersson
Cardozo
Bakero
Chilavert
Higuita
Romario
Campos
Hughes
Signori

**- Page 7 :**

Vonlanthen
Overmars
Desailly
Dahlin
M. Laudrup
Djorkaeff
Ostlund
Le Tissier
Luis Enrique
Yashin
Shearer
Bergkamp
Azizi
Asprilla

**- Page 8 :**

Ilie
Simonsen
Herzog
Belanov
Elkjær
Castroman
Dagoberto
Jennings
Giovanni
Djalminha
Sérgio Conceiçao
Beguiristain
Ziege
Irwin

**- Page 9 :**

Falcão
Revivo
Henao
Protti
Boniek
Veron
Magrão
Matthews
Foe
Preud'homme
Suarez
Radebe
Sosa
Dugarry

**- Page 10 :**

R. de Boer
Carboni
Mihajlovic
Zarate
Ravanelli
Jeremies
Prosinecki
Ferrara
Tassoti
Nilmar
Jardel
Jorge Costa
César Delgado
Shyschenko

**- Page 11 :**

Winterburn
Pessotto
Anderton
Pochettino
Dixon
Bosnich
Kühbauer
Quinn
McAteer
Manuel Fernandes
Onopko
Oliseh
West
Songo'o

**- Page 12 :**

Flo
Denílson
Baljic
Tiffert

Mauro Silva
Martyn

## VRAIS NOMS DES CLUBS

### Championnat d'Angleterre :

| | |
|---|---|
| West Midlands Village | Aston Villa |
| Lancashire | Blackburn |
| Middlebrook | Bolton |
| South East London Reds | Charlton |
| London FC | Chelsea |
| Merseyside Blue | Everton |
| West London White | Fulham |
| Merseyside Red | Liverpool |
| Man Blue | Manchester City |
| Teeside | Middlesbrough |
| Tyneside | Newcastle United |
| Pompy | Portsmouth |
| Berkshire Blues | Reading |
| South Yorkshire | Sheffield United |
| North East London | Tottenham |
| Hertfordshire | Watford |
| East London | West Ham United |
| Lancashire Athletic | Wigan Athlétic |

### Autres ligues A :

| | |
|---|---|
| Bruxelles | RSC Anderlecht |
| FC Belgium | Club Bruges |
| AC Czech | Sparta Prague |
| Athenakos FC | Panathinaikos |
| FC Bosphorus | Besiktas |
| Constanti | Fenerbahce |

### Autres ligues B :

| | |
|---|---|
| Patagonia | Boca Junior |
| Pampas | River Plate |
| Caopolo | Sao Paulo FC |

# Project Gotham Racing 3

© Microsoft / Bizarre Creations 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VOITURES À DÉBLOQUER

Il faut avoir un certain nombre de Kudos (que vous gagnez en mode carrière) pour pouvoir débloquer les voitures suivantes :

| | |
|---|---|
| Cadillac 16 | 90 000 Kudos |
| Ford GT90 | 300 000 Kudos |
| Ford Mustang GTR | 10 000 Kudos |
| Ford Supercar | 120 000 Kudos |
| Nissan GTR | 50 000 Kudos |
| RUF Supercar | 475 000 Kudos |
| Shelby Cobra | 160 000 Kudos |
| Shelby GR-1 | 390 000 Kudos |
| Toyota GT-One | 230 000 Kudos |

# Project Gotham Racing 4

© Microsoft / Bizarre Creations 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

Série de victoires (30) : Gagnez 3 épreuves de course d'affilée en mode Arcade ou en mode Carrière solo

## SUCCÈS

### Série de victoires (30)

Gagnez 3 épreuves de course d'affilée en mode Arcade ou en mode Carrière solo

### 1er et 2e à l Arrivée (10)

Terminez une partie avec classement en championnat par équipe en atteignant les 2 premières places

### Domination en équipe (20)

Terminez une partie avec classement en championnat par équipe en obtenant les 4 premières positions

### Chef d équipe (10)

Gagnez le plus de points pour votre équipe dans 1 partie avec classement en championnat par équipe

### Frimeur (20)

Remportez 9 000 kudos en une seule course

### Pilote 5 étoiles (20)

Remportez 5 étoiles kudos

### Superstar (40)

Gagnez 5 étoiles Kudos trois fois dans une course

### Tenez-vous à carreaux (25)

Gagnez une course de rues en mode Arcade ou Carrière Gotham sans frôler les murs

### Le monocycliste (20)

Réalisez un long wheelie en moto

### Bibendum (10)

Jouez aux trois disciplines de piste d'essai et réalisez pour chacune le meilleur score

### Maître du temps (25)

Gagnez les courses malgré la pluie, le brouillard et la neige en mode Arcade ou Carrière solo

### Vainqueur (5)

Remportez votre première épreuve en mode Arcade ou en mode Carrière solo

### Méd. d'argent en Arcade Gotham (40)

Gagnez une médaille d'argent dans chaque épreuve en Arcade

### Médaillé d'or en Arcade Gotham (10)

Gagnez une médaille d or dans chaque épreuve en Arcade

### Méd. de platine en Arcade Gotham (10)

Gagnez une médaille de platine dans chaque épreuve en Arcade

### Doublé argent (30)

Remportez au moins une médaille d'argent à moto et en voiture lors d'une épreuve en Arcade

### Doublé or (5)

Remportez au moins une médaille d'or à moto et en voiture lors de n'importe quelle épreuve d'Arcade

### Doublé platine (5)

Remportez au moins une médaille de platine à moto et en voiture lors d'une épreuve en Arcade

### Chapitre Arcade terminé (30)

Terminez tous les chapitres en mode Arcade

### Professionnel (70)

Atteignez le niveau professionnel en mode Carrière solo

### Crack (70)

Atteignez le niveau crack en mode Carrière solo

### As (40)

Atteignez le niveau as en mode Carrière solo

### Héros (20)

Devenez un champion national en mode Carrière solo

### Champion (10)

Vous avez remporté votre 1er championnat en mode Carrière solo ou dans une partie avec classement

### As de la moto (25)

Gagnez un championnat en Carrière solo à moto

### Vainqueur de Major (40)

Gagnez un Major en mode Carrière solo

### Dominator (20)

Gagnez tous les Majors en mode Carrière solo

### Cascadeur (5)

Réalisez votre première cascade à moto

### Achetez un succès (20)

Achetez l'image de joueur de 1000 000 de kudos pour gagner ce succès

### En arrière toute ! (10)

Lors d'une course de rue en écran partagé, terminez 1e/2è en marche arrière contre un adversaire IA

### Prenez la pose (10)

2 motos face à face, à 15 mètres l'une de l'autre vont réaliser un endo des plus impressionnants

### Première fois (10)

Terminez votre premier championnat en partie avec classement

### 8ème merveille du monde (20)

Réalisez un tour complet en dérapant sur la piste d'essai Michelin en forme de huit

### Attrapez-les tous (5)

Froissez la tôle de chaque adversaire dans une course de huit véhicules

### Roi de l'endo (20)

Remportez 100 kudos en réalisant un endo à moto

### Pilotez à l instinct (25)

Terminez une épreuve de Tour infernal en mode Arcade sans toucher au frein

### Action et friction (20)

Dégommez les rétroviseurs des véhicules de tous vos adversaires lors d'une épreuve de course de rues

### Le grand saut (10)

Faites décoller huit véhicules en même temps

### J'adore PGR (5)

Achetez la totalité de la boutique PGR ou terminez PGR 3 et accédez à la première place

### Un sans faute (50)

Gagnez chaque épreuve dans un championnat solo ou avec classement

### Vous n'en croirez pas vos yeux ! (5)

Créez une image 3D grâce au mode Photo

### Agent secret (5)

Puzzle 2

### 3CZV657 (5)

Puzzle 1

### Ce soir, rien ne m'arrête (5)

Puzzle 3

### Encore une fois ! (20)

Essayez de remporter la médaille au-dessus dans n'importe quelle épreuve en Arcade

### PGR à la demande (5)

Photo - Chargez et votez pour une photo sur PGR à la demande

### PGR à la demande (5)

Vidéo - Chargez une rediffusion et votez grâce à PGR à la demande

### Grand vainqueur (20)

Affrontez un joueur classé premier en mode solo sur Xbox LIVE

### Numero Uno (50)

Atteignez la place de Numéro Un au classement des pilotes de carrière

### Affrontez Bizarre (10)

Battez un membre de l'équipe PGR 4 sur Xbox LIVE, ou affrontez quiconque en ayant battu un

# Project Sylpheed

© Square Enix / Game Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NEW GAME +

Terminez une fois le jeu, attendez la fin des crédits, et sauvegardez pour créer un fichier "Clear File". Depuis le menu principal, chargez ce fichier, et vous pourrez choisir le niveau de difficulté, et vous conserverez la plupart des éléments acquis et upgradés durant la première partie.

# Prototype

© Activision / Radical Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## FAIRE DU BODY SURF

Depuis le menu principal, allez dans la section des codes de triche du menu Bonus et faites : **Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas**. Vous débloquerez le coup du body surf et pourrez l'exécuter dans le jeu à tout moment.

## NEW GAME +

### Facile +

Terminez le jeu en Facile ou Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

### Normal +

Terminez le jeu en Normal pour pouvoir recommencer en conservant tous les pouvoirs et améliorations précédemment acquis.

## SUCCÈS

### Intrigant (20)

Assimilez 50 cibles d'intrigue.

### Le boucher (30)

Tuez 50 personnages en 5 secondes.

### Pro de l'infiltration (20)

Infiltrez-vous dans 10 bases militaires sous les traits d'un commandant.

### Pro du détournement (10)

Volez 50 véhicules à l'ennemi.

### Le nettoyeur (20)

Détruisez 10 bases militaires ou nids infectés dans New York.

### Soif inépuisable (10)

Assimilez 200 personnages pour régénérer votre santé.

### Demi-vérités (10)

Accomplissez une mission sans déclencher d'alerte militaire.

### C'est lui ! (10)

Dénoncez 5 militaires.

### Pilote confirmé (20)

Apprenez à piloter tous les types de véhicules terrestres et appareils aériens.

### Évolution en marche (10)

Utilisez le menu Améliorations pour acheter une amélioration.

### Première piste (10)

Débloquez l'intrigue.

### Vengeance revisitée (60)

Terminez le Mode Histoire en niveau difficile.

### Traînée de cadavres (30)

Tuez 53 596 infectés.

### Casse automobile (20)

Détruisez 2 000 véhicules.

### Mort-nés (20)

Détruisez 25 châteaux d'eau infectés avant qu'ils n'éclosent.

### Plein la tête (20)

Terminez tous les événements Assimilation.

### Autochtone (50)

Trouvez tous les sites éparpillés dans New York.

### L'astucieux (40)

Trouvez toutes les conseils éparpillés dans New York.

### Le masque (40)

Accomplissez 3 missions sans déclencher d'alerte militaire.

### Riposte (10)

Attrapez un objet lancé par une Hydre... et renvoyez-le-lui.

### Chasseur d'hélicos (10)

Détruisez 20 hélicoptères en un seul vol d'hélico.

### Pro du nettoyage (10)

Tuez 15 personnages en un seul coup de fouet.

### Aveuglement (20)

Découvrez ce qui est arrivé à Alex Mercer en dévoilant l'intrigue.

### Intrigue révélée (60)

Trouvez tous les noeuds de l'intrigue.

### À la vue de tous (10)

Échappez à 10 groupes d'intervention.

### Menace aérienne (20)

Détruisez 25 groupes d'intervention.

### Sol-air (10)

Abattez 50 hélicoptères avec un blindé.

### Sélection surnaturelle (40)

Achetez toutes les améliorations disponibles.

### Expert (40)

Obtenez au moins l'or pour tous les événements.

### Le gentil (40)

Terminez le jeu en assimilant moins de 10 civils.

### Dur à cuire (60)

Terminez le mode Histoire sans mourir (n'importe quel niveau de difficulté).

### Dos d'âne (20)

Écrasez plus de 500 personnes avec le même char.

### Professionnel (60)

Obtenez la médaille de platine pour tous les événements.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal.

## DÉFIS PLATINUM

Remportez l'or sur l'ensemble des défis du jeu pour accéder aux défis Platinum, beaucoup plus difficiles.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Mission 1 : Tuez les militaires

Après la scène cinématique du début du jeu, vous vous retrouverez sur un grand chemin et vous vous ferez attaquer par des militaires. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran et appuyez sur les touches d'attaque pour tuer les soldats qui vous tirent dessus. Ensuite, repérez la flèche qui s'affiche et courez jusqu'à la prochaine zone en suivant sa

direction.

Après la courte scène, utilisez les mêmes touches et éliminez d'autres hommes armés éparpillés dans cet endroit. Consultez votre mini-carte se trouvant en bas à gauche de l'écran et repérez les points rouges qui représentent les ennemis. Eliminez-les puis courez jusqu'à la zone suivante.

A présent, vous devez détruire les tanks qui arrivent. Dès que vos bras se soient transformés en une grosse massue, foncez vers les tanks et attaquez-les. Deux coups suffisent pour détruire un char blindé. Une fois que les tanks sont détruits, repérez la flèche bleue et courez vers la section suivante. Effectuez des attaques simples et des attaques spéciales et éliminez les soldats ainsi que les molosses qui débarquent des immeubles.

Ensuite, suivez la flèche bleue et allez jusqu'au commandant des troupes. Appuyez sur les touches indiquées pour l'agripper et le consumer.

## Mission 2 : Quittez le complexe de Gentek

Après la scène cinématique, votre objectif est d'échapper aux militaires et de quitter le complexe de Gentek. Pour cela, vous devez sauter par-dessus le portail et vous enfuir. Maintenez enfoncée la touche de saut puis relâchez-la pour bondir très haut. Ensuite, repérez la flèche bleue sur l'écran, regardez votre mini-carte et courez jusqu'au point de contrôle.

Après la scène, utilisez le mode de visée pour verrouiller l'hélicoptère et projetez la voiture vers votre cible Ignorez les militaires qui s'approchent et concentrez-vous sur l'hélicoptère. Ensuite, appuyez simplement sur la touche qui permet de courir et remontez le long du mur de l'immeuble. Repérez la flèche et votre objectif sur la mini-carte. Une fois que vous avez atteint le sommet du premier immeuble, atteignez le sommet du second qui se trouve quelques rues plus loin. Lorsque vous arrivez au sommet, d'autres hélicoptères apparaissent. Saisissez les machines de refroidissement se trouvant sur le toit, visez les hélicoptères et lancez-les.

Une fois que tous les hélicoptères sont détruits, vous allez consumer le soldat qui approche. Attendez simplement qu'il arrive et suivez les instructions apparaissant à l'écran puis appuyez sur les bonnes touches pour le consumer Ensuite, repérez la flèche qui apparait à l'écran et suivez-la jusqu'à l'appartement de votre soeur Dana. En arrivant sur les lieux, vous vous apercevez que les militaires ont encerclé toute la zone. Suivez alors la flèche et montez alors sur le toit de l'immeuble avoisinant. Consultez les informations fournies sur la métamorphose et apprenez comment changer de forme.

Donc, changez de forme et incarnez le soldat que vous avez consumé un peu plus tôt. Descendez du toit de l'immeuble en faisant attention aux gardes, avancez doucement jusqu'au rayon bleu devant la porte de l'appartement puis entrez.

## Mission 3 : Cherchez des énoncés sur votre passé

Maintenant, vous devez trouver davantage d'infos concernant votre passé et rejoindre ainsi votre appartement. Pour cela, changez d'apparence et suivez l'objectif sur la mini-carte. Lorsque vous arrivez à l'appartement, approchez-vous du rayon lumineux et entrez.

Après la scène cinématique, vous serez attaqué par les marines. Vous devez empêcher les soldats d'utiliser leur radio afin d'appeler les renforts. Pour cela, repérez les cercles rouges qui se trouvent au-dessus de leurs têtes et attaquez-les avant qu'il ne soit trop tard. Ensuite, saisissez deux véhicules, visez et détruisez l'hélicoptère qui arrive.

Par la suite, un autre hélicoptère arrive. Vous devez vous rendre à sa destination avant qu'il ne l'atteigne. Par conséquent, repérez la flèche bleue sur l'écran et courez jusqu'à la zone suivante. Repérez le soldat qui porte un lance-roquettes et rejoignez-le. Tuez-le, prenez le lance-roquettes et détruisez le tank. Ensuite, repérez la personne qui a tenté de vous tuer et rattrapez-la avant qu'elle ne s'échappe. Épinglez l'homme en question et consumez-le.

Après la scène cinématique, éliminez tous les militaires qui débarquent ou changez simplement d'apparence et fuyez la zone.

## Mission 4 : De l'autre côté du miroir

A présent, entrez dans le menu " pause " et ouvrez la grande carte. Le point jaune sur la carte représente votre prochain objectif pour continuer l'histoire. Les autres points verts en forme de diamants représentent les évènements que vous devez accomplir pour gagner des points d'évolution qui vous permettent d'acheter de nouvelles améliorations.

Maintenant, atteignez l'appartement de Dana et montez sur le toit. Entrez dans le spectre jaune et accédez au menu. Achetez l'amélioration Pouvoir Bouclier, les améliorations de déplacement, de survie et de combat. Si vous êtes à court de PE (points d'évolution), effectuez les évènements qui se trouvent à proximité. Une fois que vous avez acheté toutes les améliorations, appuyez sur la touche qui permet de commencer la mission.

D'abord, suivez la flèche et rejoignez le complexe de Gentek. Lorsque vous vous approcherez de la cible, il est quasiment impossible de continuer sans changer de forme. Par conséquent, changez d'apparence et courez jusqu'à l'entrée du complexe. Avancez à droite de l'entrée, repérez le commandant de l'armée et consumez-le. Faites attention aux détecteurs viraux qui peuvent détecter votre présence même en étant métamorphosé.

Après la scène cinématique montrant les souvenirs de votre dernière victime, sortez rapidement du complexe et détruisez les hélicoptères. Cachez-vous pendant quelques instants jusqu'à ce que le calme revienne puis revenez et entrez dans le complexe sans vous faire repérer.

## Mission 5 : Echappez aux Molosses

Après la scène cinématique, quittez rapidement cet endroit, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire. Courez rapidement jusqu'à la base, montez sur le toit et rejoignez le spectre bleu.

Une fois à l'intérieur de la base, tuez les militaires jusqu'à ce que les Molosses apparaissent. Prenez alors une arme (ou un autre objet) et attaquez votre ennemi. Lorsqu'il est assommé, agrippez-le et consumez-le. Après l'acquisition d'une nouvelle arme, utilisez-la pour éliminer les nombreuses vagues de Molosses qui arrivent. Attaquez-les et bloquez leurs attaques avec le Pouvoir Bouclier (ou esquivez simplement ces attaques en vous déplaçant).

Lorsque vous aurez éliminé assez de Molosses, votre objectif sera de détruire les réservoirs d'essence. Pour cela, ignorez désormais vos assaillants, montez au-dessus des réservoirs et attaquez les bouchons à l'aide de vos griffes. Aussi, vous pouvez prendre un lance-roquettes et tirer sur les réservoirs. Une fois que les six réservoirs sont détruits, la mission s'achève.

## Mission 6 : La Roue de la Chance

A présent, effectuez des évènements pour gagner davantage de PE et achetez de nouvelles améliorations. Achetez l'amélioration Assimilation furtive et Apis de pointe en particulier. Ensuite, rejoignez l'immeuble qui contient le spectre jaune et commencez la mission.

Maintenant, suivez la flèche et approchez-vous de l'appartement de Karen Parker. Changez d'apparence, faufilez-vous discrètement entre les militaires et accédez à l'appartement.

Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue et repérez le militaire que vous devez consumer. Éliminez les soldats et les Molosses qui vous bloquent le chemin et consumez le soldat en question.
Par la suite, repérez le point bleu sur la mini-carte et dirigez-vous vers la base militaire. Repérez le commandant à l'entrée de la base, effectuez une Assimilation furtive et changez ainsi d'apparence. Ensuite, entrez dans la base et repérez le conducteur des véhicules blindés. Approchez-vous de lui, effectuez une Assimilation furtive puis quittez la

base.

A présent, approchez-vous du véhicule blindé et entrez. Conduisez-le jusqu'à la première zone de combat. Eliminez les soldats ennemis grâce à la mitrailleuse et détruisez les tanks qui vous attaquent en leur lançant des obus. Ensuite, suivez la nouvelle cible et dirigez-vous vers le nid infecté. Tirez sur l'immeuble et détruisez-le. Par la suite, approchez-vous simplement de l'entrée de l'appartement de Karen pour qu'elle embarque avec vous. Quittez cette zone, suivez le chemin indiqué sur la mini-carte et emmenez Karen jusqu'à la cachette.

## Mission 7 : Un nouvel ordre

Dès que vous êtes prêt à poursuivre la mission suivante, dirigez-vous vers le laboratoire de Karen. Changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer et accédez à l'appartement. Ensuite allez jusqu'à la zone suivante et repérez les réservoirs d'eau génétique.

En fait, vous devez détruire les réservoirs infectés avant qu'ils n'éclosent. Donc, vous devez être rapide et efficace. Eloignez-vous si nécessaire pour inverser le processus puis retournez rapidement et détruisez le réservoir d'eau. Continuez à collecter les informations génétiques jusqu'à ce que la jauge qui se trouve à droite se remplisse.

A présent, allez vers le spectre bleu se trouvant sur le toit de l'immeuble puis continuez à récolter du matériel génétique dans l'immeuble infecté. Pour cela, descendez dans la rue et ramassez les boules énergétiques jaunes. Faites attention aux différentes attaques des Molosses, des hélicoptères ou celles des véhicules militaires. Si vous êtes encerclé, détruisez quelques véhicules, éliminez quelques ennemis puis reprenez la collecte. Une fois que la jauge est pleine, la mission s'achève.

## Mission 8 : Un vaste Complot

Maintenant, ignorez la bataille qui fait rage entre les Molosses et les militaires et dirigez-vous rapidement vers l'appartement de Dana. Montez sur le toit, entrez dans le spectre jaune et commencez la nouvelle mission.

Avant de descendre du toit, changez d'apparence et transformez-vous en soldat. Ensuite, approchez-vous de la base et entrez. Avancez rapidement dans la cour pour éviter les détecteurs viraux et repérez le commandant Blackwatch. Approchez-vous de lui par derrière et effectuez une Assimilation furtive pour ne pas attirer l'attention.

Maintenant, quittez la base militaire et repérez la patrouille qui est en train de s'approcher de la planque de Dana. Pour cela, localisez les points rouges sur la carte et atteignez-les rapidement. Détournez un tank, détruisez les troupes aériennes en leur envoyant des missiles, ou en leur projetant des voitures. Lorsqu'une patrouille est éliminée, allez rapidement vers la suivante et effectuez la même opération. Vous pouvez aussi récupérer des lance-roquettes et détruire ainsi d'autres tanks ennemis. Vous pouvez aussi rester à bord du blindé et détruire tous les véhicules et les hélicoptères ennemis. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, votre objectif sera atteint.

Vous devez désormais détruire trois groupes de patrouilleurs qui sont déjà en route vers l'appartement de Dana. Vous devez faire vite car vous n'avez que 25 secondes pour en venir à bout. Donc, il vaudrait mieux vous déplacer à pieds pour atteindre rapidement les groupes d'ennemis. Ensuite, détournez un blindé et détruisez les autres véhicules.

## Mission 9 : Dans la toile

Avant de continuer la mission, effectuez des évènements et d'autres missions pour gagner des PE supplémentaires. Achetez les améliorations disponibles, allez sur le toit de l'appartement de Dana et commencez la mission.

D'abord, empêchez les militaires de découvrir la planque de Dana et détruisez les détecteurs viraux. Sortez vos griffes, sautez rapidement sur le toit et détruisez le premier détecteur. Ensuite, éliminez tous les soldats et dirigez-vous vers le second détecteur. Prenez un lance-roquettes, ou utilisez vos griffes, et détruisez-le.

Ensuite, rejoignez le troisième détecteur, quelques rues plus loin, et détruisez-le. Détruisez aussi les hélicoptères qui arrivent et tous les ennemis qui le protègent. Repérez ensuite les autres détecteurs sur la carte, éliminez les militaires qui les entourent et détruisez-les.

## Mission 10 : Le monde transformé

Allez à l'appartement de Dana, traversez le spectre jaune et commencez la mission. Changez alors d'apparence, repérez la cible sur la mini-carte et atteignez ainsi le Nid.

A présent, cherchez un commandant parmi les survivants et assimilez-le. Ensuite, quittez cet endroit et atteignez celui qui est marqué sur la mini-carte. Montez sur le toit jusqu'au spectre bleu et commencez à saboter les détecteurs viraux. Pour cela, changez d'apparence, approchez-vous du détecteur et appuyez sur les séquences de touches qui s'affichent à l'écran. Si vous appuyez correctement sur les touches, le détecteur sera saboté. Sinon, fuyez rapidement et revenez plus tard pour recommencer l'opération. Sabotez les quatre détecteurs pour atteindre l'objectif.

Une fois que cette tâche est accomplie, retournez vers le Nid en suivant la flèche et appelez Mc Mullen. Après la scène cinématique, vous devez fuir les militaires. Pour ce, attaquez tous ceux qui vous tirent dessus et éliminez-les pour gagner des Points d'Evolution. Si vous êtes blessé, ou mourant, fuyez simplement cet endroit pour clore la mission.

## Mission 11 : Courser

Maintenant, vous devez retrouver Karen Parker dans son laboratoire pour en savoir plus sur ses travaux. Repérez l'emplacement sur la mini-carte et atteignez-le. Changez d'apparence juste avant d'arriver pour ne pas vous faire repérer par les soldats. Ensuite, rejoignez le nid infecté en suivant la flèche bleue, montez sur le toit et entrez ainsi à l'intérieur. Commencez à collecter du matériel génétique jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le Capitaine arrive.

Maintenant, vous devez affronter le capitaine Cross et le battre. Sortez vos griffes, foncez-lui dessus et attaquez-le. Lorsque vous êtes dans sa ligne de mire, esquivez rapidement son tir ou équipez-vous du bouclier pour vous protéger. Reprenez ensuite les assauts. Aussi, lancez-lui des projectiles pour qu'il cesse de vous viser. Après quelques échanges de coups, votre ennemi détruit quelques nids et en libère plusieurs monstres. Eliminez-les le plus rapidement possible puis occupez-vous de Cross. Attendez qu'il vous vise, esquivez son tir puis attaquez-le aussitôt. Répétez cette technique plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez en prison et vous n'avez plus accès à vos pouvoirs. Toutefois, votre force et votre vitesse sont restées intactes. Par conséquent, vous pouvez directement quitter cet endroit et vous métamorphoser par la suite pour éviter les soldats. Ou alors, tuez un soldat, prenez son arme et éliminez ceux qui arrivent en renfort. Saisissez un véhicule, visez les hélicoptères et lancez-le pour détruire les appareils.

## Mission 12 : Confession

A présent, allez simplement à l'appartement de Dana, montez sur le toit et traversez le spectre. Une scène cinématique se déclenche après laquelle vous retournerez au mode libre. C'est l'occasion d'effectuer des évènements pour gagner quelques points d'évolution. Achetez aussi les améliorations que vous n'avez pas pu acquérir auparavant. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la pour commencez la mission suivante.

## Mission 13 : Sur le billard

A présent, vous devez aller à la morgue du Dr. Regland. Pour cela, suivez simplement la flèche bleue et entrez. Après la scène, sortez et repérez les troupes fantômes de Blackwatch. Ensuite, repérez le tank et détournez-le pour assimiler le commandant.

Ensuite, quittez cet endroit et allez vers la nouvelle zone. Maintenant, sortez le grand jeu et détruisez tous les véhicules de l'armée qui se trouvent dans la rue. Détruisez les blindés, les hélicoptères et les détecteurs viraux volants. Aussi, vous devez faire face aux Molosses qui peuvent vous attaquer. Après quelques minutes, vous atteignez votre objectif et vous devez assimiler un autre commandant à l'intérieur d'un autre blindé.

Par conséquent, repérez-le, rejoignez-le et détournez-le avant que le commandant ne décède. Si ce dernier rend l'âme, la mission échouera.

## Mission 14 : Le corps dérobé

Maintenant, retournez à la morgue et approchez-vous de l'entrée. Changez d'apparence, montez les marches sans vous faire repérer et commencez la mission. Après la scène, quittez la morgue et changez d'apparence pour ne pas vous faire repérer. Trouvez un tank à quelques rues de votre emplacement, détournez-le et retournez discrètement à la morgue. Essayez de ne pas attirer l'attention ; n'écrasez pas des militaires et conduisez doucement jusqu'à la morgue.

Ensuite, conduisez le blindé et allez au nord de la ville jusqu'à la base militaire abandonnée. Faites attention aux soldats, ne les écrasez pas (encore) et conduisez doucement.

En arrivant à la base abandonnée, vous devez protéger le docteur en attendant qu'il achève les opérations qu'il est en train d'effectuer. Pour cela, empêchez les monstres de détruire le mur du labo et éliminez-les. Prenez les armes qui se trouvent par terre et tirez-leur dessus puis attaquez-les au corps à corps. Détruisez les Molosses grâce aux lance-roquettes éparpillés et empêchez-les de détruire le mur pendant quelques minutes.

Une fois que cet objectif est atteint, éliminez les monstres restants puis reprenez le tank. Cette fois, vous devez retourner à la morgue et éviter les attaques des tentacules. Lancez des missiles sur les appendices pour les détruire et poursuivez votre chemin jusqu'à l'entrée de la morgue. Faites attention aux militaires, n'attirez pas l'attention et atteignez le cercle bleu.

## Mission 15 : Impératif biologique

A présent, sortez du blindé et changez rapidement d'apparence. Allez à l'entrée de la morgue et poursuivez la mission suivante.

Dès que vous réapparaissez, changez de forme et descendez du toit, un peu plus loin de la base. Entrez dans la base militaire et assimilez furtivement le pilote de l'hélicoptère. Ensuite, approchez de l'hélico et entrez. Apprenez à piloter, lisez les instructions qui s'affichent en haut à gauche de l'écran et survolez la zone. Allez jusqu'aux détecteurs viraux se trouvant sur les immeubles qui sont plus loin. Visez-les, sélectionnez les missiles et détruisez-les. Ensuite, fiez-vous à la jauge qui s'affiche en haut à droite de l'écran et déplacez-vous pour vous approcher des réservoirs d'eau infectée. Lorsque vous visez un réservoir la jauge se remplit. Appuyez sur le bouton pour effectuez un scan.

Ensuite, faites atterrir l'hélico et repérez le Molosse que vous devez assimiler. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit assommé, saisissez-le et appuyez sur la touche d'assimilation pour lui injecter le contenu de la seringue. Par la suite, reprenez l'hélicoptère et survolez la zone. Poursuivez le Molosse que vous venez d'injecter, repérez son nouvel emplacement et descendez de l'hélicoptère. Assommez-le à nouveau, agrippez-le et assimilez-le. Vous obtenez ainsi de nouveaux pouvoirs.

## Mission 16 : La porte dans le mur

A présent, achetez les améliorations restantes puis allez sur le toit de l'appartement de Dana. Après la scène cinématique, Dana est kidnappée par le chef des Molosses et vous devez le poursuivre. Ne le laissez pas s'échapper, courez derrière lui et sautez pour vous rapprocher davantage. Essayez de changer d'apparence pour ne pas attirer l'attention et poursuivez-le.

Après quelques minutes de poursuite, le chef de la meute appelle les renforts et vous serez attaqué par plusieurs Molosses. Sortez alors votre nouvelle lame, attaquez-les et éliminez-les rapidement.

Une fois que ces créatures sont achevées, reprenez la poursuite de leur chef et essayez de le rattraper sur le toit de la construction.

## Mission 17 : Première et dernière chose

Avant de poursuivre cette mission, effectuez des évènements et achetez de nouvelles améliorations. Ensuite, repérez l'étoile jaune sur la carte et approchez-vous de la morgue. Changez d'apparence, entrez dans le spectre et commencez la mission.

Après la scène, suivez la flèche bleue et allez dans la zone infectée. Lorsque vous arrivez sur place, le chef de la meute fait son apparition et vous affronte. Sortez votre lame, attaquez-le plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit assommé. A ce stade, une marque s'affiche au-dessus de sa tête, agrippez-le et tentez de l'assimiler. Ce dernier vous en empêche, vous repousse et s'enfuit.

Suivez-le jusqu'au nid infecté et montez sur le toit. Sortez à nouveau votre lame, effectuez des combos et découpez les Molosses qui vous barrent la route. Tentez d'esquiver leurs attaques puis reprenez les assauts.

Ensuite, vous devez emmener le chef de la meute vers la base militaire abandonnée. Pour cela, quittez cet endroit et suivez la flèche bleue. Toutefois, gardez un oeil sur la jauge d'intérêt qui se trouve en haut, à droite. Si le chef de la meute commence à se désintéresser, attaquez-le pour que la jauge se remplisse. Si vous êtes `votre tour attaqué par les militaires, n'hésitez pas à détourner un blindé et à tuer tous ceux que se mettent en travers de votre chemin. Attirez-le jusqu'à la base militaire, entrez et préparez-vous à le combattre. Sortez votre lame, esquivez ses attaques et ripostez lorsqu'il s'arrête. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit achevé. Une fois qu'il est mort, la mission se termine.

## Mission 18 : le premier monstre

A présent, retournez à la morgue et entrez. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez sur le toit d'un immeuble, en face de la base militaire. Descendez simplement du toit et entrez dans la base. Attaquez le premier molosse et assimilez-le lorsque l'icône apparait au dessus de sa tête. Maintenant que vous avez acquis une nouvelle compétence, utilisez-la pour assimiler les personnes infectées.

D'abord, repérez le militaire infecté (en surbrillance), saisissez-le et assimilez-le. Ensuite, quittez cette base et dirigez-vous vers la suivante. Si vous entrez sous l'apparence d'Alex, vous ne pourrez pas assimiler assez de soldats et vous serez rapidement tué. Par conséquent, il est préférable de réaliser la tâche furtivement. D'abord, prenez l'apparence d'un soldat avant d'approcher la base. Ensuite, activez la nouvelle compétence et repérez les soldats infectés. Approchez-vous d'eux doucement et par derrière et effectuez une assimilation furtive. N'entrez pas dans la base pour éviter les détecteurs viraux, tournez plutôt autour de cette dernière. Repérez d'autres soldats infectés, assimilez-les furtivement et remplissez la jauge afin de connaître l'emplacement de Dana.

A présent, suivez le marqueur bleu et montez sur le toit de l'immeuble. Sortez votre lame, attaquez le chef des Molosses et assimilez-le. Après la scène cinématique, la mission s'achève.

## Mission 19 : Construire l'avenir

Rejoignez l'étoile jaune qui se trouve sur le toit d'un immeuble et commencez la mission suivante.  Ensuite, vous devez protéger le blindé thermique. Pour cela, prenez l'apparence d'un militaire et détournez un autre blindé. Escortez le tank thermique le long des routes et protégez-le des Molosses enragés. Faites attention à ne pas tirer sur le tank en question et essayez de le protéger jusqu'à ce qu'il lance ses trois missiles sur les trois différents nids infectés.

Lorsque vous atteindrez le troisième nid, vous devez sécuriser toute la zone pour permettre au tank de tirer. Pour cela, quittez votre véhicule, sortez votre lame et déchiquetez tous les ennemis.

Après la scène cinématique, approchez-vous du char et montez. Visez le nid infecté et tirez pour le détruire. Ensuite, conduisez-le et atteignez le dernier grand nid, à quelques rues de cet endroit. Eliminez les Molosses et les tentacules qui apparaissent sur la route, accédez à la grande cour et tirez sur le nid.

## Mission 20 : Affrontez le Molosse suprême

Après la scène cinématique, vous allez affronter le Molosse suprême. Pour cela, sortez votre lame et mettez votre armure. Au début du combat, attaquez le Molosse suprême et infligez-lui un maximum de dégâts pour l'assommer. A ce moment, montez sur son dos en appuyant sur la touche qui permet de le saisir et appuyez de façon répétitive sur la touche qui s'affiche à l'écran avant qu'il ne vous projette au loin.

Après un deuxième accrochage, votre ennemi fait appel à ses compagnons et aux tentacules. Par conséquent, éliminez d'abord les autres créatures et ignorez les appendices dans un premier temps. Après quelques instants, les troupes militaires débarquent sur les lieux. A ce moment, détournez un blindé et détruisez les tentacules. Ensuite, utilisez le tank et attaquez le chef des Molosses à nouveau. Lorsqu'une icône bleue apparait au dessus de sa tête, ne quittez pas le tank et continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il soit mort.

## Mission 21 : Tels des dieux

Après avoir effectué quelques évènements, repérez l'étoile jaune sur la carte et atteignez-la. Après la scène cinématique, suivez la flèche bleue, montez sur le toit de l'immeuble désigné et atteignez le point de contrôle.

Regardez l'immeuble avoisinant et repérez l'hélicoptère que vous devez infiltrer. Incarnez un soldat, sautez vers l'immeuble suivant et montez dans l'hélicoptère.

A présent, pilotez l'appareil jusqu'à l'endroit désigné et atterrissez pour faire monter le premier groupe de soldats. Ensuite, survolez la zone et rejoignez le nid infecté. Lancez deux ou trois missiles thermiques et détruisez ainsi le nid. Par la suite, changez d'arme et éliminez les cibles mobiles telles que les Molosses et les zombies.

Une fois que la zone est sécurisée, rejoignez le prochain point bleu et attaquez les tentacules qui jaillissent du sol. Le meilleur moyen pour détruire ces tentacules est de les attaquer de loin. En effet, gardez vos distances et restez en mouvement pour ne pas être atteint par les véhicules qu'elles lancent dans votre direction et harassez-les à coups de bombes. Continuez à bombarder les vagues de tentacules jusqu'à ce que la zone soit sécurisée.

Ensuite, dirigez-vous vers le prochain point de rencontre et embarquez d'autres soldats. Allez au second point, qui se trouve près du pont, et évacuez les hommes qui s'y trouvent. Survolez ensuite la zone et rejoignez la base pour l'infiltrer.

Après la scène cinématique, vous serez contraint d'éliminer tous les soldats qui se trouvent dans la base. Par conséquent, prenez d'abord une arme, visez les hommes armés qui vous encerclent et éliminez-les. Après quelques minutes, des super-soldats feront surface et ne vous feront aucun cadeau. Le meilleur moyen de les battre est d'utiliser la lame, ou d'effectuer une contre attaque lorsqu'ils vous saisissent. Après l'élimination de la première vague de super-soldats, une seconde vague contenant davantage de membres apparait. Effectuez les mêmes types d'attaques, ou prenez des armes lourdes et tirez sur ces surhommes pour les exploser. Lorsque l'intérieur de la base est sécurisé, prenez votre arme favorite et sortez.

En sortant, vous affronterez également plusieurs militaires. Mitraillez-les ou détournez un blindé et détruisez tout sur votre passage. Sinon, si vous êtes gravement blessé, fuyez simplement la base pour clore le chapitre.

## Mission 22 : un rêve d'Armageddon

Maintenant, rejoignez l'étoile jaune sur la carte et commencez la mission. Votre objectif est désormais d'empêcher le déploiement des Hémotoxines. Pour cela, sortez votre lame et détruisez les pompes qui propagent cette toxine. Ou alors, détournez un hélicoptère ou un tank et bombardez-les. Suivez les marques rouges sur la carte, trouvez les pompes et détruisez-les par tous les moyens. Faites attention aux super-soldats et dégommez-les grâce à votre lame. Une fois que les neuf pompes sont détruites, une armée de soldat vous attaque. Eliminez-les ou fuyez.

## Mission 23 : Le monde libéré

A présent, effectuez les évènements éparpillés sur la carte pour ramasser un max de PE et achetez de nouvelles améliorations. Dès que vous êtes prêt, rejoignez le spectre jaune et commencez la mission suivante.

Changez d'apparence, rejoignez la base militaire et assimilez le commandant des troupes. Par la suite, entrez dans le tank qui se trouve à proximité et escortez la machine d'Hémotoxine jusqu'à Time Square. Repérez les Molosses qui approchent et bombardez-les. Sécurisez à chaque fois le passage pour que la machine puisse avancer et atteindre Time square. De temps à autre, les tentacules d'Elizabeth Green font surface et projettent des véhicules. Visez-les rapidement et détruisez-les pour que la machine d'Hémotoxine subisse le minimum de dégâts.

## Mission 24 : chose à venir

Une fois que vous aurez atteint cet objectif, descendez jusqu'au spectre jaune et commencez la mission. Vous devez ensuite forcer Elizabeth Greene à sortir. Pour cela, défendez la machine le temps qu'elle finisse de répandre l'Hémotoxine. Donc, prenez un tank, avancez devant l'accès nord et bombardez les Molosses qui approchent. Sécurisez le flanc nord puis occupez-vous des autres flancs. Repoussez trois autres vagues de Molosses, défendez la machine et détruisez les tentacules qui ressortent. Une fois que toutes les créatures sont achevées, Elizabeth Greene émerge du sol.

## Mission 25 : Battez Elizabeth Greene

Pour battre ce monstre, vous devez utiliser votre lame ou emprunter un véhicule militaire. N'utilisez pas votre armure car vous devez planer pour vous approcher rapidement de la cible. Attaquez rapidement les deux membres et la colonne de la bête jusqu'à ce que les trois petites jauges qui se trouvent sous la barre de vie d'Elizabeth soient vides. Faites attention aux Molosses et aux zombies enragés qui vous attaquent sans cesse et éliminez-les pour remplir votre jauge de santé. Une fois que les trois membres du monstre sont découpés, attaquez sans cesse la tête de ce dernier pour lui infliger un maximum de dégâts.

Ensuite, les forces militaires arrivent sur les lieux et vous aident à éliminer ce boss. Détournez rapidement un tank et visez les membres du monstre pour l'assommer et le faire tomber. A ce moment, visez la tête posée sur le sol et lancez un max de missiles. Si le tank que vous utilisez est détruit, détournez-en rapidement un autre et poursuivez votre mission de destruction. Il est préférable de toujours utiliser les véhicules militaires car ils infligent d'importants dégâts et vous protègent des assauts des Molosses en même temps.

## Mission 26 : Choc et respect

Lorsque vous aurez acheté les améliorations restantes, rejoignez l'étoile jaune et commencez la mission. D'abord, avancez simplement vers le point bleu qui se trouve sur la carte et rejoignez le complexe de fabrication des Hémotoxines.

Détournez un blindé, visez les machines et détruisez-les. Faites attention aux vagues de soldats qui vous attaquent et aux super-soldats puis détruisez ces machines. Détournez constamment les chars blindés car, si vous restez à pied, la fumée vous fera perdre constamment des points de santé. Une fois que ces huit machines sont détruites une scène cinématique se déclenche.

## Mission 27 : Le dernier homme

Après la scène cinématique, allez au point bleu et rejoignez le premier point de ravitaillement des hélicoptères.

En effet, vous devez empêcher Taggart de s'enfuir par la voie aérienne. Pour cela, vous devez détruire tous les hélicoptères qui se trouvent dans le carré bleu de Manhattan. Le meilleur moyen pour le faire est de les bombarder avec un lance-missiles. Par conséquent, éliminez l'un des soldats portant ce genre d'armes et récupérez son équipement. Repérez les hélicoptères représentés par des points rouges sur la mini-carte, visez-les et détruisez-les avant qu'ils ne puissent s'enfuir. Essayez d'agir rapidement pour qu'aucun hélicoptère ne s'échappe.

Une fois que le premier point de ravitaillement est sécurisé, rejoignez le second point se trouvant à quelques immeubles. Détruisez les appareils qui se trouvent sur les quatre immeubles voisins puis rejoignez le troisième point de ravitaillement.

Repérez cinq hélicoptère éparpillés sur la mini-carte, trouvez un lance-roquettes et explosez les engins pour atteindre votre objectif et clore cette mission.

## Mission 28 : Deux billets

Après avoir acheté de nouvelles améliorations et le commencement de la mission, suivez la flèche bleue et rejoignez la base militaire où se cache Taggart. Détournez un char blindé, bombardez l'entrée de la base et entrez. Visez l'immeuble et lancez un tonnerre de missiles avant que le tank n'explose. Ensuite, détournez un autre blindé et poursuivez le bombardement jusqu'à ce que la base soit détruite. Faites attention aux super soldats, mettez votre armure pour ne pas subir d'importants dégâts et neutralisez-les.

Après que la base soit détruite, Taggart va tenter de s'enfuir. Quittez alors votre tank et poursuivez-le le long des routes. Lorsqu'il s'arrête, trois chars militaires arriveront sur les lieux du combat et tenteront de le protéger. Attaquez-les avec votre lame ou détournez l'un d'eux et détruisez les autres avec.

Ensuite, poursuivez le tank de Taggart et courez jusqu'à ce qu'il s'arrête une seconde fois. Refaites la même chose, détournez un tank et détruisez tous le convoi militaire qui tente de protéger votre cible.

Ce dernier effectuera un dernier arrêt plus loin et une dernière tentative de fuite s'en suivra. Il va essayer de traverser le pont. Partez rapidement à ses trousses, sprintez et détournez son tank avant qu'il n'atteigne le pont. S'il arrive au pont avant qu'il ne soit assimilé, la mission échouera.

## Mission  29 : Battez le Molosse suprême

Ce dernier combat est assez long et difficile car le Molosse suprême est très coriace et possède une attaque capable de vous éliminer en un seul coup. Pour en venir à bout, effectuez des attaques lointaines avec votre lame et essayez de garder vos distances. Si le boss est toujours sur ses gardes, changez d'attaque et effectuez un combo au sol. Lorsqu'il lève ses deux bras vers le ciel, fuyez rapidement cet endroit car il va effectuer son attaque mortelle.

Après avoir encaissé quelques unes de vos attaques, le Molosse suprême sera assommé. Appuyez alors sur la touche qui permet de saisir le monstre puis sur celle qui s'affiche à l'écran pour lui infliger un maximum de dégâts. Si votre barre de santé est presque vide, fuyez et dégommez des militaires pour la remplir. Ensuite, retournez à vos assauts et faites gaffe à son attaque mortelle.

Après la courte scène cinématique montrant des militaires en action, vous avez environ trois minutes pour battre le Molosse suprême. Heureusement qu'il devient plus vulnérable et faible durant ce laps de temps. Par conséquent, soyez rapide et effectuez des combos puissants pour l'assommer rapidement. Enfin, montez sur son dos et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé.  Félicitations ! Vous venez de clore le dernier chapitre du jeu.

# Pure

© Disney Interactive / Black Rock Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Epreuve terminée (5)

Épreuve terminée

### Étape 2 débloquée (5)

Débloquer la deuxième étape.

### Étape 3 débloquée (5)

Débloquer la troisième étape.

### Étape 4 débloquée (5)

Débloquer la quatrième étape.

### Unique (5)

Construire un quad de toutes pièces dans le garage.

### Tour parfait (5)

Terminer une épreuve de course dans le World Tour sans se faire désarçonner.

### Épreuve parfaite (10)

Terminer l'épreuve World Tour sans se faire désarçonner.

### Totalement chargé (10)

Débloquer puis remplir les emplacements de quad dans le garage.

### Mécanique (10)

Construire cinq quads, chacun avec un moteur différent.

### Étape 5 débloquée (10)

Débloquer la cinquième étape.

### Étape 6 débloquée (10)

Débloquer la sixième étape.

### Étape 7 débloquée (10)

Débloquer la septième étape.

### Étape 8 débloquée (10)

Débloquer la huitième étape.

### Étape 9 débloquée (10)

Débloquer la neuvième étape.

### Étape 10 débloquée (10)

Débloquer la dixième étape.

### Étape 1 terminée (10)

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Étape 1.

### Jolie combo ! (10)

Réaliser une combo d'au moins 50000 points lors d'une epreuve.

### Le retour du fils prodigue ! (10)

Partir de la dernière place pour gagner la course dans le dernier tour, en mode World Tour.

### Gagner en ligne (10)

Arriver premier lors d'une épreuve en ligne.

### Folle combo ! (20)

Réaliser une combo d'au moins 125000 points lors d'une épreuve.

### Étape 2 terminée (20)

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Étape 2.

### Étape 3 terminée (20)

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Étape 3.

### Étape 4 terminée (20)

Arriver premier dans les quatre épreuves de l'Étape 4.

### Étape 5 terminée (20)

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Étape 5.

### Étape 6 terminée (20)

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Étape 6.

### Étape 7 terminée (20)

Arriver premier dans les cinq épreuves de l'Étape 7.

### Bluffé (20)

Placer toutes les figures dans une épreuve unique du World Tour.

### Triple flip (20)

Réaliser un 1080 vers l'avant ou vers l'arrière en un seul saut lors d'une épreuve.

### Tu es vraiment spécial ! (20)

Réaliser toutes les figures spéciales du jeu lors d'une épreuve.

### Air frais (20)

Gagner une épreuve Freestyle avec uniquement des nouvelles figures.

### de Zéro à Héros (20)

Acquérir une figure spéciale dans les 30 premières secondes d'une épreuve de course.

### Tu crois ? (20)

Réussir une figure spéciale lors d'une épreuve de sprint.

### Frimeur (20)

Gagner une épreuve Course ou Sprint et passer la ligne en faisant un Wheelie à chaque tour.

### 2 fois ! (25)

Réaliser deux figures spéciales en un saut.

### Dans les airs (25)

Passer plus de 150 secondes en l'air et gagner l'épreuve.

### Conducteur débutant (25)

Prendre un tour d'avance sur un autre pilote dans une épreuve de sprint hors ligne.

### Souffrir pour gagner. (25)

S'écraser plus de 10 fois mais gagner néanmoins l'épreuve de Course ou Sprint.

### A fond les ballons ! (25)

Maintenir l'accélérateur appuyé pendant toute l'épreuve de Course ou Sprint et finir premier.

### Pas de bazar (25)

Terminer le mode World Tour en participant à 42 épreuves maximum.

### Spécialisé (25)

Placer 8 figures spéciales différentes dans une épreuve unique du World Tour.

### Les mains dans le moteur (25)

Gagner une première place avec chaque type de moteur dans le Mode World Tour.

### Freestyler (30)

Prolonger une épreuve Freestyle passé le troisième tour.

### Étape 8 terminée (30)

Arriver premier dans les six épreuves de l'Étape 8.

### Étape 9 terminée (30)

Arriver premier dans les six épreuves de l'Étape 9.

### Combo de tueur ! (30)

Réaliser une combo d'au moins 250000 points lors d'une épreuve.

### 5 d'affilée (30)

Arriver premier lors de cinq épreuves en ligne d'affilée.

### Perdant (30)

Utiliser un moteur classe D pour battre un moteur classe A dans une partie avec classement.

### Champion en ligne (30)

Arriver premier dans un championnat en ligne.

### Étape 10 terminée (50)

Arriver premier dans les sept épreuves de l'Étape 10.

### Pure perfection (100)

Arriver premier dans chaque épreuve du Pure World Tour.

# Puzzle Arcade

© Eidos Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### J'adore ce puzzle (5)

Terminez le même puzzle en modes Classique et Turbo.

### 5 x 250 (10)

Assemblez 5 puzzles de 250 pièces ou plus.

### Novice (5)

Assemblez votre premier puzzle.

### Collectionneur (15)

Assemblez tous les puzzles d'images.

### Puzzle colossal (20)

Assemblez un puzzle d'au moins 1000 pièces en mode Classique expert.

### Bots battus (10)

Battez au moins 2 joueurs contrôlés par l'IA sur un puzzle de 100 pièces ou plus.

### Puzzle Party ! (10)

Jouez avec au moins 2 amis sur la même console pour assembler un puzzle de 200 pièces minimum.

### Puzzle Party sur Xbox LIVE ! (20)

Rejoignez 2 joueurs en ligne ou plus pour assembler un puzzle classique co-op avec + de 300 pièces.

### Champion du puzzle (25)

Gagnez 5 parties Xbox LIVE en mode Turbo.

### Fan de puzzles fractals (15)

Terminez un puzzle fractal à 2 niveaux.

### Super fan de puzzles fractals (30)

Terminez un puzzle fractal à 3 niveaux.

## Défi ultime (35)

Terminez les 20 défis.

# Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

© Microsoft 2007



## FIN DIFFÉRENTE

Vous pouvez découvrir de nouvelles zones vers la fin du jeu à condition de délivrer le sorcier que Darkhunter vous demande de conduire à la Red Tower au tout début de l'aventure.

# Qix ++

© Taito 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Marqueur débutant (5)

Détruisez 5 QIX.

### Marqueur expert (10)

Détruisez 30 QIX.

### Maître Marqueur (15)

Détruisez 100 QIX.

### Marqueur élégant (15)

Détruisez 100 Étincelles et Soldats.

### Apprenti combattant (15)

Obtenez 30 points en Partie Avec Classement.

### Spécialiste de combat (25)

Obtenez 300 points en Partie Avec Classement.

### Instrument chirurgical (20)

Complétez 8 niveaux différents à 95% ou plus.

### Marqueur d'or (15)

Augmentez tous les paramètres au maximum.

### Champion section 1 (15)

Complétez la section 1.

### Champion section 2 (15)

Complétez la section 2.

### La crème de la crème (20)

Obtenez 2 millions de points dans une section.

## Simplement magnifique (30)

Obtenez 3 millions de points dans une section.

# Quake 4

© Activision / Raven Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Appuyez sur Back pendant le jeu pour afficher les objectifs et faites l'un des codes suivants (rapidement) :

**Tout débloquer**
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

**Le plein de santé**
B, A, B, A, Haut, Haut, Bas, X.

**Recharger les munitions**
B, A, X, Y, Gauche, Droite, Gauche.

**Invincibilité (votre santé baisse, mais vous ne mourrez jamais)**
Bas, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Y, X, X, A.

# R-Type Dimensions

© Tozai Games / Southend Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Pilote courageux (10)

Terminez le niveau 1 de R-Type en mode Classique Un joueur.

### Sauveur de la Terre (30)

Terminez R-Type.

### Héros de valeur (30)

Terminez R-Type II.

### Au revoir Bydo ! (15)

Tuez 30 000 ennemis.

### Trésor caché (15)

Trouvez et détruisez les 5 spores cachées du niveau 4 de R-Type.

### Maître combo (20)

Tuez au moins 10 ennemis d'un seul coup.

### Faisceaux à volonté ! (20)

Terminez le niveau 1 en mode Classique Un joueur avec juste les tirs de faisceaux et sans mourir.

### Même pas peur ! (20)

Terminez les niveaux 1 & 2 de R-Type en une partie Classique 1J sans bonus et avec tirs rapides.

### Puissance à tout prix (10)

Récupérez 500 bonus.

### Barrière de feu (10)

Éliminez tous les ennemis et objets des niveaux 1 & 2 de R-Type en mode Coop.

### Chasseur de têtes Bydos (10)

Tuez un ennemi de chaque espèce dans R-Type et R-Type II.

## Résurrecteur (10)

Effectuez collectivement 20 résurrections dans une seule partie en mode Classique Coop.

# Race Driver : GRID

© Codemasters 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VÉHICULES BONUS

Rendez-vous dans la section Codes du menu Options et saisissez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| F93857372 | BMW 320si Buchbinder |
| G29782655 | WTCC Spec BMW 320si Gamestation |
| M38572343 | Pagani Zonda Micromania |
| MUS59279 | Tous les Muscle Cars |
| P47203845 | Aston Martin DBR9 Play.com |
| TUN58396 | Toutes les voitures Drift |

## DIFFICULTÉ NINJA

Obtenez tous les trophées et réussissez tous les face-à-face du mode Grid World.

## SUCCÈS

### Flashback et Victoire (5)

Utiliser la fonction Flashback et gagner la course

### Epave (5)

Infliger des dégâts monstrueux à votre voiture

### P'tit nouveau (5)

Terminer votre première course

### Premier bolide (5)

Acheter votre première voiture

### Mercenaire pilote (10)

Piloter pour une equipe de chaque région

### Barrage routier (10)

Etre dans un carambolage de 3 voitures

### Top réputation (10)

Gagner toute la réputation disponible en difficulté EXTREME

### Puissance commerciale (10)

Remplir tous les emplacements pour sponsors

### Passe la seconde ! (10)

Gagner une course avec une boîte manuelle

### Engager et renvoyer (10)

Engagez un nouveau coéquipier avec un meilleur classement

### Tonneaux en série (10)

Faire faire 20 tonneaux à votre voiture

### Dérapage non stop (10)

Déraper sur 5 secondes

### Nouveau record (10)

Effectuer un tour sur le circuit grand prix Okatama en moins de 90 secondes

### Démon de la vitesse (10)

Atteignez 200mph au cours d'une course en Monde de GRID

### L'arrière d'abord (10)

Passer la ligne d'arrivée en première position et en marche arrière

### Première victoire Xbox LIVE (10)

Remporter votre première course avec classement Xbox LIVE

### Première victoire (10)

Remporter votre première course

### Tête-à-queue victorieux (10)

Effectuer un tête-à-queue de 360° et remporter la course

### Aérien (15)

Faire décoller la voiture pendant 1 seconde

### Débutant au Mans (15)

Terminer votre premier 24 Heures du Mans

### Suite de victoires (15)

Remporter toutes les course d'une compétition

### Quand serai-je célèbre ? (20)

Figurer au classement Panthéon

### Roi du combo (20)

Obtenir un multiplicateur x50 en dérapage

### Permis international (20)

Déverrouiller votre permis international

### Bulldozer (20)

Remporter une course de 12 voitures en démarrant dans les profondeurs de la grille de départ

### Encore vous ? (20)

Avoir un tour d'avance sur un concurrent dans une course à 12 voitures en mode Monde de GRID

### Dernier survivant (20)

Etre le dernier survivant lors d'un Demolition Derby à 1 joueur

### Tour chaud brûlant (20)

Etablir un record du tour sur n'importe quel circuit

### Victoire en equipe (20)

Faire gagner à votre equipe sa première compétition

### Roi Touge (20)

Gagner une compétition Touge au niveau de difficulté EXTRÊME

### Citadin (20)

Faire une course dans chaque ville

### 1er et 2ème en international (25)

Faire une course dans chaque ville

### Bourré de fric (25)

Gagner suffisamment pour acheter la Lamborghini Murcielago GTR

### Meilleur vendeur du mois (25)

Vendre une voiture plus cher que vous l'avez payée

### Le collectionneur (30)

Piloter toutes les voitures

### Pilote et gentleman (30)

Remportez une compétition en Monde de GRID sans toucher d'autres voitures

### Fort kilométrage (30)

Effectuer 750 miles dans une seule et même voiture

### Petite balade (30)

Effectuer un total de 500 miles

### Un contre Un (30)

Gagner votre première course Un contre Un

### Conducteurs du dimanche (30)

Finir avec au moins un tour d'avance sur les concurrents en Monde de GRID ou Course exhibition

### Vétéran des circuits (30)

Gagner tous les trophées de compétition

### Grand voyageur (30)

Faire une course sur tous les circuits

### Légende du Mans (30)

Gagner les 24 Heures du Mans en mode Pro

### Elite en ligne (30)

Atteindre le range Élite lors de courses Xbox LIVE

### Battre Codies (30)

Battre le développeur du jeu ou quiconque ayant battu le développeur en ligne

### 5 Victoires Xbox LIVE (30)

Gagnez 5 courses classées Xbox LIVE

### Tout en haut (35)

Etre en tête du classement des pilotes

### Sommet du classement par equipe (35)

Etre en tête du classement des equipes

### Grande balade (40)

Effectuer un total de 1000 miles

### Légende en ligne (50)

Atteindre le rang de Légende lors de courses Xbox LIVE

## SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

### Maitre du drift (25)

Obtenez un combo drift 99x avec une voiture de l'8 Ball Pack

### Gouffre à essence (25)

Alignez 250 miles/400 km avec votre voiture préférée de l'8 Ball Pack

### Dépassement propre (25)

Gagnez une course sans accident depuis la dernière place avec une voiture de l'8 Ball Pack

### Touche-à-tout (25)

Gagnez une course Xbox LIVE avec chaque voiture de l'8 Ball Pack

# RACE Pro

© Atari / SimBin Development Team 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Chasseur de chrono (10)

Terminez un tour complet contre la montre

### Elève doué (10)

Battez la voiture fantôme contre la montre

### Qualifié (10)

Terminez une séance de qualifications

### Leader (5)

Achevez la pôle position en mode Novice

### Meneur (10)

Pole position en mode Semi-pro

### Roi de la pôle position (15)

Obtenez la pôle position en mode Professionnel

### Vainqueur novice (10)

Gagnez une course en mode Novice

### Homme à battre (15)

Gagnez une course en mode Semi-pro

### Comme un pro (20)

Gagnez une course en mode Professionnel

### Bonne conscience (25)

Gagnez une course en mode Professionnel sans endommager votre voiture

### Concurrent de championnat (20)

Terminez un championnat complet

### Champion (30)

Remportez un championnat

### Champion pour la vie (40)

Remportez un championnat en mode Professionnel

### Idole des circuits (50)

Terminez tous les championnats

### Tout ou rien (10)

Réussissez des essais pour une écurie

### Sous contrat (10)

Remplissez un contrat

### Détenteur de trophée (20)

Remplissez un contrat en obtenant le maximum de points

### Collectionneur de trophées (50)

Remplissez tous les contrats en obtenant le maximum de points

### Remplacement (10)

Effectuez un remplacement

### La totale (30)

Remplissez tous les contrats d'une carrière

### Organisateur de course (10)

Hébergez une partie Xbox LIVE

### Générateur de courses (30)

Hébergez 50 parties Xbox LIVE

### Organisateur d'épreuve (10)

Hébergez une partie Xbox LIVE avec classement

### Promoteur de courses (30)

Hébergez 50 parties Xbox LIVE avec classement

### Pilote de club (10)

Terminez une partie Xbox LIVE

### Pilote de club expérimenté (25)

Terminez 50 parties Xbox LIVE

### Pilote de course Xbox LIVE (10)

Terminez une partie Xbox LIVE avec classement

### Expert des courses Xbox LIVE (25)

Terminez 50 parties Xbox LIVE avec classement

### Vainqueur reconnu (20)

Remportez une partie Xbox LIVE avec classement

### Vainqueur de la partie (20)

Remportez une partie Xbox LIVE

### Idole du club (50)

Remportez 50 parties Xbox LIVE

### Légende (50)

Remportez 50 parties Xbox LIVE avec classement

### Equipier (10)

Terminez une partie en mode Coop avec rotation

### Pilote sociable (10)

Terminez une partie en mode Versus avec rotation

### Victoire en équipe (10)

Gagnez une partie en mode Coop avec rotation

### Triomphe (10)

Gagnez une partie en mode Versus avec rotation

### Victoire à Monza (20)

Terminez 1er sur le circuit de Monza en mode Professionnel

### Victoire à Brno (20)

Terminez 1er sur le circuit de Brno en mode Professionnel

### Victoire à Oschersleben (20)

Terminez 1er sur le circuit d'Oschersleben en mode Professionnel

### Victoire à Macao (20)

Terminez 1er sur le circuit de Macao en mode Professionnel

### Victoire à Pau (20)

Terminez 1er sur le circuit de Pau en mode Professionnel

### Victoire à Porto (20)

Terminez 1er sur le circuit de Porto en mode Professionnel

### Victoire à Zandvoort (20)

Terminez 1er sur le circuit de Zandvoort en mode Professionnel

### Victoire à Brands Hatch (20)

Terminez 1er sur le circuit de Brands Hatch en mode Professionnel

### Victoire à Curitiba (20)

Terminez 1er sur le circuit de Curitiba en mode Professionnel

### Victoire à Valence (20)

Terminez 1er sur le circuit de Valence en mode Professionnel

### Victoire à Anderstorp (20)

Terminez 1er sur le circuit d'Anderstorp en mode Professionnel

### Chasseur de points de corde (10)

Remportez une course avec une voiture aux réglages personnalisés

### Victoire à Laguna Seca (20)

Terminez 1er sur le circuit de Laguna Seca en mode Professionnel

### Victoire à Road America (20)

Terminez 1er sur le circuit de Road America en mode Professionnel

# Raiden Fighters Aces

© Success / Valcon Games

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VAISSEAUX SECRETS (RAIDEN FIGHTERS JET)

### Fairy

A l'écran de sélection des vaisseaux, placez-vous sur Miclus, maintenez B  et appuyez sur A.

### Slave

A l'écran de sélection des vaisseaux, placez-vous sur n'importe quel vaisseau (autre que Miclus), maintenez B  et appuyez sur A.

# Raiden IV

© MOSS

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE BOSS RUSH

Terminer le mode Xbox 360 pour débloquer le mode Boss Rush.

## CRÉDITS BONUS

Bouclez les niveaux que vous n'avez pas encore terminés pour obtenir des crédits supplémentaires.

## MODE LIBRE

Terminer le stage 2-7.

# Rainbow Six Vegas

© Ubisoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

En cours de jeu, durant une partie solo, ouvrez le menu Pause, maintenez la gâchette de gauche et entrez les codes suivants.

### Grosses têtes

B, X, A, Y, Stick gauche, Y, A, X, B, Stick droit

### Modifier la couleur des tirs

Stick gauche, Stick gauche, A, Stick droit, Stick droit, B, Stick gauche, Stick gauche, X, Stick droit, Stick droit, Y

### Tuer en un coup

Stick gauche, Stick droit, Stick gauche, Stick droit, A, B, Stick gauche, Stick droit, Stick gauche, Stick droit, X, Y

### Augmenter la force ragdoll

A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y

### Vue à la 3ème personne

X, B, X, B, Stick gauche, Stick gauche, Y, A, Y, A, Stick droit, Stick droit

## SUCCÈS

### Sniper (15)

10 victimes avec un fusil de sniper dans une partie en ligne avec classement

### Tireur d'élite (10)

100 victimes dans un mode Affrontement

### Fou de la gâchette (20)

5 victimes consécutives sans mourir

### Tueur frénétique (30)

10 victimes consécutives sans mourir

### Expert en démolition (20)

50 joueurs tués avec des explosifs

### Opérations spéciales (50)

Finir les cartes de tous les modes Affrontement

### Spécialiste sièges (15)

Maximum de victimes pour défenseurs dans une partie gagnée Attaque et défense classé

### Survivant (15)

Être le seul joueur restant dans une partie de type Survie en ligne avec classement

### Solitaire (15)

Plus grand nombre de victimes dans une partie Tireur d'élite en ligne avec classement

### Expert en survie équipe (15)

Plus grand nombre de victimes dans une partie classée victorieuse Survie par équipe

### Champion de l'équipe (15)

Nombre maximum de victimes dans une partie classée gagnée Tireur d'élite par équipe

### Sauveur d'otages (15)

Sauver tous les otages dans une partie Attaque et défense en moins de 5 minutes

### Expert en bombes (15)

Désamorcer la bombe en moins de 2 minutes en Attaque et défense

### Spécialiste en infiltration (15)

Récupérer la mallette en moins de 2 minutes en Attaque et défense

### Spécialiste bactériologique (15)

Rapporter le cylindre et tuer un porteur ennemi dans la une partie de Récupération

### Maître de cérémonie (15)

Héberger une partie à 16 joueurs

### Champion des champions (40)

Atteindre le niveau Elite

### Officier (20)

Atteindre le grade de lieutenant 2e classe

### Entraînement de base (5)

Atteindre le grade de Soldat 1ère classe

### Période de service (60)

Terminer toutes les missions Chasse T. en coopératif

### Champion de Vegas (50)

Terminer le mode Scénario en coopératif

### Novice chasse coop (10)

Terminer une Chasse T. en coopératif avec au moins un autre joueur

### Novice scénario coop (10)

Terminer une mission du Scénario en coopératif avec au moins un autre joueur

### Coriace (30)

Terminer la mission Ville frontière en mode Scénario (Un joueur)

### Equilibriste (30)

Terminer la mission Barrage du Nevada en mode Scénario (Un joueur)

### Voltigeur (30)

Terminer la mission Casino Calypso en mode Scénario (Un joueur)

### Nettoyeur de rues (30)

Terminer la mission Centre de Vegas en mode Scénario (Un joueur)

### Alpiniste (30)

Terminer la mission Tour Vertigo en mode Scénario (Un joueur)

### Démon (30)

Terminer la mission Casino Dante en mode Scénario (Un joueur)

### Légende de Rainbow Six (100)

Terminer le mode Scénario (Un joueur) au niveau Réaliste

### Bourreau (30)

Tuer 500 terroristes (mode en ligne ou normal)

### Tireur (25)

Tuer 150 terroristes en utilisant seulement un pistolet

### Spécialiste en équipement (20)

Utiliser tous les gadgets au moins une fois en mode Scénario (Un joueur)

### Chasseur vétéran (50)

Terminer toutes les cartes de la Chasse T. en écran partagé au niveau normal

### Chasseur d'élite (75)

Terminer toutes les cartes Chasse T. en écran partagé au niveau Réaliste

### Identité réelle (30)

Utiliser la Xbox Live Vision pour créer un personnage qui vous ressemble

# Rainbow Six Vegas 2

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MAP "COMCAST EVENT"

Depuis le menu principal, choisissez l'option Comcast Gif de la section Extras, et entrez le code **Comcast Faster** pour débloquer une nouvelle map en multijoueur.

## CHEAT CODE

En cours de partie, mettez le jeu en pause et maintenez RB enfoncé tout en saisissant le code suivant.

### John Doe

LT, LT, A, RT, RT, B, LT, LT, X, RT, RT, Y.

### Fusil d'assaut M468

Sur l'écran de customization du personnage, maintenez RB et faites Haut, Y, Bas, A, Gauche, X, Droite, B, Gauche, Gauche, Droite, X.

### Fusil d'assaut TAR-21

Sur l'écran de customization du personnage, maintenez RB et faites Bas, Bas, Haut, Haut, X, B, X, B, Y, Haut, Haut, Y.

### Super Ragdoll

A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y.

### Vue à la troisième personne

X, B, X, B, LT, LT, Y, A, Y, A, RT, RT

## SUCCÈS

### As de la gâchette (5)

Remporter votre première partie en ligne avec classement.

### Chasseur novice (5)

Terminer votre première Chasse aux terroristes à un niveau de difficulté quelconque.

### C'était pas si terrible (5)

Finir une scène avec Knight, l'équipier de Bishop, dans un Scénario coop de difficulté quelconque.

### Quitte ou double (10)

Remporter 2 parties avec classement consécutives.

### Avant-garde (10)

Faire 50 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

### À nous ! (10)

Terminer une Chasse aux terroristes au niveau le plus difficile.

### Allez, tope là ! (10)

Finir 5 scènes avec Knight, l'équipier de Bishop, dans un Scénario coop de difficulté quelconque.

### Mon héros ! (10)

Dans une partie Attaque et défense, sauvez 10 fois les deux otages avec au moins 6 joueurs présents.

### Kamikaze (10)

Dans une partie Attaque et défense, faire exploser 10 bombes avec au moins 6 joueurs présents.

### Expert en démolition (10)

Dans une partie Attaque et défense, désamorcer 10 bombes avec au moins 6 joueurs présents.

### Spécialiste opérations secrètes (10)

Extraire la mallette 10 fois avec au moins 6 joueurs présents.

### C'est de la bombe ! (10)

Tuer 3 ennemis à la fois en utilisant des explosifs avec au moins 6 joueurs présents.

### Soldat 1re classe (10)

Atteindre le grade de Soldat 1re classe.

### Haute couture (10)

Créer votre propre camouflage personnalisé.

### Leader-né (15)

En tant que leader, conduire votre équipe à la victoire 20 fois avec au moins 6 joueurs présents.

### As de pique (15)

Dans une partie Affrontement sans résurrections, faire 5 victimes consécutives sans mourir.

### Brelan (15)

Remporter 3 parties avec classement consécutives.

### La banque gagne à tous les coups (15)

Héberger et remporter 10 parties avec au moins 6 joueurs présents.

### À l'aveuglette (15)

Tuer 100 ennemis en utilisant une mitraillette avec au moins 6 joueurs présents.

### Brèves rafales maîtrisées (15)

Tuer 100 ennemis en utilisant un fusil d'assaut avec au moins 6 joueurs présents.

### Chasseur vétéran (20)

Terminer 5 Chasses aux terroristes à un niveau de difficulté quelconque.

### Roi du rappel (20)

Tuer 25 ennemis en étant suspendu à une corde.

### Trop fort ! (20)

Finir 10 scènes avec Knight, l'équipier de Bishop, dans un Scénario coop de difficulté quelconque.

### Tueur à gages (20)

Faire 150 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

### Approchez, approchez ! (20)

Tuer 100 ennemis en utilisant un fusil de chasse avec au moins 6 joueurs présents.

### Mitrailleur (20)

Tuer 100 ennemis en utilisant un fusil-mitrailleur avec au moins 6 joueurs présents.

### Identité réelle (20)

Utiliser la Xbox Live Vision pour créer un personnage qui vous ressemble.

### J'aime le bruit qu'il fait (25)

Tuer 150 terroristes avec un fusil de chasse.

### Théâtre terminé (25)

Terminer le Théâtre en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

### Palais des congrès terminé (25)

Terminer le Palais des congrès en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

### Complexe de loisirs terminé (25)

Terminer le Complexe de loisirs en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

### Je m'appelle Sam (25)

Neutraliser 5 terroristes d'affilée en leur tirant dans la tête et en utilisant un silencieux.

### Vieux Vegas terminé (25)

Terminer le Vieux Vegas en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

### Pic des Pyrénées terminé (25)

Terminer le Pic des Pyrénées en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

### Désert du Nevada terminé (25)

Terminer le Désert du Nevada en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

### Propriété terminée (25)

Terminer la Propriété en mode Scénario à un niveau de difficulté quelconque.

### Fine gâchette (25)

Faire 300 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

### Massacre à l'arme de poing (25)

Tuer 100 ennemis en utilisant un pistolet avec au moins 6 joueurs présents.

### Collectionneur d'armes (30)

Débloquer toutes les armes du jeu.

### Oeil de sniper (30)

Faire 500 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

### Flush royal (30)

Remporter 100 parties Affrontement avec au moins 6 joueurs présents.

### Un tir, une victime (30)

Tuer 100 ennemis en utilisant un fusil de sniper avec au moins 6 joueurs présents.

### Officier (30)

Atteindre le grade d'Officier.

### Faut pas me chercher (45)

Faire 1000 victimes en mode Affrontement multijoueur avec au moins 6 joueurs présents.

### Chasseur d'élite (50)

Terminer toutes les Chasses aux terroristes au niveau Réaliste.

### Élite (50)

Atteindre le grade Élite.

### La liberté l'emportera (75)

Terminer le mode Scénario au niveau de difficulté Réaliste.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Les fans de la série le savent bien : Rainbow Six Vegas n'est pas le genre de FPS où l'on agit de manière hasardeuse, en fonçant tête baissée vers l'ennemi. Non, bien au contraire... Dans ce jeu de tir à la première personne, stratégie et prudence seront de rigueur si vous souhaitez mener à bon terme vos missions. Ainsi, vous incarnerez Bishop, un soldat vétéran à qui l'on a fait appel pour être à la tête d'une troupe d'élite composée de deux soldats supplémentaires, afin d'éradiquer tout état de crise. Durant l'aventure, vous ne cesserez de donner des directives à vos hommes en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouverez, ceci afin de résoudre au mieux les problèmes auxquels vous serez confronté et qui entraveront le déroulement de la mission. Prenez conscience dès lors que chaque fois que vous vous trouverez derrière une porte, celle-ci pourra cacher une menace potentielle de l'autre côté. Mais n'ayez crainte, car les Rainbow disposent de tout un arsenal spécialement étudié pour ce genre de situation. Par conséquent, le fait d'utiliser votre " caméra-serpent " avant d'ouvrir une porte devra devenir une seconde nature, car elle vous permettra d'observer ce qui se passe derrière et de prendre éventuellement pour cibles prioritaires des soldats ennemis un peu trop menaçants. Vous pourrez alors les " marquer " pour que vos hommes s'en chargent rapidement et efficacement après avoir ouvert la porte, derrière laquelle vous leur aurez ordonné de se placer au préalable.

Etant donné que vous êtes le chef d'équipe, profitez de ce privilège hiérarchique en prenant l'habitude d'envoyer régulièrement vos soldats au front avant vous, tout comme du fait de vous tenir constamment à couvert en vous plaquant derrière les murs et autres caisses, tout ceci dans le but d'encaisser le minimum de dégâts. Tout au long de votre parcours, vous trouverez également des caisses vous permettant de vous ravitailler, tant au niveau offensif que défensif. Sachez enfin que vous serez la plupart du temps guidé vers l'objectif à atteindre, via une icône de distance qui diminuera au fur et à mesure que vous approcherez de lui. Cette soluce fera donc surtout office de guide stratégique afin de vous aider à vous sortir au mieux des situations difficiles, car nombreux seront les hommes à abattre...

### Acte 1

#### Acte 1 - Scène 1

Vous avez pour premier objectif d'atteindre la passerelle d'observation du bas pour recevoir votre briefing. Descendez les escaliers et entrez dans la pièce pour retrouver votre équipe. Une fois à l'intérieur de la pièce, écoutez le briefing, puis passez la porte à l'opposé de la salle. Suivez donc la passerelle pour atteindre une porte, puis après l'avoir franchie, vous trouverez un seul garde qui patrouille. Tuez-le avant de regrouper vos hommes. Vous recevrez ensuite comme objectif suivant d'éliminer les snipers qui regardent à la fenêtre, de manière à ce que l'équipe alpha puisse entrer dans le bâtiment. Montez les escaliers et regroupez vos hommes derrière la porte. Utilisez alors votre caméra-serpent pour vous rendre compte de l'emplacement des ennemis, puis ouvrez la porte et éliminez-les rapidement. Vous aurez ensuite pour objectif d'infiltrer les négociations et d'attendre l'équipe alpha. Maintenant que

vous êtes débarrassé des snipers, rejoignez le nouvel objectif sans vous soucier des ennemis, car vous n'en rencontrerez aucun jusqu'à ce que vous sortiez du bâtiment. Ordonnez à votre équipe de sortir du bâtiment également, puis dites-leur d'aller se placer au coin du prochain. A partir de ce point, vos hommes devraient avoir une bonne vue sur un petit groupe d'ennemis. Si vous désirez les aider, tirez sur ceux-ci à travers les panneaux derrière lesquels ils essaient de se cacher. Après les avoir éliminés, passez de l'autre côté du barrage.

Vous pourrez franchir une porte qui vous mènera à l'intérieur du bâtiment. Regroupez vos troupes au niveau des doubles portes, tandis que vous contournez le secteur vers l'autre porte et que vous prenez position sur le côté. Ouvrez-la pour y jeter une grenade flash et nettoyer ainsi le secteur. Après avoir avancé de quelques pas, vous rejoindrez une autre pièce avec deux ennemis à l'intérieur. Tandis que votre équipe se trouve au niveau des doubles portes, prenez position près des fenêtres qui donnent sur la pièce et jetez-y une nouvelle grenade flash pour éliminer ensuite les hommes. Montez alors les escaliers de cette pièce et arrêtez-vous au niveau des doubles portes face auxquelles vous regrouperez votre équipe. Vous apercevez un ennemi vous tournant le dos un peu plus loin. Ordonnez alors à votre équipe d'ouvrir et de faire feu.

Alors que vous vous retrouvez dehors, ne vous ruez pas derrière le coin, car un sniper est sur la passerelle et il faut d'abord vous en occuper. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau du coin ou derrière, puis lorsque l'attention du sniper sera attirée sur eux, tuez-le. Une fois celui-ci envoyé dans l'autre monde, suivez le chemin tout droit jusqu'au bout. A ce niveau, dites à votre équipe de descendre en rappel sur le côté du bâtiment, puis ordonnez-leur ainsi d'entrer dans la pièce et de tuer les trois ennemis qui s'y trouvent. Une fois ceci effectué, entrez à votre tour dans la pièce. Poursuivez votre prochain objectif en franchissant la porte, où vous ne trouverez aucun ennemi, puis avancez dans ce couloir en " L ". Il va vous falloir maintenant pénétrer dans une pièce à trois entrées. Dites à votre équipe de se tenir sur un côté, puis contournez le secteur vers la porte située à l'opposé de la pièce. Ordonnez à vos hommes d'ouvrir la porte et de faire feu, tandis que vous ferez de même de votre côté. Les ennemis vont alors se tourner vers vous et seront tués dans le dos.

Une fois les hommes éliminés, suivez votre objectif à l'extérieur, sur la passerelle. Dites à votre équipe de monter en rappel via les cordes accrochées sur le côté du bâtiment. Une fois sur le toit, rejoignez votre objectif. Vous allez atteindre un endroit où vous apercevrez deux hommes en train de parler. Equipez-vous de votre silencieux et occupez-vous-en vous-même. Franchissez la porte au bout du chemin, puis montez les escaliers. Lorsque vous atteindrez une porte équipée d'explosifs, ordonnez à vos hommes de désactiver la bombe. Après avoir franchi la porte, déplacez-vous jusqu'à votre objectif, où vous êtes supposé attendre que l'équipe alpha entre dans la pièce ennemie. Malheureusement, un des membres de votre équipe se montrera impatient et commencera à tirer, vous forçant à éliminer les ennemis de cette pièce plus vite que prévu. Vous recevez pour nouvel objectif celui de protéger les otages. Eliminez alors tous les ennemis qui entrent dans la pièce jusqu'à recevoir de nouvelles directives. Il vous faudra prendre d'assaut la tour de communication et vous occuper des terroristes.

## Acte 1 - Scène 2

Suivez le point indiquant votre objectif, et vous vous retrouverez un peu plus bas, en dehors du bâtiment. Vous allez être assailli par une horde d'ennemis, il faudra utiliser votre équipe pour repousser l'attaque. N'oubliez pas de vous occuper des snipers sur les toits, étant donné qu'ils peuvent se charger de vous et de vos hommes facilement. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans le bâtiment où est situé votre objectif. Rassemblez vos hommes au niveau de la porte, entrez rapidement pour nettoyer le secteur, tout en prenant garde aux hommes qui tenteront de vous tirer dans le dos. Une fois l'assaut terminé, allez emprunter les escaliers au bout du couloir. Sortez alors par la porte et tenez-vous, ainsi que votre équipe, à couvert le long des grandes fenêtres. A partir de votre position, éliminez les ennemis qui se trouvent juste derrière ces fenêtres. Une fois ceci effectué, entrez dans le bâtiment puis rejoignez votre nouvel objectif. Tuez les quelques ennemis sur votre passage, l'objectif changera.

Vous recevez l'ordre de désarmer la bombe. Ordonnez à votre équipe de commencer le processus de désarmement sur la grosse bombe carrée située au centre de la pièce. Votre équipier ne cessera de vous répéter de vous tenir à distance de lui, car il vous faut rester à couvert derrière un pilier situé à l'opposé de la pièce afin de déclencher la suite des événements. Tandis que vous êtes derrière le pilier, des ennemis iront attaquer votre équipier. Ne vous souciez pas de lui, mais tâchez plutôt de survivre jusqu'à ce que l'équipe alpha intervienne et le sauve, concluant ainsi la mission.

# Acte 2

## Acte 2 - Scène 1

Vous recevez comme premier objectif de suivre l'agent Neville pour déterminer si Miguel Cabrero fabrique des armes chimiques. Après être descendu de l'hélicoptère, poursuivez en empruntant l'échelle et les escaliers vers le toit à plusieurs niveaux. Occupez-vous de l'unique garde qui erre dans le coin en le tuant silencieusement. Une fois que le toit est nettoyé, entrez dans le bâtiment. Traversez le couloir, puis accroupissez-vous avant de tourner au coin. Il y a une porte et des fenêtres qui permettent d'accéder à la salle. Regroupez votre équipe devant la porte puis déplacez-vous vers la fenêtre. Dites à vos hommes de nettoyer la pièce, puis tirez quelques coups de feu pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous. Montez les escaliers, puis arrêtez-vous lorsque vous recevez une transmission. On vous informera que la pièce d'en face comporte deux portes et des fenêtres à travers lesquelles vous pourrez pénétrer. Placez votre équipe devant la première porte, puis déplacez-vous vers les fenêtres qui donnent sur la pièce (vous aurez à éliminer silencieusement un garde).

Maintenant que le garde est mort, prenez position le long des fenêtres. Cassez-en une, puis ordonnez à votre équipe d'entrer dans la pièce et de nettoyer le périmètre. Une fois ceci effectué, montez à l'échelle pour rejoindre le niveau supérieur de l'hôtel. Dès que vous vous trouvez en haut de l'échelle, tirez sur le sniper qui se trouve environ 20 mètres devant vous. Une fois qu'il est mort, tenez-vous à couvert avec votre équipe. Repérez le deuxième sniper qui est placé vers la sortie de secours de l'hôtel. Après avoir éliminé les snipers, dirigez-vous vers votre objectif en tuant les ennemis restants et en descendant vers une partie plus basse de l'hôtel. Descendez en rappel sur le côté du bâtiment vers l'objectif. Eliminez les ennemis qui se trouvent derrière les fenêtres du bureau sur votre droite. Finalement, vous descendrez une fois de plus en rappel vers un niveau plus bas et poursuivrez à travers une porte dans le bâtiment. Vous ne trouverez aucun ennemi derrière, donc entrez sans crainte. A l'intérieur du bâtiment, vous vous retrouverez dans une grande pièce avec deux entrées. Dites à votre équipe de se tenir devant les doubles portes. Lorsqu'ils sont en position, dirigez-vous vers l'autre porte et ouvrez-la pour faire diversion. Une fois la pièce nettoyée, il sera temps de continuer vers votre objectif. Montez les escaliers puis franchissez la porte.

## Acte 2 - Scène 2

Allez jusqu'au bout du couloir et tournez à gauche. Vous devriez apercevoir un sniper vous tournant le dos. Tuez-le, puis dites à votre équipe de rejoindre le bord du toit. Pendant que les ennemis tirent sur vos hommes, utilisez un fusil à lunette pour repérer les ennemis restants sur les toits adjacents. Vous recevez ensuite un nouvel objectif. Il vous faut trouver l'entrepôt des frères Cabrero. Après avoir éliminé tous les ennemis, ordonnez à votre équipe de descendre au niveau inférieur. Lorsqu'ils sont en position, utilisez également la corde rapide et tenez-vous à couvert derrière l'un des larges piliers de pierre. Occupez-vous des ennemis avant de rejoindre le prochain bâtiment, où est situé votre objectif suivant. Vous vous retrouverez alors sur un toit inférieur possédant une série de bouches d'aération. Ordonnez à votre équipe de rejoindre le secteur, puis laissez-les faire feu. Restez en retrait, tuez les ennemis restants avant de prendre les escaliers et de pénétrer dans le bâtiment.

Traversez le couloir de ce bâtiment et ordonnez à votre équipe d'utiliser la corde rapide. Une fois que vos hommes se trouvent plus bas, prenez la corde pour faire de même. Continuez en poursuivant votre objectif et montez à l'échelle qui vous fait face. Pour pénétrer dans le bâtiment sur lequel vous vous trouvez, vous pouvez descendre en rappel ou utiliser la corde rapide. Pour effectuer une attaque par les côtés, faites descendre votre équipe par la corde rapide et descendez en rappel sur le côté du bâtiment. Une fois la pièce nettoyée, passez à travers la cuisine pour rejoindre une pièce comportant deux portes. Placez votre équipe sur une des deux, puis rejoignez l'autre. Après que l'équipe ait effectué un nettoyage du secteur, ordonnez-lui de vous rejoindre vers la porte devant laquelle vous vous trouvez. Eliminez alors les ennemis sur le niveau supérieur, puis déplacez votre équipe en bas pour sécuriser cet endroit. Poursuivez en rejoignant votre objectif, tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis. Vous aurez encore un combat à effectuer dans une autre salle de casino avant que la scène 2 ne prenne fin.

## Acte 2 - Scène 3

Vous vous retrouvez dans le garage du casino. Vous serez tout de suite assailli par les ennemis et devrez rapidement vous mettre à couvert. Progressez tout en éliminant les hommes à travers le garage et en prenant garde à la tourelle qui se trouve juste après le coin. Prenez la sortie de ce garage, puis tuez les gardes restants. Une fois ceci effectué, rassemblez votre équipe, puis rejoignez le bureau sur votre gauche qui fera office de bunker afin d'éliminer les ennemis que vous verrez à travers les fenêtres. Sortez ensuite du bureau lorsque la voie est libre. Restez à couvert le plus possible tandis que vous rejoignez votre nouvel objectif, étant donné que cette carte est remplie de snipers et autres soldats. Traversez ainsi le site de construction jusqu'à ce que vous atteigniez des doubles portes, après avoir ratissé le secteur. Franchissez-les pour passer à la scène suivante.

### Acte 2 - Scène 4

A l'intérieur du bâtiment, vous devez rapidement rejoindre votre objectif et trouver la prochaine porte. Derrière celle-ci, deux terroristes seront sur le point d'éliminer un civil. Regroupez votre équipe et tuez-les avant que cela ne se produise. Après une courte discussion avec eux, il vous faudra sauver la fille de la famille. Ordonnez à la fille de garder sa position, puis envoyez votre équipe vers l'objectif. En contournant le coin du bâtiment près duquel vous avez trouvé la fille, vous serez attaqué par une douzaine d'ennemis. Eliminez-les puis retournez vers la civile. Envoyez-la vers l'objectif, puis ordonnez-lui de vous ouvrir la porte. Tenez-vous à couvert au niveau de votre objectif. Attendez qu'elle attire l'ennemi, puis tuez-le silencieusement avant qu'il ne la harcèle trop. Entrez ensuite dans le bâtiment par lequel l'ennemi est sorti, vous trouverez deux portes menant à la prochaine section. Rassemblez votre équipe derrière l'une d'elles, puis placez-vous derrière l'autre. Ouvrez les portes et nettoyez la pièce.

Rejoignez votre objectif, jusqu'à ce que vous vous trouviez face à une autre porte fermée. C'est derrière celle-ci que sont maintenus en otage les civils. Demandez à votre équipe d'infiltrer le secteur et placez-les derrière une porte. Ordonnez-leur d'ouvrir et de nettoyer la salle avant que les terroristes n'aient le temps de presser la détente. Vous apprendrez ensuite que d'autres civils sont tenus en otage dans l'entrepôt adjacent. Il est temps d'aller les sauver. C'est ce qui vous est demandé dans votre prochain objectif. Rejoignez alors le prochain entrepôt, puis demandez à votre équipe de se tenir derrière la double porte. Lorsqu'ils sont en position, déplacez-vous autour du bâtiment jusqu'à vous trouver derrière une autre porte. Ouvrez-la en ordonnant à votre équipe de nettoyer la pièce. Une fois ceci fait, regroupez vos hommes au niveau de la porte qui mène au premier étage de l'entrepôt, tandis que vous grimpez à l'échelle menant aux passerelles du deuxième étage. Donnez l'ordre à votre équipe d'ouvrir la porte et occupez-vous des ennemis du haut vous-même.

Déplacez-vous vers votre objectif, puis arrêtez-vous à la porte qui mène dehors. Positionnez vos hommes derrière celle-ci, ordonnez-leur de faire feu. Les derniers otages se trouvent à l'intérieur d'une pièce disposant de deux entrées et de fenêtres qui donnent sur l'arrière de la pièce. Donnez l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des portes et rejoignez les fenêtres du fond. Eliminez les cibles se trouvant près des otages en priorité, puis ordonnez à votre équipe de rentrer en envoyant une grenade flash et en faisant feu. Vous recevez alors l'objectif final qui sera de vous échapper par hélicoptère. Courez vers ce dernier et placez votre équipe à bord pour compléter la mission.

## Acte 3

### Acte 3 - Scène 1

Vous débutez la mission en hélicoptère, et serez largué sur un point d'atterrissage à haut risque. Une fois au sol, mettez-vous à couvert car les ennemis grouillent dans le secteur. Vous recevez comme objectif d'éliminer toute trace d'hostilité et de rechercher le van blanc. Les ennemis seront positionnés tout le long des petits murs, ainsi que sur le toit du bâtiment des congrès. Utilisez votre équipe comme un élément de distraction, vous permettant d'avoir assez de temps pour éliminer les snipers. Une fois que les soldats sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront rien d'autre que des masques à gaz, indiquant qu'une arme chimique se trouve non loin d'ici. Votre nouvel objectif consistera à rejoindre le Centre Arnett et à trouver la bombe de Miguel. Suivez votre objectif vers l'entrée du centre. Ordonnez à vos hommes de se tenir derrière les portes, puis déplacez-vous sur le côté du bâtiment, là où vous trouvez quelques fenêtres. Cassez l'une d'elles pour attirer l'attention de l'ennemi vers vous, puis ordonnez à votre groupe d'entrer et de nettoyer le secteur.

Rejoignez ensuite le deuxième étage du bâtiment, en suivant le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une porte. Franchissez-la accompagné de vos hommes, puis sécurisez l'étage du haut. A partir de votre position, éliminez les ennemis restants du dessous. Prenez également garde aux ennemis qui apparaissent des lucarnes. Redescendez à l'étage du bas du Palais des Congrès après avoir fait sortir les ennemis de leur cachette. Rejoignez votre objectif et arrêtez-vous au coin, où des civils accourront. Ne les tuez surtout pas. Une fois que le secteur ne contient plus de civils, ordonnez à votre équipe de franchir le couloir. Lorsque les ennemis tirent sur vos hommes, vous pourrez les sniper depuis l'autre bout du couloir. Après les avoir éliminés, suivez votre objectif jusqu'à un escalier, puis rassemblez votre équipe derrière la porte située au bas des marches tandis, que vous prenez position au niveau de la première porte à côté de laquelle vous êtes passé. Dites à vos hommes d'entrer et de nettoyer le secteur du bas, tandis que vous franchissez les passerelles au-dessus d'eux, leur apportant une couverture (n'hésitez pas à utiliser la vision thermique si vous trouvez l'endroit trop obscur).

Descendez ensuite les escaliers et rejoignez votre équipe. Suivez votre objectif jusqu'à atteindre une porte fermée. En utilisant votre caméra-serpent, repérez les positions de l'ennemi. Vous devriez voir au moins un ennemi se promener dans les parages, armé d'un fusil à pompe. Faites-en votre priorité. Vous pourrez l'éliminer silencieusement si vous attendez qu'il passe pour lui faire sa fête par derrière. Une fois que ce soldat est mort, regardez en bas sur le côté gauche du couloir, puis tirez sur le deuxième soldat qui se tient au bout de celui-ci. Une fois ces menaces prioritaires éliminées, déplacez votre équipe jusqu'à la pièce remplie de matériel d'escalade. Aussitôt que vous prendrez position, les ennemis apparaîtront sur les passerelles du dessus, ou bien descendront en rappel le long des murs. Essayez de les abattre avant qu'ils n'atterrissent. Après avoir éliminé tous les ennemis du secteur, ordonnez à vos hommes de grimper le mur via les cordes accrochées en haut de ce dernier. Laissez-les s'occuper de sécuriser la passerelle du dessus, puis utilisez la corde à votre tour pour les rejoindre. Continuez ensuite avec votre équipe en tuant quelques ennemis restants, utilisez une fois de plus la corde pour vous retrouver au niveau le plus haut de ce mur d'escalade. Vous pourrez alors éliminer une paire de soldats qui se jetteront à travers les lucarnes. Suivez l'indicateur de votre objectif, ce qui déclenchera la deuxième scène...

## Acte 3 - Scène 2

Lorsque vous atteignez les portes vous menant au prochain objectif, placez vos hommes derrière et entrez dans la pièce. Vous devriez rencontrer une vague d'ennemis juste après avoir déclaré que la voie est dégagée. Après avoir reçu votre nouvel objectif, rejoignez le coin de ce dernier avec votre équipe. Vous serez assailli dès lors que vous pénétrerez dans le secteur extérieur, entre les deux parties du Centre. Mettez-vous à couvert le long des escaliers tandis que vous dispatchez votre équipe autour du secteur, les laissant éliminer les ennemis restants. Après avoir tué tous vos opposants, revenez sur vos pas avec votre équipe, puis au lieu d'avancer le long de ce niveau, pénétrez dans le prochain bâtiment par l'entrée du deuxième étage. Maintenant que vous vous trouvez à l'intérieur du Centre Goodman, montez les escaliers, puis retrouvez-vous derrière les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis juste de l'autre côté.
Dites à votre équipe d'entrer et de tuer, après les avoir rassemblés derrière la porte. Contournez le secteur pour rejoindre les escaliers vous menant au premier étage du Centre. Prenez position, et snipez les deux ennemis qui sont dans votre champ de vision. Gardez votre position, puis occupez-vous des ennemis qui tentent un assaut dans les escaliers. Une fois que l'assaut est terminé, ordonnez à votre équipe de descendre voir si le secteur est bien sécurisé.

Continuez jusqu'à votre prochain objectif, puis lorsque vous atteindrez un secteur rempli d'haltères et d'équipement de sport, descendez l'escalier ouvert (l'autre est bloqué). Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à déclarer que le bâtiment est sécurisé. Vous recevez alors comme directives de sécuriser le secteur du Sade Baker et de trouver la bombe. Avancez dans la rue en éliminant vos ennemis en sortant de ce bâtiment, pour rejoindre votre prochain objectif. Prenez garde aux snipers au niveau des fenêtres supérieures du Stade Baker, puis lorsque la rue est nettoyée, pénétrez dans le bâtiment. Malheureusement, juste après y être entré, des soldats lancent une bombe par les conduits d'aération, tuant quelques civils pris au piège avant que vous ne puissiez ouvrir la porte. Vous recevez comme objectif d'avancer jusqu'à la tente de décontamination, derrière l'arène. Courez jusqu'à votre objectif. Vous allez arriver devant une porte fermée et pourrez entendre des ennemis discuter. Placez votre équipe derrière la porte, puis entrez rapidement pour les éliminer.

Continuez le long du couloir en éliminant vos opposants, et arrêtez-vous lorsque vous vous trouverez près d'une autre porte fermée. Celle-ci donne accès à un large entrepôt rempli d'ennemis, donc avancez prudemment. Placez vos

hommes derrière la porte, entrez et éliminez les soldats. Après avoir nettoyé le premier étage de la pièce, prenez les escaliers pour vous assurer qu'il ne reste aucun ennemi en haut. Vous trouverez ensuite deux portes à ce niveau. Tandis qu'il n'y aura rien derrière l'une, sachez que deux gardes seront placés derrière l'autre. Occupez-vous-en avec votre équipe en entrant rapidement comme à votre habitude, puis redescendez les escaliers pour rejoindre votre objectif. Une fois que vous atteignez les tentes de décontamination, on vous donnera de nouvelles directives : nettoyer la bibliothèque des terroristes et trouver Miguel Cabrero.

### Acte 3 - Scène 3

Sachez que vous rencontrerez évidemment quelques ennemis en vous rendant à la bibliothèque. Avancez donc prudemment, en gardant vos hommes devant vous et en éliminant les soldats se trouvant à la fois au sol et sur les toits. Entrez ensuite par la porte située sur le côté gauche de la bibliothèque (par rapport à l'endroit d'où vous venez). Montez les escaliers vers le deuxième étage et rejoignez la deuxième moitié du bâtiment via le passage en éliminant quelques ennemis restants. Dès que vous entrerez dans la nouvelle portion de la bibliothèque, il vous faudra lancer l'assaut dans une pièce à trois portes. Deux sont situées à l'étage du haut, et une à l'étage du bas. Placez votre équipe derrière la porte gauche du haut (par rapport à l'endroit où vous êtes entré), puis lorsqu'ils commencent à attaquer, ouvrez la porte de droite sur ce même étage, et tuez les ennemis dont l'attention sera attirée de l'autre côté. Après avoir nettoyé cette pièce, il vous faudra marcher quelque peu avant de recevoir des informations à propos de l'atrium dans lequel vous êtes sur le point d'entrer. Cette grande pièce dispose de deux étages à sécuriser. Laissez votre équipe derrière l'une des portes du deuxième étage, puis quant à vous, montez sur le toit. Une fois que vous êtes en position, ordonnez à votre équipe de nettoyer le secteur. Tuez les ennemis restants à l'extérieur du bâtiment, il va falloir évacuer et rejoindre l'hélicoptère. Tracez votre route au bas de la bibliothèque, vers votre nouvel objectif. Une nouvelle scène va alors se déclencher.

### Acte 3 - Scène 4

Continuez vers votre objectif. Vous ne rencontrerez aucun ennemi jusqu'à ce que vous rejoigniez votre équipe de décontamination. Vous allez réaliser que votre cible a obtenu un uniforme identique et essaye de s'échapper. Miguel se trouve juste devant vous. Cependant, ne lui tirez pas dessus car il vous le faut vivant. Comme vous l'indique votre nouvel objectif, interpellez-le pour l'interroger. Ne vous ruez pas sur lui, bien que vous aurez à combattre une vague d'ennemis faisant feu sur votre position. Une fois ces derniers éliminés, continuez jusqu'à votre objectif. Arrêtez-vous lorsque vous atteindrez une clôture en bois avec une porte. Miguel va la franchir en courant et rejoindre l'arrière-cour d'une maison.
Plutôt que de lui courir après aveuglément, tenez-vous à couvert au niveau de la porte et ordonnez à votre équipe de pénétrer dans l'arrière-cour. Répétez cette procédure avec les autres arrière-cours que vous traverserez. Vous atteindrez finalement un dépotoir. Ce secteur étant rempli d'ennemis, prenez votre temps pour le traverser, en gardant toujours vos hommes devant vous. Prenez toujours soin de garder un oeil sur les ennemis tentant des attaques sur les côtés, car il y a de nombreux trous à travers lesquels ils peuvent tirer. Lorsque vous atteignez enfin Miguel, laissez-le parler, puis tirez-lui dessus lorsqu'il essaiera de sortir son arme. Rejoignez maintenant l'hélicoptère pour clôturer la mission.

## Acte 4

### Acte 4 - Scène 1

Votre objectif sera de localiser la bombe placée par Alvarez Cabrero dans le Palais des Congrès. Dès que vous vous retrouvez sur le toit du bâtiment après avoir utilisé la corde, pénétrez dans le bâtiment via les escaliers. Lorsque vous atteindrez le bas de ces derniers, utilisez la caméra-serpent à travers la porte et marquez la simple cible que vous voyez. Lorsque l'homme se tournera, tuez-le discrètement. Quelques ennemis supplémentaires se trouvent à l'étage au-dessous de vous. Ordonnez à votre équipe de prendre position au niveau des escaliers menant à cet endroit, puis placez-vous sur le niveau le plus haut pour tirer sur les ennemis. Soyez sûr que vos hommes aient lancé l'assaut afin qu'ils puissent éliminer quelques ennemis qui pourraient vous mettre la main dessus. Progressez jusqu'à descendre au deuxième étage, tuez les ennemis restants, et préparez l'assaut pour le niveau du bas. Restez sur les escaliers qui mènent à cet endroit et ordonnez à votre équipe de se positionner au premier étage. Lorsque celui-ci sera sécurisé,

rejoignez vos hommes et atteignez votre objectif. Tentez d'éliminer silencieusement quelques ennemis placés à cet endroit. Ne vous ruez pas dans le hall du Congrès, mais restez plutôt en retrait, en éliminant silencieusement les ennemis que vous rencontrerez d'une balle dans la tête.

Lorsque finalement vous atteignez le secteur de la salle de spectacle, gardez vos hommes en face de vous pour qu'ils fassent feu. Faites attention lorsque vous sortez de la première partie de ce secteur, car quelques ennemis vous attendront à ce niveau avec des fusils à pompe. Tentez de déplacer vos hommes autour tandis que vous gardez votre position en retrait pour sniper les soldats de cette distance. Le couloir sera rempli d'ennemis, dont deux possédant des boucliers. Déplacez vos hommes en avant et lancez quelques grenades. Vous allez ensuite atteindre un escalier. Envoyez votre équipe en haut de ce dernier, puis attendez en bas. Des soldats ennemis vont alors tenter d'intervenir rapidement via des cordes, et vous pourrez facilement les éliminer. Remontez les escaliers pour rejoindre vos hommes. Le prochain couloir pourra vous poser quelques difficultés. Plusieurs troupes ennemies s'y trouvent, tandis que d'autres hommes interviendront par les fenêtres. Placez votre équipe à l'extérieur, au centre de la pièce, puis adossez-vous à un des coins du couloir. Lorsque vous aurez tué tous les ennemis dans le couloir, franchissez la porte au bout du hall.

## Acte 4 - Scène 2

Franchissez la porte qui vous précède et descendez les escaliers. Lorsque vous atteignez le bas de ces derniers, utilisez votre caméra-serpent au niveau de la porte pour évaluer la menace ennemie à l'extérieur. Quelques ennemis se trouvent dans le parking, tandis qu'un ennemi est placé sur une grosse mitrailleuse à l'intérieur du banc de chargement. Vous pouvez ordonner à votre équipe d'ouvrir et de faire feu si vous le souhaitez, mais il serait plus judicieux de plutôt leur dire de se mettre à couvert, étant donné la présence de la mitrailleuse. Vous aurez aussi à faire attention au sniper qui se tient sur la passerelle au-dessus de la mitrailleuse. Avant de faire sortir votre équipe, ouvrez la deuxième porte et tuez l'ennemi qui se trouve quelques mètres derrière. Utilisez la porte du côté pour faire sortir votre équipe et vous mettre à couvert. Eliminez le sniper dès que vous le pouvez, puis occupez-vous ensuite de la tourelle en priorité. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de chercher le fourgon. Ils ne trouveront pas la bombe.

Il est temps d'infiltrer le prochain bâtiment. Votre nouvel objectif sera de trouver Dennis Cohen dans le bureau de sécurité et de l'interroger au sujet de la bombe. Donnez bientôt l'ordre à votre équipe de se tenir derrière l'une des deux portes du deuxième étage, tandis que vous vous placez derrière l'autre. Marquez les cibles qui vous semblent les plus dangereuses, puis ordonnez à votre équipe d'ouvrir et de tuer. Après avoir nettoyé cet étage, utilisez votre position en hauteur pour éliminer les ennemis restants au-dessous de vous. Restez au deuxième étage, et avancez jusqu'à votre objectif. Lorsque vous atteindrez une autre porte fermée, regroupez vos hommes derrière, puis entrez et nettoyez le secteur. Prenez garde aux ennemis qui entrent par la porte située à l'opposé de la pièce, tout comme la dizaine d'hommes se trouvant au-dessous de vous. Sécurisez le niveau du haut, puis shootez sur les ennemis du bas. Poursuivez jusqu'à votre objectif. Bien que vous ne rencontrerez aucun ennemi au début, vous en trouverez bientôt quelques-uns au-dessous de vous. Lorsque vous commencez à faire du bruit, quelques ennemis vont tenter d'intervenir via les portes situées à l'opposé de la pièce.
Déplacez vos hommes en face de vous pour leur permettre d'éliminer les soldats en restant protégé. Si vous voulez sécuriser le secteur du bas plus rapidement, ordonnez à vos hommes de descendre rapidement à la corde au premier niveau.

Tracez votre route jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez les doubles portes. Utilisez votre caméra-serpent pour marquer l'ennemi qui patrouille dans le secteur de derrière, puis lorsqu'il sera assez éloigné, ouvrez la porte et tuez-le silencieusement par derrière. Vous ne trouverez pas tout de suite d'ennemis dans ce secteur, mais cependant, apprêtez-vous à en combattre en masse dans la prochaine salle. Placez votre équipe derrière les doubles portes, puis lorsque vous vous sentez prêt, ordonnez-leur d'ouvrir et de faire feu, leur permettant également de tuer les ennemis au-dessous de vous. Gardez un oeil sur la porte de droite, car les ennemis tenteront de vous toucher par les côtés. Franchissez ensuite les portes par lesquelles les ennemis ont tenté de vous attaquer par les flancs, puis éliminez les dernières menaces ennemies avant d'ordonner à votre équipe de hacker l'ordinateur. Vous allez ainsi pouvoir localiser Cohen sur une caméra, et devrez aller le sauver avant qu'il ne soit exécuté.

Continuez jusqu'à votre objectif, jusqu'à ce que vous soyez amené à utiliser un scan thermique (vous devriez vous trouver dans un couloir fait de contreplaqué). Regroupez votre équipe derrière une des deux portes, puis attendez jusqu'à ce que l'ennemi le plus proche s'éloigne de vous pour ouvrir la porte et lui tirer dessus par derrière. Une fois cet

ennemi à terre, dites à votre équipe d'ouvrir la porte et d'éliminer les ennemis restants. La prochaine partie de la salle de spectacle aura deux entrées. Regroupez votre équipe derrière la porte, puis contournez par le coin droit pour tirer sur les ennemis pendant que vos hommes ouvrent la porte et lancent l'assaut. Si vous agissez assez rapidement, vous pourrez les tuer sans même être détecté. Suivez le point de votre objectif, vous allez recevoir un message radio concernant les diverses manières d'infiltrer la pièce où se trouvent les otages. Peu importe la méthode, mais préférez regrouper votre équipe derrière la double porte et utiliser des silencieux, sans trop attendre avant de donner l'assaut, car les terroristes exécuteront les otages rapidement. Une fois que les ennemis sont morts, ordonnez à votre équipe de désarmer la bombe attachée sur la poitrine de Cohen, pour se mettre ensuite à couvert, en faisant face à l'endroit d'où vous venez.

Les ennemis vont bientôt contre-attaquer en envoyant des fumigènes. Equipez-vous des lunettes thermiques pour les éliminer facilement. Après avoir nettoyé le secteur et désarmé la bombe, Cohen vous dira que la deuxième bombe chimique est en route pour le monorail. Il sera temps de rejoindre la station, pour lancer l'assaut dans le hall nord, comme l'indique votre nouvel objectif. Faites alors marche arrière sans vous montrer trop hâtif tout de même, car de nouveaux ennemis auront pris position le long du parcours que vous aviez précédemment sécurisé. Après avoir tracé votre route vers le bâtiment principal du Centre des Congrès en combattant les soldats, déplacez votre équipe en haut des escaliers pour rejoindre le niveau suivant et passer à la scène suivante.

## Acte 4 - Scène 3

Vous vous retrouvez alors à l'extérieur de l'entrée du hall nord. Regroupez votre équipe derrière une des portes, et lancez l'assaut avec une grenade. Lorsque les premiers ennemis sont morts, déplacez vos hommes en avant, puis descendez les quelques marches jusqu'à l'objectif. Emmenez votre équipe jusqu'au prochain objectif et faites une pause lorsque vous atteignez un grand escalier qui mène à l'étage du bas. Ordonnez à vos hommes de descendre les marches tandis que vous leur servez de couverture contre les attaques provenant du haut. Descendez ensuite les escaliers et ordonnez à votre équipe d'avancer. Lorsque les soldats ennemis seront tués, montez les escaliers qui vous mènent à votre objectif. Pénétrez dans la salle de bains, puis utilisez la caméra-serpent sur la prochaine porte. Vous devriez voir deux hommes. Ordonnez à votre équipe d'ouvrir la porte et de nettoyer le secteur, puis utilisez votre position en hauteur pour tirer sur les ennemis du dessous. Continuez jusqu'à votre objectif, en tuant les ennemis qui se trouvent sur votre route. Lorsque vous atteindrez un secteur rempli de machines à sous, mettez-vous à couvert et préparez-vous pour une assez longue séquence de shoot. Laissez votre équipe se concentrer sur les ennemis, tandis que vous prenez garde qu'aucun homme ne vous attaque par les côtés. Déplacez-vous lentement à travers cette salle, il vous faudra probablement éliminer des ennemis provenant via des cordes dans la pièce.
Après avoir nettoyé le secteur, vous pourrez vous déplacer librement et continuer jusqu'à votre objectif.

## Acte 4 - Scène 4

Utilisez la caméra-serpent sur la porte qui vous précède, vous verrez une grande station de monorail en face, connectée à deux couloirs. Donnez l'ordre à votre équipe de se mettre à couvert derrière le premier abri que vous verrez, puis suivez vos hommes. Les ennemis vous attaquent à partir des deux couloirs. Concentrez vos attaques sur un seul couloir, traversez-le, puis éliminez les deux ennemis qui vous feront face, comme ceux se trouvant sur les côtés. Entrez ensuite dans la station, puis commencez à nettoyer le secteur, pièce par pièce, en utilisant votre caméra-serpent pour vérifier chacune d'elle avant d'y entrer. Lorsque vous trouvez la première pièce remplie d'ennemis, regroupez votre équipe derrière une des portes, et déplacez-vous vers l'autre. Utilisez votre caméra-serpent pour observer deux ennemis, puis donnez l'ordre à votre équipe d'attaquer lorsque ces derniers patrouilleront à proximité de la porte. Après avoir sécurisé la pièce, vous allez entrer dans un vestibule dans lequel sont placées deux tourelles de chaque côté. Déplacez-vous doucement et utilisez votre équipe pour encaisser les tirs, vous laissant du temps pour éliminer les tourelles.

Progressez ensuite vers votre objectif, arrêtez-vous derrière la prochaine porte fermée. Celle-ci donne sur la salle des casiers dont vous aviez reçu l'information. Utilisez votre caméra-serpent pour repérer deux ennemis équipés de boucliers, puis comme à votre habitude, regroupez vos hommes devant la porte pour leur ordonner de faire feu. Franchissez la pièce, arrêtez-vous au niveau des deux portes fermées. Vous vous trouvez non loin de la bombe, comme l'indique la forte concentration d'ennemis. Regroupez vos hommes derrière la porte contre laquelle se tiennent les ennemis, puis prenez position derrière l'autre porte. Une fois que tout le monde est prêt, donnez l'ordre d'attaquer.

Vos hommes n'élimineront que les ennemis les plus proches, sans s'occuper de ceux situés au fond de la pièce, ou même de ceux qui apparaîtront par l'Escalator. Tuez autant d'ennemis que vous le pouvez de votre côté, puis dirigez-vous vers l'Escalator. Ordonnez à vos hommes de prendre l'Escalator en premier, tandis que plusieurs ennemis se trouvent au sommet. Une fois que votre équipe a nettoyé le périmètre à proximité, rejoignez-la afin de l'aider à terminer le travail sur les ennemis restants.

Lorsque le calme est revenu, ordonnez à vos hommes de désarmer la bombe sur le monorail. Vous recevrez comme objectif de désamorcer la bombe avant que le monorail ne quitte la station. Michael va alors commencer à s'occuper de la bombe, tandis que Jung essaiera d'empêcher le monorail de quitter la station. Pendant ce temps, restez à l'extérieur de la station, juste devant Jung, afin de vous occuper des ennemis qui sont en train de descendre en rappel. Une fois que ces derniers sont morts, vous lancerez l'appel pour ôter la bombe lorsqu'elle quitte la station. Votre unique objectif maintenant sera de rejoindre l'hélicoptère pour évacuer les lieux. Utilisez la même corde que les ennemis ont employée pour descendre en rappel précédemment, afin de rejoindre le toit. Comme l'indique votre nouvel objectif, entrez dans l'hélicoptère et attendez que vos hommes fassent de même pour conclure la mission.

## Acte 5

### Acte 5 - Scène 1

Vous recevez comme objectif de descendre au rez-de-chaussée et de rechercher Alvarez Cabrero. Dès que vous et votre équipe sortez de l'hélicoptère, rejoignez le prochain niveau du toit. Tuez quelques ennemis à cet endroit, puis entrez dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, poursuivez votre objectif jusqu'à atteindre une pièce dans laquelle vous entendez des ennemis discuter. Regroupez alors vos hommes derrière l'une des entrées de la pièce, puis lorsqu'ils seront en position, franchissez le couloir et rendez-vous sur le balcon, en prenant place le long des fenêtres qui donnent sur la pièce. Cassez une des fenêtres et ordonnez à vos troupes de lancer l'assaut dans la pièce. Une fois les ennemis éliminés, entrez dans la pièce et descendez les escaliers. Vous pouvez descendre un ou deux étages, mais soyez prêt à combattre de nombreux ennemis. Faites nettoyer le deuxième étage par vos équipiers, tandis que vous vous occupez du bas. Rejoignez l'objectif, puis vous vous retrouverez devant des ascenseurs inactifs. Il vous faut alors trouver un chemin différent pour rejoindre le bas du bâtiment, et c'est d'ailleurs ce que vous indiquent vos prochaines directives. Votre équipe et vous-même allez en bas des escaliers, vers la prochaine salle.

Lorsque vos hommes commencent à tirer sur l'ennemi, partez à gauche des escaliers et entrez dans la pièce pour attaquer par le côté. Occupez-vous de quelques ennemis restants, puis sortez sur le balcon pour rejoindre votre objectif. Tenez-vous à couvert après avoir passé un large trou et une barrière, puis ordonnez à vos hommes de prendre position au coin du bâtiment d'en face, où ils pourront observer dans la pièce à travers les fenêtres. Dites-leur d'engager l'assaut, puis ordonnez-leur de contourner la pièce à travers les fenêtres du balcon. Une fois le danger éliminé, entrez dans la pièce, puis continuez dans le bâtiment, jusqu'à votre objectif. Vous allez atteindre une salle vide. Regardez le long des fenêtres pour repérer les points de rappel. Descendez avec votre équipe, et donnez l'ordre à vos hommes de pénétrer brusquement au niveau du dessous pour le nettoyer. Continuez dans le bâtiment, où vous entrerez dans chaque pièce de l'hôtel.

La première pièce étant vide, rejoignez donc la porte donnant sur la pièce adjacente, afin de la franchir. La salle suivante est également vide, mais vous trouverez des ennemis derrière chacune des prochaines portes. Marquez-les, puis ordonnez à vos hommes de faire feu. Si vous désirez les aider, entrez par l'autre porte pour attaquer d'un autre côté, comme vous le faites habituellement. Traversez le couloir et rentrez dans la prochaine série de pièces de cet hôtel. Une fois encore, envoyez votre équipe en première, vu que vous ne savez pas si des soldats occupent la pièce. Une fois que celle-ci est nettoyée, utilisez les cordes de rappel pour descendre à l'étage du bas et le nettoyer, de la même manière que précédemment. Le courant va bientôt être coupé. Utilisez alors la vision nocturne ou thermique, puis déplacez votre équipe derrière une des deux portes de la pièce. De l'autre côté se trouvent trois ennemis visibles. Occupez-vous-en. Traversez le couloir, puis placez votre équipe derrière la porte qui mène à la prochaine pièce. Une fois qu'ils sont en position, lancez l'assaut. Maintenant que la pièce semble sécurisée, approchez-vous de la pièce suivante en vous tenant à couvert, car des ennemis vous attendent. Dites à votre équipe de lancer l'assaut dans cette pièce, puis occupez-vous ensuite des soldats dans le couloir. Traversez le couloir pour atteindre une grande pièce.

Pour rejoindre le prochain étage, vous pouvez soit descendre en rappel, soit descendre par les escaliers. Après avoir éliminé les ennemis dans la pièce que vous atteignez, regroupez vos hommes et lancez l'assaut dans la dernière pièce de cet étage. Une fois celle-ci sécurisée, passez par la fenêtre pour rejoindre les points de corde sur le balcon. Suite à la petite séquence, utilisez la corde pour descendre au bas de l'hôtel. Vous allez alors être tout de suite attaqué. Dépêchez-vous de trouver un endroit pour vous mettre à couvert, et commencez à ordonner à votre équipe d'avancer jusqu'à l'objectif. Eliminez les ennemis de l'extérieur, puis regroupez-vous au niveau des doubles portes de l'hôtel. Une fois vos hommes en position, donnez l'ordre de lancer l'assaut, tandis que vous tirez à travers les fenêtres situées à côté de la porte. Après avoir éliminé les soldats, utilisez la corde rapide dans l'ascenseur pour clôturer cette scène.

## Acte 5 - Scène 2

Vous recevez comme nouvel objectif de rejoindre le théâtre et de localiser Alvarez. Vous allez débuter en étant entouré de soldats ennemis. Tournez au coin et tentez de les éliminer silencieusement, du début à la fin du couloir. Une fois qu'ils sont morts, allez au bout du couloir et placez vos hommes au coin. Ils engageront alors une fusillade autour de celui-ci. Après celle-ci, continuez dans le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un croisement où trois chemins s'offrent à vous. Choisissez un des côtés, placez-vous derrière la porte, dans la salle de bains, pour bientôt lancer l'assaut sur les ennemis de la pièce. Regroupez vos hommes et faites feu. Suite à ceci, dites-leur de contourner le secteur pour éliminer les soldats restants.

Traversez la pièce en tuant quelques ennemis supplémentaires, puis avancez à l'intérieur du casino. Vous allez atteindre une grande chambre avec une entrée centrale, ainsi que deux portes fermées de chaque côté. Choisissez de vous placer derrière l'une d'elles, puis utilisez la caméra-serpent et les lunettes thermiques. Après avoir repéré les ennemis, ciblez-les et ordonnez à votre équipe de faire feu. Prenez position au niveau de l'autre porte fermée, pour éviter que vos hommes se fassent attaquer par derrière. Continuez en direction de votre objectif, en tuant les ennemis que vous croiserez dans le casino. Lorsque vous atteindrez les escaliers qui vous mènent un étage plus bas, ordonnez à vos hommes de regarder près du mur ce qui se passe en bas. Après avoir tué les ennemis que vous pouvez apercevoir, donnez l'ordre à l'équipe de descendre. Si le secteur est sécurisé, descendez à votre tour, puis continuez en direction de votre objectif. Vous ne verrez plus aucun ennemi jusqu'à ce que la prochaine scène se déclenche.

## Acte 5 - Scène 3

Dès que débute la scène, vous allez commencer une petite fusillade. Contournez le coin, puis lancez-vous, avec vos hommes, dans le combat. Soyez attentif où vous tirez, étant donné qu'il y a deux hommes d'une équipe alliée parmi les ennemis. Après avoir tué les ennemis, écoutez les dires du policier survivant, qui vous indiquera le prochain endroit où vous rendre. Vos nouvelles directives sont données : vous rendre à l'intérieur de la salle de sécurité et accéder aux caméras. Rendez-vous jusqu'à votre objectif, et vous ferez bientôt face à des ennemis provenant du toit. Occupez-vous-en, puis montez les escaliers pour rejoindre le bout du couloir. En haut des escaliers, vous trouvez une porte fermée. Regardez à travers celle-ci grâce à la caméra-serpent et éventuellement la vision thermique, ciblez les ennemis, puis intervenez via vos équipiers. Une fois que tous les soldats sont hors d'état de nuire, ordonnez à vos hommes de hacker l'ordinateur. Vous pourrez utiliser la tourelle, mais mettez-vous à couvert à l'intérieur de la pièce, car vous serez bientôt assailli par d'autres ennemis à éliminer.

Votre objectif est mis à jour : désamorcer la bombe dans le théâtre chinois. Montez donc les escaliers pour rejoindre votre prochain objectif. En utilisant vos lunettes thermiques, trouvez l'unique garde situé sur la passerelle et tuez-le silencieusement. Une fois qu'il est à terre, snipez les deux hommes qui se trouvent sur le balcon au-dessous de vous. Ordonnez ensuite à vos hommes de descendre par la corde rapide sur ce balcon, puis suivez-les. Une fois à cet endroit, dites-leur de descendre par la prochaine corde. Ici, l'ennemi sera alerté de votre position. Restez sur le balcon et tirez de cette hauteur sur les soldats ennemis, afin d'aider vos équipiers. N'ayez crainte, car la bombe mettra un certain temps à exploser, et vous aurez également la possibilité de recommencer l'opération.

Une fois que les ennemis sont éliminés, déplacez votre équipe vers la bombe et désamorcez-la, en protégeant votre équipier durant la manoeuvre. Vous recevez ensuite comme objectif de libérer les otages de la salle de musique. Franchissez la porte menant à votre objectif, et vous trouverez trois hommes derrière celle-ci, à éliminer silencieusement. La prochaine salle est plus grande et requiert un peu plus de stratégie. Pour franchir cette pièce,

placez vos équipiers à l'entrée de gauche, tandis que vous prenez celle de droite. Dès que tout le monde est en position, dites à vos hommes de lancer l'assaut. Suite à celui-ci, ordonnez à l'équipe d'éliminer quelques ennemis cachés dans cette pièce. Continuez en direction de votre objectif, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez une autre grande pièce avec deux entrées. Utilisez alors votre caméra-serpent pour repérer les terroristes et les otages. Désignez rapidement vos cibles, préparez votre équipe à s'infiltrer, puis nettoyez la pièce après avoir envoyé une grenade flash. Prenez garde de ne pas tuer les otages qui sont assez ressemblants aux ennemis.

Vous recevez enfin comme ordre de rejoindre le toit pour évacuer le secteur. Une fois les otages secourus et la bombe désarmée, mettez-vous à couvert derrière les cabines des orateurs tout en quittant les lieux, car vous allez être assailli par de nombreux ennemis. Faites feu jusqu'à tous les éliminer, en prêtant particulièrement attention aux soldats situés au niveau du balcon, utilisant des mitrailleuses. Après avoir nettoyé le secteur du théâtre, continuez votre objectif. Lorsque vous atteignez la porte de sortie, regroupez vos hommes derrière la porte, puis entrez et lancez l'assaut rapidement. Continuez ensuite votre route vers l'objectif jusqu'à déclencher une nouvelle scène.

### Acte 5 - Scène 4

Franchissez le couloir et montez les escaliers. Evidemment, vous serez une fois encore assailli par les troupes ennemies. Ils apparaîtront dans le couloir, mais également par les fenêtres. Restez en retrait, en donnant l'ordre à vos hommes de vous occuper d'eux. Continuez de rejoindre l'objectif, puis vous serez attaqué par de nouveaux ennemis juste avant de prendre les escaliers menant au toit. Ils enverront des fumigènes et descendront par des cordes. Accueillez-les donc avec vos lunettes thermiques. Une fois en haut des escaliers, vous recevez l'objectif de nettoyer le toit. Utilisez alors votre caméra-serpent pour estimer le danger. Le toit contient deux niveaux. Préférez attaquer par le niveau du haut, ce qui vous permettra de tuer plus facilement les ennemis du bas, mais prêtez attention aux autres ennemis qui tenteront de vous attaquer à votre niveau et par les côtés. Evacuez les lieux en entrant dans l'hélicoptère, une fois la fusillade terminée.

## Acte 6

### Acte 6 - Scène 1

Etant donné que vous n'avez pas votre équipe avec vous durant cette mission, il vous faudra redoubler de vigilance. Après être descendu de l'hélicoptère, rejoignez le bâtiment en utilisant l'échelle sur le toit. Vous ne trouverez aucun ennemi une fois à l'intérieur de celui-ci. Cependant, un petit groupe de soldats vous attend à la sortie de la pièce. Si vous pouvez, essayez de tuer le premier silencieusement, occupez-vous des autres en vous tenant à couvert dans le bâtiment. Progressez jusqu'à votre objectif, et arrêtez-vous juste après que vous ayez passé le camion en feu. Juste en face de vous se trouvent plusieurs ennemis, dont un placé sur une tourelle. Déplacez-vous lentement le long du parcours, en avançant vers le garde posté sur la tourelle. Eliminez-le à l'aide d'une grenade. De nombreux soldats gardent l'entrée de l'entrepôt d'huile. Mettez-vous à couvert derrière les fourgons garés devant pour les éliminer. A l'intérieur de l'entrepôt, le point de votre objectif va changer et vous aurez à combattre une horde d'ennemis. Planquez-vous derrière les barils pour rester à couvert, et vous pourrez éliminer les ennemis au-dessus de vous, dont un sniper qui se tient encore plus haut. Continuez d'avancer avec prudence, tandis que les ennemis s'approchent de vous. Prenez votre temps pour les éliminer, puis après avoir atteint la marque de votre objectif, vous déclencherez la prochaine scène.

### Acte 6 - Scène 2

Vous voici dans un entrepôt de trains. Utilisez vos lunettes de vision nocturne et avancez doucement. Si vous êtes suffisamment discret, vous pourrez tuer tous les ennemis silencieusement dans ce secteur, sans déclencher la moindre fusillade. Continuez à rejoindre votre objectif, on vous apprendra qu'Alvarez ne se trouvait pas à cet endroit, comme le pensait l'agent de la NSA. Il vous faudra continuer à travers le secteur pour le trouver. Montez donc au niveau des portes situées plus haut, puis utilisez la caméra-serpent pour repérer les cibles potentielles. Rejoignez les fenêtres situées après la porte, puis utilisez cette position pour tuer les ennemis postés dans la pièce. Une fois ceci fait, pénétrez dans celle-ci. Une alarme incendie va alors se déclencher. Il vous faut trouver le moyen de l'éteindre. Malheureusement, pour rejoindre le poste de commande, vous aurez à descendre deux niveaux remplis d'ennemis. Lorsque ces derniers

ont été éliminés, il vous faudra franchir la porte indiquée par votre objectif, et monter les escaliers. Juste derrière la porte vous menant plus haut, où se trouvent deux ennemis. Utilisez votre caméra-serpent avec la vision thermique pour les marquer et les éliminer silencieusement. Continuez derrière la porte marquée par votre objectif pour clôturer la scène.

### Acte 6 - Scène 3

Franchissez la porte, descendez les escaliers, puis vous vous trouverez dans la pièce comportant l'interrupteur de l'alarme, sans le moindre ennemi à l'intérieur. Toutefois, lorsque vous presserez le bouton, vous serez attaqué par des soldats. Tenez-vous à couvert derrière l'un des ordinateurs et observez la porte d'entrée. Les ennemis vont tenter d'entrer brusquement dans la salle, mais utilisez votre position pour les éliminer dès leur entrée (utilisez votre vision thermique pour voir à travers la fumée). Déplacez-vous autour de cette pièce pour repérer les soldats situés sur les bâtiments adjacents, puis snipez-les. Bien que vous ayez éliminé tous les ennemis visibles, sachez qu'il en reste une flopée à l'extérieur. Le premier vous enverra un baril au moment où vous sortirez de la pièce, donc occupez-vous-en rapidement. Sortez ensuite lentement en restant à couvert, jusqu'à ce que tous les ennemis de ce secteur soient morts.

Continuez ensuite vers votre objectif, puis vous serez attaqué par plusieurs ennemis provenant des box d'en face. Gardez votre calme, puis vous pourrez vous en charger sans trop de problèmes, du moment que vous restez protégé. Dans la prochaine partie du secteur, un peu plus difficile, vous pourrez soit avancer en franchissant les portes droit devant vous, ou bien utiliser l'échelle et lancer l'assaut à partir du deuxième étage. Vous pourrez également attaquer la pièce par les niveaux les plus bas à travers le système de ventilation. Utilisez votre caméra-serpent pour désigner les cibles, puis trouvez l'opportunité pour sniper silencieusement quelques soldats. Lancez ensuite l'assaut dans la pièce et occupez-vous des ennemis restants.

Continuez ensuite vers votre objectif localisé au deuxième étage. Juste après avoir franchi un point de réapprovisionnement, vous contournerez le coin et pénétrerez dans une salle de machines. Celle-ci vous mène alors vers la prochaine pièce dans laquelle vous devrez lancer l'assaut.
Vous pourrez choisir d'effectuer cela via le niveau du haut ou celui du bas. Si vous passez par le haut, comme effectué dans cette soluce, utilisez votre caméra-serpent derrière la porte, et vous verrez deux ennemis. Attendez qu'ils aient le dos tourné pour les tuer silencieusement, puis snipez les ennemis situés au-dessous de vous à partir des fenêtres. Après avoir éliminé tout le monde au premier étage, descendez pour vous occuper des soldats restants au niveau du bas.

### Acte 6 - Scène 4

Rejoignez l'extérieur, tout en suivant votre objectif. Vous allez pénétrer dans un secteur contenant de larges tuyaux. Juste après être entré, arrêtez-vous à la porte et tuez les deux gardes qui se trouvent à une quarantaine de mètres de vous. Après avoir effectué ceci, continuez par la droite ou la gauche, en utilisant votre vision thermique pour repérer les cibles facilement. Si vous réussissez à vous occuper de ce secteur silencieusement, vous n'aurez à éliminer que six personnes (tuez-les lorsqu'ils ont le dos tourné). Continuez jusqu'à la porte indiquée par votre objectif. Occupez-vous de l'ennemi situé à droite de celle-ci, puis envoyez une grenade derrière le coin pour vous charger d'un groupe d'autres soldats cachés.

Progressez vers votre objectif, en tuant quelques ennemis restants. Lorsque vous vous retrouverez à l'extérieur de ce secteur, rejoignez l'échelle que l'on vous indique, puis utilisez la corde. Vous recevez alors de nouvelles directives : appréhender Alvarez dans le hangar de la piste d'atterrissage. Après avoir utilisé la corde, vous allez découvrir que l'agent de la NSA a déjà trouvé Alvarez. Après la discussion, mettez-vous à couvert derrière une grande caisse, puis attendez une explosion qui va vous assommer. Lorsque vous vous réveillerez, vous serez secouru par d'autres membres de l'équipe Rainbow. Une fois de retour dans l'hélicoptère, on vous ordonne de rentrer à la base, mais vous avez d'autres plans...

## Acte 7

### Acte 7 - Scène 1

Après avoir reçu votre objectif, déplacez vos troupes à l'extérieur du complexe, en tuant les ennemis qui se dresseront devant vous. Après avoir atteint le boîtier d'alimentation, ordonnez à Jung de couper le courant.

## Acte 7 - Scène 2

Vous recevrez ensuite l'objectif de localiser le traître Gabriel Nowak. Reprenez le chemin précédemment emprunté, puis des ennemis vous attaqueront. Regroupez vos hommes derrière la porte la plus proche, ouvrez et nettoyez le secteur. Après avoir éliminé les ennemis restants, rejoignez la porte qu'on vous indique. Une fois derrière celle-ci, vous trouverez un point d'approvisionnement, tandis qu'il vous faudra rejoindre la porte au bout du couloir. Le prochain secteur sera rempli d'ennemis. Donnez l'ordre à vos hommes de se placer derrière la porte, pour l'ouvrir et lancer l'assaut. Etant donné que cela ne sera pas suffisant pour éliminer tous les soldats, dites à votre troupe de faire un tour dans le secteur pour s'occuper des ennemis restants.

Tout en continuant à avancer vers votre objectif, vous allez atteindre une série d'escaliers. Ne vous ruez pas vers ces derniers, mais laissez plutôt descendre les ennemis vers vous afin de les mitrailler tranquillement. Lorsque vous ne verrez plus aucun ennemi descendre, ordonnez à vos hommes de monter, de manière à ce qu'ils vous ouvrent le chemin. Une fois en haut des escaliers, entrez dans le domaine. Quelques troupes vous attendent, ainsi que d'autres qui descendront par les cordes. Tâchez de vous en occuper en gardant vos hommes devant vous. Continuez d'avancer vers votre objectif, et arrêtez-vous au niveau des portes fermées. En utilisant votre caméra-serpent, marquez les deux ennemis qui se trouvent derrière, puis donnez l'ordre à votre équipe de lancer l'assaut. Continuez de poursuivre votre objectif, malgré les messages de Gabe. Vous allez entrer dans une pièce contenant quelques ennemis et vous verrez d'autres troupes Rainbow s'en occuper.

Progressez ensuite en tuant les ennemis sur votre passage, afin de monter les escaliers menant à l'étage suivant. A cet endroit, vous allez entendre des hommes discuter. Regroupez votre équipe, puis lancez l'assaut sur ces derniers. Si vous désirez apporter de l'aide, faites le tour pour rejoindre la seconde entrée, afin de faire feu par l'arrière. Dans la pièce suivante, vous rencontrerez deux ennemis équipés de boucliers. Utilisez votre caméra-serpent, marquez-les, puis dites à vos hommes de se charger de nettoyer le secteur. Avancez vers votre objectif, jusqu'à atteindre une porte sur laquelle est placée une bombe. Michael va commencer à la désarmer, tandis que Jung s'occupe de hacker un ordinateur ennemi. Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu, et les ennemis interviennent par les cordes. Revenez alors sur vos pas, afin de trouver une position de tir plus efficace, vers l'entrée. Une fois les soldats éliminés, dites à Jung de raviver Michael...

## Acte 7 - Scène 3

Maintenant que la bombe est désamorcée, franchissez la porte, réapprovisionnez-vous, puis suivez votre objectif jusqu'à sortir sur le balcon, où vous retrouverez Gabriel. Malheureusement, il va faire exploser une bombe et vous aurez ensuite à combattre des soldats et un hélicoptère lorsque vous reprendrez vos esprits. Mettez-vous à couvert derrière l'un des gros pots en béton, puis vous serez informé que si vous arrivez à forcer l'hélicoptère à utiliser sa radio, Rainbow va pouvoir envoyer un missile sur ce dernier. Restez à couvert, puis tirez sur l'hélicoptère avec votre arme la plus puissante, tout en vous occupant des vagues ennemies. Après avoir tiré suffisamment, vous recevrez une transmission radio vous informant que le missile va être chargé.

Prenez garde à la roquette lancée par l'hélicoptère ennemi en courant de l'autre côté, vers le terrain de tennis, pour vous mettre à couvert derrière un autre gros pot en béton. Votre prochain objectif est simple : survivre. Maintenez votre position derrière le pot en vous débarrassant des ennemis, puis après les avoir tués, l'hélicoptère va lancer une autre roquette, vous forçant à revenir là d'où vous veniez à l'origine. L'hélicoptère va ensuite brièvement quitter le secteur. Utilisez ce laps de temps pour traverser le terrain de tennis et allez vous mettre à couvert dans le petit abri, comme vous l'indique votre objectif. A partir de cette position, occupez-vous de tous les ennemis qui s'approcheront de trop près. Vous n'avez pas à tous les tuer, mais devez en fait survivre jusqu'à ce que le missile soit envoyé et explose l'hélicoptère ennemi. Une fois ceci fait, il ira se crasher contre le bâtiment dans lequel vous vous trouvez. Gabe va alors apparaître. Rejoignez-le pour l'affronter, puis lorsqu'il sortira son arme, vous n'aurez d'autre choix que de lui tirer dessus pour l'abattre et clôturer la mission.

# Ratatouille

© THQ / Heavy Iron Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUS LES MINI-JEUX (SOLO ET MULTI)

Entrez **MATTELME** sur l'écran des cheat codes pour débloquer tous les mini-jeux.

## ACCÉLÉRATION ILLIMITÉE

Entrez **SPEEDY UNLIMITED RUNNING** sur l'écran des cheat codes pour bénéficier de l'accélération illimité.

## SUCCÈS

### Attention, chute de rat ! (5)

Essaie de descendre du toit de la voiture pour poser la patte dans la Ville Lumière.

### Rat de tunnel (5)

Peux-tu récupèrer l'amulette au bout du tunnel ? Regarde derrière la cascade.

### Roi de la souche (5)

Saute sur la souche dans la cour de Mabel. Allez, quoi, si Emile peut le faire...

### Rat qui roule... (5)

Récupère l'amulette sur la colline à l'aide de la RatOballe.

### Dégringolade d'étagères ! (10)

Repère l'étagère qui est tombée dans La cuisine désertée et monte dessus.

### Mary Ratkins (10)

Glisse d'une banderole à l'autre au Marché.

### Poids et contrepoids (10)

Utilise le contrepoids dans La cuisine désertée.

### Délire de mixeurs (10)

Allume l'autre mixeur dans La cuisine désertée.

### Tremplins et trampolines (10)

Trouve la salle secrète équipée de nombreux tremplins dans Rat de gouttière.

### Au-delà de la cascade (10)

La cascade cache un secret dans Rat de gouttière.

### Mais allume, quoi ! (10)

Repère trois interrupteurs et appuie dessus au Marché.

### Roue de fromage (10)

Repère la roue de fromage au Marché et monte dessus.

### Chaud devant ! (10)

Repère la sauce pimentée au Marché.

### À l'assaut des pastèques ! (10)

Repère le tas de pastèques au Marché et monte dessus.

### Vague de froid (10)

Fraie-toi un chemin dans le congélateur au Marché.

### Des hauts et des bas (10)

Fais glisser les trois plateformes le long du poteau au Marché.

### Petit chef, grande cuisine-Bonds (10)

Termine la mini-mission des tremplins dans À petit chef, grande cuisine.

### Appel d'air (10)

Repère les conduits d'aération dans À petit chef, grande cuisine.

### Punaise, v'là Remy ! (10)

Débarrasse les lieux des punaises dans À petit chef, grande cuisine.

### Ville Lumière - Rebondissements (10)

Termine la mini-mission des tremplins dans la Ville Lumière.

### Aux ordures ! (10)

Essaie d'ouvrir la benne à ordures dans la Ville Lumière.

### Attention au tuyau ! (10)

Repère le tuyau et fais-le tomber à l'aide de la balle dans la Ville Lumière.

### Piment ravageur (10)

Attrape le voleur à l'aide de la bombe de piment dans la Ville Lumière.

### Situation collante (10)

Détourne l'attention de Linguini dans La cuisine désertée.

### Ratiboisor (10)

Écrase les punaises dans la mini-mission dans la Ville Lumière.

### Overdose de caféine (20)

Repère la machine à café qui déborde dans La cuisine désertée et éteins-la.

### Bon débarras ! (20)

Tire la chasse d'eau des toilettes dans La cuisine désertée.

### Poudre d'escampette Acte II (20)

Termine la mini-mission qui consiste à pourchasser Gusteau dans La cuisine désertée.

### Pêche du jour (20)

Repère le poisson géant au Marché et place-toi dans sa bouche.

### Rouleau à pâtisserie comp. (20)

Termine la mission Rouleau à pâtisserie compresseur.

### Homards vivants ! (20)

Fraie-toi un chemin entre les aquariums de homards au Marché.

### Livraison spéciale (20)

Utilise la Bombe de piment contre le chat dans la Ville Lumière.

### Oh ! Hisse ! (20)

Termine la mission Oh ! Hisse !

### Extermination en hauteur (20)

Termine la mission Extermination en hauteur.

### Du piment dans tes valves ? (20)

Termine la mission Du piment dans tes valves ?

### Remy le rat volant (20)

Repère le parapluie et utilise-le dans À petit chef, grande cuisine.

### Ça sent le gaz ! (20)

Termine la mission Ça sent le gaz !

### Poudre d'escampette (20)

Termine la mini-mission qui consiste à pourchasser Gusteau dans À petit chef, grande cuisine.

### Vol de nuit (20)

Peux-tu éviter les papillons de nuit de la Ville Lumière.

### En voiture, Simone ! (20)

Essaie d'ouvrir le coffre de la voiture dans la Ville Lumière.

### Entre dans la lumière ! (20)

Repère l'abat-jour le plus élevé dans La cuisine désertée et monte dessus.

### Le roi du fromage (20)

Repère la pile de fromage dans La cuisine désertée et monte dessus.

### Collecte d'amulettes (30)

Récupère toutes les amulettes au Marché.

### Amulettes - Acte I (30)

Termine les trois mini-missions dans la Ville Lumière.

### Amulettes - Acte II (30)

Termine les trois mini-missions dans À petit chef, grande cuisine.

### Amulettes - Acte IV (40)

Termine les trois mini-missions dans La cuisine désertée.

### Amulettes - Acte III (40)

Termine les trois mini-missions.

### Réussir tous les mini-jeux (60)

Termine tous les mini-jeux.

### Terminer les missions (100)

Termine toutes les missions du jeu.

### Toutes les amulettes du monde (100)

Trouve 525 amulettes dans le jeu.

# Raven Squad : Operation Hidden Dagger

© Evolved Games / Atomic Motion 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Initiation (15)

Accomplis la mission du Prologue.

### Essai Transformé (25)

Accomplis la mission Atterrissage dans la campagne solo.

### Village nettoyé (25)

Accomplis la mission Attaque de Village dans la campagne solo.

### Pas de retour possible (25)

Accomplis la mission Espoirs Brisés dans la campagne solo.

### Pause café (25)

Accomplis la mission Café Matinal dans la campagne solo.

### Évasion (25)

Accomplis la mission Alliances dans la campagne solo.

### Jungle d'argile (25)

Accomplis la mission Cauchemar Urbain dans la campagne solo.

### Liberté urbaine (25)

Accomplis la mission Ferry du Styx dans la campagne solo.

### Pris au piège (25)

Accomplissez la mission Nuit Humide dans la campagne solo.

### Aventure commune (25)

Accomplis la mission Vengeance dans la campagne solo.

### Cheval de Troie (25)

Accomplis la mission Ruines d'Amazonie dans la campagne solo.

### On sort de là ! (60)

Accomplis la campagne solo pour chaque niveau de difficulté.

### Compagnon fidèle (100)

Accomplis les missions de la campagne multijoueur en coopération pour chaque niveau de difficulté.

### La marque des potes (20)

Achève une mission en mode coopératif.

### Coins exotiques (30)

Tue 20 soldats ennemis par explosions.

### Coup de foudre vivant (15)

Utilise 10 fois la compétence Grenade Éclair.

### Balayage propre (40)

Accomplis n'importe quelle mission sans utiliser de munitions de compétence.

### Aimant à balles (0)

Un des membres de ton escouade a été blessé plus de 11 fois.

### Tireur d'élite (10)

Brûle la cervelle de l'ennemi en mode subjectif à une distance de plus de 75 mètres.

### Chasseur de primes (10)

Porte 50 tirs mortels dans la tête de l'ennemi.

### Commandant pro (45)

Accomplis 5 missions en difficulté vétéran.

### Protecteur (20)

Aucun blessé en défendant la clairière dans Attaque de Village. Difficulté vétéran requise.

### Tacticien de talent (10)

Trouve le nid de mitrailleuses dans la mission Espoirs Brisés et tue 5 soldats ennemis avec.

### Roi du labyrinthe (10)

Tue Rodriguez dans la mission Café Matinal.

### Fourrage de canon (25)

Aucun blessé dans le piège à grenades lors de la mission Café Matinal. Difficulté soldat requise.

### Approche furtive (30)

Gagne les entrées sans te faire repérer lors de la mission Alliances.

### Anti-sniper (15)

Tue le sniper dans la mission Cauchemar Urbain avant qu'il ne te repère. Difficulté vétéran requise.

### Alliance (10)

Aucun des soldats brésiliens de l'escorte ne doit mourir dans la mission Cauchemar Urbain.

### Tue la source (5)

Détruis les 3 transports de troupes ennemis lors de la mission Ferry du Styx.

### En camionneur (15)

Tu as utilisé le camion-citerne pour éliminer les défenseurs sur la place lors de Ferry du Styx.

### Chasseur d'élite (10)

Tue 5 soldats d'élite défendant la base lors de la mission Vengeance.

### Rescapé (35)

Accomplis la mission Vengeance sans laisser aucun membre de ton escouade se faire abattre.

### Archéologue amateur (25)

Accomplis la mission Ruines d'Amazonie sans endommager le site de fouilles.

### De la bombe (10)

Fais sauter au moins 5 véhicules lors de la mission Nuit Humide.

### Superviseur (40)

Protège les ouvriers des soldats ennemis lors de Ruines d'Amazonie. Difficulté vétéran requise.

### Parfait soldat (35)

Aucun membre d'escouade ne doit être abattu par les gardes d'élite de Juarez lors de Copains Copine.

### Réunion (5)

Réunis les escouades lors de la mission Atterrissage.

### Sans pitié (5)

Tue tous les ennemis en fuite après avoir défendu le village lors du Prologue.

### Nettoyeur (10)

Tue tous les ennemis à la plantation lors de la mission Café Matinal.

### Chargeur expert (10)

Passe les ruines de Espoirs Brisés sans te faire prendre par la milice. Difficulté vétéran requise.

### Exploseur de jeep (5)

Utilise ta 1ère roquette pour faire sauter la jeep lors de Atterrissage. Difficulté soldat requise.

### Ballade en site SAM (20)

Après le Point Alpha dans la mission Atterrissage, rends-toi au site SAM sans te faire abattre.

### Petit costaud (10)

Pas de membre d'infiltration abattu au camp lors de Attaque de Village. Difficulté soldat requise.

### Roi de la colline (5)

Accomplis l'objectif de défense du village sans quitter la place du village lors du Prologue.

### Grand roc (20)

Protège les civils des ennemis lors du sauvetage dans Alliances. Difficulté vétéran requise.

### Trappeur (20)

Accomplis Nuit Humide sans que tes escouades soient abattues. Difficulté soldat requise.

# Rayman contre les Lapins Crétins

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TROPHÉE DE LA VACHE D'OR

Accomplissez toutes les épreuves du jeu pour voir apparaître ce trophée dans la cellule de Rayman.

## COSTUMES ET JUKEBOX

Voici les bonus que vous pouvez débloquer en terminant les 4 mini-jeux de chaque journée.

| Jour | Bonus |
|---|---|
| 1 | "Misirlou" (jukebox) |
| 2 | Dee-Jay (costume) |
| 3 | "Good Time" (jukebox) |
| 4 | Gothic (costume) |
| 5 | "Girls Just Want To Have Fun" (jukebox) |
| 6 | Rock 'n Roll (costume) |
| 7 | "Hip Hop Hooray" (jukebox) |
| 8 | Caramba (costume) |
| 9 | "La Bamba" (jukebox) |
| 10 | Raymaninho (costume) |
| 11 | "Dark Iron Bunnies" (jukebox) |
| 12 | Bunny (costume) |
| 13 | "The Butcher Deejay" (jukebox) |
| 14 | "Ubisoft Montpellier Choir" (jukebox) |
| 15 | Trophée de la vache d'or |

## TIR AU LAPIN

### Mode Time Attack

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Score.

### Mode Survival

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Time Attack.

## MODE CHALLENGE

Terminez complètement le mode Story.

# Red Faction : Guerrilla

© THQ / Volition 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Extras via l'écran d'options, et entrez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| MAPMAYHEM | Pack de 4 maps bonus (multi) |
| HARDHITTER | Masse d'or débloquée (solo) |

## DIFFICULTÉ SUPÉRIEURE

Terminez la campagne principale pour débloquer le mode de difficulté supérieur.

## SUCCÈS

### Laboureur (25)

Exploitez tous les gisements de minerai.

### Libérez votre esprit (25)

Détruisez toutes les sources de propagande.

### Une armée à lui tout seul (25)

Réussissez 25 séries de folie meurtrière lors de la campagne.

### Roi de l'évasion (15)

Battez tous les temps pro en mode Transporteur.

### Attention les yeux ! (15)

Battez tous les temps moyens en mode Expert en démolition.

### Souvenirs perdus (25)

Localisez tous les marquages radio.

### Chasseur d'hydrogène (10)

Détruisez 100 petites bombonnes d'hydrogène.

### Meilleurs amis (10)

Tuez 100 soldats de l'EDF avec la masse.

### Attention en dessous ! (10)

Détruisez 50 bâtiments de l'EDF.

### Zone sinistrée (50)

Détruisez des installations de l'EDF pour une valeur d'un milliard de crédits.

### Approvisionnement interrompu (10)

Détruisez 250 caisses d'approvisionnement de l'EDF.

### Le Pouvoir au Peuple (10)

Faites remonter le moral de 3 secteurs à 100%.

### Dans les règles de l'art ! (15)

Détruisez cinq cibles de haute importance.

### La mort vient du ciel (20)

Libérez le secteur Dust.

### Cieux amicaux (30)

Libérez le secteur Badlands.

### On me marche pas dessus ! (40)

Libérez le secteur Oasis.

### Comité d'accueil (10)

Accomplissez la mission de didacticiel.

### Partie de campagne sur Mars (10)

Effectuez 2 missions pour la Red Faction.

### Passez le mot ! (10)

Libérez le secteur Parker.

### Guérilla (10)

Accomplissez 25 actions de guérilla.

### Guerrier de la liberté (15)

Accomplissez 50 actions de guérilla.

### Révolutionnaire (25)

Effectuez toutes les actions de guérilla.

### Coup d'État (50)

Libérez le secteur EOS.

### Aube rouge (100)

Libérez Mars.

### Révolté (5)

Accomplissez 5 actions de guérilla.

### Expérimentateur (10)

Accomplissez 4 défis cachés en multijoueur.

### Détective (20)

Accomplissez 8 défis cachés en multijoueur.

### Savant fou (40)

Accomplissez 16 défis cachés en multijoueur.

### Grand vainqueur ! (20)

Remportez 250 parties en matchmaking.

### De quoi être fier (20)

Participez à 250 parties en matchmaking.

### Messager de l'Apocalypse (20)

Abattez 5 000 ennemis en multijoueur.

### Jamais satisfait (20)

Jouez à tous les modes sur toutes les cartes en Équipe de démolition.

### Boule de démolition (40)

Marquez 25 millions de points de destruction en mode Équipe de démolition.

### Membre de la Red Faction (50)

Jouez en ligne avec un autre joueur qui a fini le jeu.

### Homme à tout faire (10)

Tuez 10 ennemis avec chaque pack.

### Le Tout Puissant (10)

Tuez un ennemi volant en lui collant une charge télécommandée.

### L'éclate totale ! (10)

Jouez une fois à tous les modes Équipe de démolition.

### Vétéran de guerre (50)

Gagnez 100 000 XP en multijoueur.

### Votre part du boulot (10)

Tuez 10 ennemis lors d'une partie en matchmaking.

### Dévastateur (5)

Détruisez une cible en mode Siège.

### Bulldozer (5)

Reconstruisez une cible en mode Contrôle des dégâts.

### Espace libéré (10)

Détruisez 50 véhicules volants de l'EDF.

### Ce n'est que le début ! (5)

Remportez une partie en matchmaking.

### Le début de quelque chose (5)

Participez à 5 parties en matchmaking.

### Outils indispensables (10)

Faites un frag avec chaque arme disponible en mode multijoueur.

### Testé et éprouvé (10)

Gagnez 1 000 XP en multijoueur.

### Combattant aguerri (25)

Gagnez 10 000 XP en multijoueur.

### Un peu de popcorn ? (5)

Passez en mode Spectateur et profitez du spectacle !

### Essayez tout une fois (10)

Terminez une partie dans chaque mode.

### Consultez votre carte ! (10)

Terminez une partie sur chaque carte en mode multijoueur.

## SOLUTION COMPLÈTE

## Secteur: Parker

### Bienvenue sur mars

Vos premiers pas sur la planète Mars sont une sorte de didacticiel qui vous permet d'apprendre les commandes de base. Après la conversation avec votre frère, avancez et ramassez le métal en surbrillance qui se trouve par terre. Avancez et détruisez le mur avec votre marteau. Allez ensuite vers le laboratoire et la tour puis placez des charges pour les détruire. Ramassez le métal qui se trouve entre les débris et revenez voir votre frère. Après la cinématique, vous vous retrouverez dans la base de la Red Faction. Avancez vers le fumigène rouge, au sol, pour commencer la mission. Pour en accepter une, l'indicateur doit être vert (ce qui implique que vous n'êtes pas poursuivi par des ennemis).

### La liberté ou la mort

Prenez le véhicule qui est dans le garage et suivez les flèches au sol pour atteindre votre destination. La guérilla a besoin de vos connaissances en démolition pour mener à bien cette mission. Placez votre véhicule en direction de la sortie pour anticiper votre fuite et montez vers la base. Placez des charges sur les bonbonnes de gaz et sur les barils explosifs pour provoquer plus de dégâts. Explosez le tout, et restez à distance pour ne pas subir de dommages. Continuez ensuite la démolition en plaçant des charges dans les zones qui sont encore en place ainsi que sur le toit pour qu'il s'effondre. Quand le bâtiment et complètement détruit, courez vers votre véhicule et montez avant l'arrivée des forces de l'EDF. Allez tout droit vers la planque pour terminer la mission.

### Embuscade

Consultez votre carte et sélectionnez l'icône représentant un « poing » pour atteindre une autre mission. Vous devez rejoindre Sam qui est tombée dans une embuscade et la secourir. Allez vers la zone d'affrontement et descendez du véhicule. Attaquez les cinq ennemis par le flanc droit pour les prendre par surprise. Ramassez leurs munitions et suivez Sam. Saisissez les munitions qui se trouvent dans la grande caisse avec le symbole de la Red Faction dessus. Sam vous indique le chemin qui passe sous la passerelle et par lequel les ennemis vont rappliquer. Lancez des bonbonnes de gaz sous la passerelle et placez des charges près de ces bonbonnes pour accueillir les soldats de l'EDF. Revenez ensuite vers le haut de la passerelle et attendez le passage des voitures ennemies. Explosez les charges dès que les véhicules apparaissent et finissez les survivants avec votre arme. Tirez toujours en premier sur l'ennemi qui utilise la tourelle du véhicule.

Vous devez maintenant effectuer des missions secondaires de démolition et de sabotage des structures ennemies ainsi que des missions de sauvetage de civils afin de débloquer la prochaine mission principale. Vous pouvez aussi faire des missions de transport en transportant les voitures indiquées vers les planques. Ces missions sont marquées sur votre carte. Vous pouvez aussi détruire tous les bâtiments de l'EDF marqués en rouge sur votre carte pour réduire leur main mise sur le secteur. Commencez alors par détruire les silos qui se trouvent dans le coin avant de revenir à la planque et n'oubliez pas de ramasser le métal après chaque démolition. Le métal vous sert à acheter de nouvelles armes ou pour améliorer celles dont vous disposez. Vous pouvez aussi aider la guérilla pendant ses combats contre l'EDF pour les assauts sur les bases ou à la défense des campements alliés. Vous recevrez alors un appel radio indiquant le besoin de renforts.

### Démarrez les moteurs

Quand la mission principale est disponible allez à la zone indiquée sur votre carte. Vous devez détruire une série de capteurs ennemis. Montez alors dans le camion indiqué. Ce véhicule sera votre outil de démolition. Foncez sur le premier capteur et détruisez-le. Vous allez ensuite avoir de la compagnie. Ignorez tous les ennemis et focalisez-vous sur la conduite et la destruction des piliers émetteurs. Il en existe 12 au total. Quand votre véhicule tombe en panne, repérez les camions qui se trouvent près des capteurs et prenez-en un en évitant d'être écrasé par les autres véhicules ennemis. Il n y a aucun ordre à suivre pour la destruction des capteurs et ils sont presque alignés et faciles à repérer. Vous pouvez évidemment utiliser la carte ou le radar pour les retrouver. Une fois le dernier capteur détruit, revenez à la planque. Vous avez maintenant libéré le secteur Parker.

## Secteur : Dust

### Point de ralliement

Allez directement vers l'emplacement de la nouvelle mission. Après le briefing, dirigez-vous vers la zone de la manifestation où a lieu le massacre des civils. Les soldats de l'EDF ont commencé à tirer sur les mineurs. Ecrasez les ennemis sur votre chemin ensuite descendez et abritez-vous derrière la clôture. Repoussez les hommes armés qui arrivent en évitant de tirer sur les mineurs. Vous pouvez prendre les commandes de la tourelle de l'une des voitures ennemies et l'utiliser contre les soldats de l'EDF.

Vous devez ensuite détruire les quatre haut-parleurs. Commencez par celui qui se trouve à gauche et placez des charges dessus pour l'exploser. Prenez ensuite un véhicule et allez vers les trois autres objectifs. Eliminez les ennemis qui gardent le haut-parleur et explosez-le avec des charges. Si vous conduisez un camion, vous pouvez foncer dans le bâtiment et le détruire ainsi que le haut-parleur. Pensez à changer de véhicule avant de passer au suivant.

Vous devez ensuite tuer le capitaine Gunnarsen qui s'occupe du secteur Dust. Retrouvez son véhicule grâce au radar et poursuivez-le en lui fonçant dessus pour l'obliger à descendre. Descendez alors et abattez-le pour finir la mission.

### Réminiscence d'Ultor

Allez vers le point de la nouvelle mission. Repérez le véhicule des Maraudeurs et suivez-le. Prenez-le en filature sans vous faire repérer. Surveiller votre radar pour ne pas entrer dans le cercle rouge qui indique le champ de vision des Maraudeurs. Passez ensuite par le hologramme et continuez votre poursuite. Quand vous retrouvez le véhicule ennemi, descendez et avancez dans le bâtiment en ruine. Allez en bas et tournez à droite pour franchir une porte. Montez ensuite et dirigez-vous vers le bâtiment suivant. Montez et détruisez la porte avec votre marteau pour sortir. Allez à gauche et défoncez d'autres portes pour avancer. Descendez ensuite dans le chemin et défoncez la porte du bâtiment. Avancez, tournez à droite et prenez l'artéfact. Rebroussez chemin et éliminez les soldats qui arrivent. Montez rapidement dans votre véhicule et laissez les Maraudeurs et l'EDF s'entretuer. Repérez vos alliés sur le radar et allez les rejoindre. Placez-vous enfin dans la zone jaune pour donner l'artéfact à Sam.

### Révolution industrielle

Pour réussir cette mission vous devez vous emparer du bipode qui se trouve dans les installations ennemies. Prenez alors un véhicule blindé et allez vers votre cible. Passez les lignes ennemies en ignorant les soldats jusqu'à atteindre le garage où se trouve le bipode. Eliminez les hommes qui gardent la zone et utilisez votre marteau pour détruire la porte du garage. Prenez les commandes du bipode et utilisez ses bras pour éliminer les soldats. Ecrasez les véhicules ennemis avec ces bras et avancez vers le point indiqué sur votre carte. Veillez à ne pas détruire votre bipode quand vous explosez les véhicules et les bâtiments. Une fois que le bipode est chargé sur le camion, prenez les commandes de la tourelle et explosez les voitures qui vous poursuivent. Tirez sur celles-ci avant qu'elles ne s'approchent de vous et qu'elles n'endommagent le bipode et le camion. Traversez enfin le pont pour que vos amis le détruisent et vous sauvent la vie. Vous devez maintenant effectuer des missions de guérilla afin de réduire le contrôle de l'EDF et de débloquer le prochaine mission.

### Tu redeviendras poussière

L'EDF décide de bombarder Dust. Vous devez alors sauver les habitants et récupérer des données. Foncez vers la ville où se trouve le groupement d'habitations. Repérez les objectifs sur votre radar et allez sauver les civils. Allez ensuite vers l'infirmerie et prenez les médocs. Si la porte d'une habitation se trouve de l'autre coté, ne perdez pas de temps pour l'atteindre mais utilisez votre masse pour détruire les murs et traverser. Détruisez aussi la prison où se trouve un civil pour le sauver.

Quand les Maraudeurs débarquent, tuez-les avant qu'ils ne s'approchent de vous. Leurs attaques de mêlée sont très puissantes. Prenez ensuite une voiture, ouvrez votre carte et allez vers les deux objectifs qui se trouvent à gauche. Une fois devant les bâtiments, allez à droite et sauvez le civil qui se trouve au rez-de-chaussée, celui qui se trouve dans le bâtiment à gauche et celui à l'étage. Descendez ensuite et tuez les Maraudeurs puis allez vers les trois objectifs suivants.

Vous devez récupérer des données qui se trouvent dans les trois bâtiments indiqués.
Commencez par celui de gauche et montez à l'étage pour utiliser l'ordinateur. Sautez par la fenêtre pour gagner du temps et éviter de croiser les Maraudeurs. S'il y a plusieurs ennemis en chemin utilisez les charges explosives pour les neutraliser ou les retarder. Récupérez ensuite les données et les documents qui se trouvent dans les deux bâtiments indiqués et prenez un véhicule pour rejoindre la base en ignorant les Maraudeurs qui vous poursuivent. Après cette mission le secteur Dust sera débarrassé des forces de l'EDF.

## Secteur : Badlands

### Capturer et relâcher

Allez vers le lieu du briefing avec une voiture équipée de mitrailleuse ensuite allez rejoindre Carmen. Ramenez-la ensuite avec vous en plus de Kepler. Allez à droite et tirez sur les soldats qui gardent la voiture du colonel. Restez dans votre véhicule et éliminez les ennemis avec la mitrailleuse. Tirez sur les distributeurs d'essence de la station pour les faire exploser et ainsi détruire les voitures des gardes. Quand ces derniers sont neutralisés, descendez et montez dans la voiture du colonel. Pendant que Kepler conduise et que Carmen interroge le colonel, prenez les commandes de la tourelle et repoussez les véhicules ennemis. Tirez aussi sur les avions de l'EDF. Repérez les cibles sur votre radar et ne les laissez pas s'approcher de vous. Restez vigilant jusqu'à ce que Carmen obtienne les informations requises.

### Réaction d'urgence

Après le briefing, vous devez devancer le camion d'aide et aller jusqu'au premier check point ennemi. Restez dans le véhicule et éliminez les premiers adversaires. Descendez ensuite et commencez par neutraliser les soldats qui se trouvent dans le bunker de gauche. Passez ensuite à celui de droite et tuez ses occupants. Attendez le camion ensuite prenez la voiture et foncez vers le deuxième check point. Eliminez les ennemis qui gardent la porte et neutralisez ceux qui se trouvent dans le bunker de gauche. Entrez dans le camp et mettez-vous à couvert sous la tour pour éliminer les ennemis qui se trouvent dans le bunker de droite. Eliminez ensuite le soldat qui se trouve au sommet de la tour. Quand tous les ennemis sont morts, montez dans une voiture ennemie avec tourelle, allez près du portail et attendez le camion. Eliminez les hommes qui empêchent l'avancée du véhicule puis reculez et mettez-vous à l'abri près du garage pour attendre les renforts ennemis. Eliminez-les avec la tourelle de votre véhicule et changez de voiture si nécessaire. Résistez jusqu'à ce que votre camion atteigne sa destination.

### Contrôle du trafic aérien

Avant de vous attaquer à cette mission, il est préférable de détruire les installations de l'EDF qui entourent l'aérodrome (comme les bunkers et les tours de contrôles). Détruisez aussi les garages pour retarder les renforts ennemis. Maintenant que vous avez réduit le niveau de contrôle de l'EDF, allez vers l'aérodrome. Vous avez le choix entre rester furtif en avançant vers les vaisseaux (ce qui est assez difficile à réaliser) ou de tirer sur tout ce qui bouge. Sprintez pour éviter les tirs ennemis et utilisez votre Arc électrique pour neutraliser les groupes d'hommes armés. Si vous avez déjà démoli les installations ennemies avant cette attaque, vous serez plus en sécurité et il y aura moins d'adversaires à neutraliser. Placez alors les charges explosives sur les appareils et courez pour vous éloigner de la zone. Quand les engins essayent des vous suivre, ils exploseront en vol et votre mission sera une réussite totale.

## Secteur : Oasis

### Accès refusé

Pour cette mission, vous devez faire un travail de protection. Après le briefing, allez vers l'usine chimique et éliminez les gardes qui sont postés sur place. Vous devez ensuite assurer la sécurité de vos camarades. Allez vers le barrage installé près du pont et interceptez les véhicules de l'EDF qui essayent d'atteindre l'usine. Si un véhicule force le barrage, poursuivez-le et neutralisez-le avant qu'il ne tue vos amis. On vous informe par radio que l'ennemi attaque de l'autre coté de l'usine. Suivez les indications de vos supérieurs et placez-vous derrière la tourelle qui se trouve dans le coin puis détruisez les véhicules qui arrivent par la gauche. Ne laissez passer aucun véhicule et pensez à détruire le muret qui se trouve près de la tourelle avec votre masse pour ne pas tirer dessus accidentellement et ainsi détruire la tourelle. Quand vos amis terminent leur boulot dans l'usine. Couvrez leur fuite et ne tirez pas près de leurs voitures au risque de les toucher. Quand ils seront hors d'atteinte, la mission sera terminée.

### Blitzkrieg

Armez-vous de votre lance-roquettes et allez au point de briefing. Vous devez détruire les chars qui rasent la ville d'Oasis. Avec le camion équipé de tourelle, allez à la rencontre du premier char, au sud. Tirez dessus dès que vous l'apercevez et essayez de ne pas subir ses tirs. Allez ensuite au nord pour rencontrer deux chars et des véhicules ennemis. Tirez en reculant pour éviter d'être écrasé par le premier char. Détruisez-le et tirez aussi sur les véhicules. Bombardez ensuite le deuxième char jusqu'à son explosion. Roulez pour fuir cette position et restez toujours mobile pour ne pas subir les tirs de l'infanterie. Quand l'ennemi attaque des deux cotés, ne vous affolez-pas. Faites le tour avec votre camion pour intercepter le char venant du sud et si votre camion ne tient plus la route, quittez-le et abritez-vous dans les habitations qui se trouvent au nord près de la zone de rencontre avec les deux chars. Restez sur la pente près des habitations et lancez vos roquettes sur le char. Ne vous exposez pas trop et prenez des munitions qui se trouvent dans la caisse située près du deuxième bâtiment. Une fois les chars ennemis détruits, entrez dans l'un des bâtiments pour vous abriter jusqu'à l'annonce de la libération d'Oasis.

## Secteur : Zone de tir libre

### Les canons de Tharsis

Après la collecte des informations du colonel Broga, vous avez pu identifier les zones mortes que les canons ne peuvent atteindre. Après le briefing, avancez en compagnie d'autres voitures dans la zone de tir libre. Avancez sur les marques qui s'affichent et ne trainez pas sinon vous augmentez le risque d'être touché. Repérez le chemin et les marques suivantes sur votre radar. Ne suivez pas les autres voitures qui perdent leur temps à zigzaguer et à aller n' importe où. Une fois la zone de tir passée, entrez dans la base ennemie avec l'objectif de faire taire les canons.

Pour ce, vous devez détruire les trois noyaux de force. Allez derrière les installations pour vous mettre à l'abri et attendez que les ennemis arrivent vers vous. Utilisez votre arc électrique pour neutraliser un groupe d'ennemi à la fois. Détruisez ensuite le mur qui protège le noyau et lancez des roquettes sur ce dernier. Prenez un véhicule ennemi et éliminez les soldats qui gardent la zone. Il n y a pas de renfort considérable, chaque noyau possède ses propres soldats qui ne quitteront pas leurs positions pour aider leurs alliés. Donc, prenez votre temps pour nettoyer chaque secteur avant d'avancer. En utilisant cette tactique, vous pourrez détruire les deux autres noyaux en toute sécurité. La seule difficulté réside dans les tourelles des bunkers. Utilisez votre lance-roquettes contre ces dernières pour détruire la tourelle, le tireur et le bunker. Avancez ensuite vers le deuxième noyau et détruisez-le. Ramassez les armes et les munitions de vos ennemis puis nettoyez la zone autour du troisième noyau en utilisant les roquettes. Une fois le travail effectué, les canons seront réduits au silence et le secteur sera libre.

## Secteur : EOS

### Mort en réunion

Il s'agit d'une mission d'assassinat. Allez vers la zone où se déroule la réunion des ennemis. Restez loin et sortez votre lance-roquettes. Tirez sur les voitures en premier pour empêcher la fuite des ennemis quand le bombardement commence. Tirez sans relâche sur le bâtiment et ses piliers pour le démolir et le faire s'écraser sur les têtes de ses occupants. Si vous arrivez à bien viser, aucun ennemi ne parviendra à s'échapper sinon vous devrez les pourchasser et les finir pour terminer la mission.

## Les chiens de guerre

Vous devez maintenant neutraliser les snipers qui terrorisent les habitants d'EOS. Après le briefing, allez derrière la passerelle, repérez les bâtiments qui abritent les premiers trois snipers et traversez la passerelle. Sprintez pour éviter les tirs des voitures ennemies. Une fois à l'arrière du bâtiment de gauche, entrez et nettoyez le rez-de-chaussée. Montez ensuite et éliminez les soldats à l'étage. Montez encore, éliminez le premier sniper et ramassez son arme. Utilisez ensuite votre lance-roquettes pour démolir le toit et éliminer un autre sniper. Démolissez le toit de l'immeuble de droite pour tuer le dernier sniper de cette zone.

Allez ensuite rapidement sur la passerelle située à gauche et avancez avant l'arrivée massive des ennemis. Allez ensuite à droite, tuez les soldats qui gardent la zone et neutralisez rapidement les deux snipers qui se trouvent sur le toit du bâtiment d'en face. Les ennemis n'arrêteront pas de rappliquer et vous aurez du mal à les contenir et atteindre les positions des derniers snipers. Contournez alors la zone par la gauche pour faire face à l'immeuble où se trouvent les snipers. Utilisez votre fusil sniper pour les repérer. Ils ne sont pas sur le toit mais dans les fenêtres du bâtiment. Eliminez-les et si vous avez du mal à les situer, utilisez votre lance-roquette pour démolir le bâtiment.

Si les ennemis ne vous laissent pas viser et vous pourchassent, attirez-les loin du bâtiment des snipers, contournez toute la zone en allant à gauche ensuite revenez derrière le bâtiment où se trouvent les trois derniers snipers. Entrez et montez les étages en dégommant les tireurs d'élite un à un. N'essayez pas de nettoyer chaque zone car les ennemis n'arrêteront pas d'apparaitre et d'arriver en surnombre. Restez toujours à l'abri et essayez juste de neutraliser les tireurs qui se trouvent sur les tourelles de voitures. Une fois tous les snipers morts, restez à l'abri jusqu'au message vous annonçant la réussite de la mission.

## Marteau des dieux

Pour accéder à cette mission, vous devez réduire le contrôle de l'EDF à zéro et récolter du métal pour vous acheter la Nano forge. Après le briefing, vous devez aller au point de rendez-vous pour retrouver le reste de votre équipe. Rejoignez le point de ralliement en voiture. Après l'attaque surprise de l'EDF sur votre campement, rejoignez ce dernier avant la fin du temps imparti.  Une fois près du campement, éliminez les soldats de l'EDF avec la mitrailleuse de votre véhicule. Avancez ensuite entre les débris en éliminant les ennemis en chemin. Localisez Samanya sur votre carte et rejoignez-la. Vous devez ensuite protéger ce qui reste du campement et sécuriser la zone. Entrez alors dans un bâtiment et attendez que les ennemis s'approchent pour les éliminer en toute sécurité. Si Samanya se retrouve sous le feu de l'ennemi, rejoignez-la et protégez-la. Vérifiez sur votre radar le point d'apparition des ennemis. Repoussez les attaques jusqu'à l'arrêt de l'offensive.

Après la discussion avec Sam, vous décidez d'aller voir les Marauders. Achetez avant tout la protection contre les radiations et si possible le Jet pack. Allez vers les Badlands et évitez les Marauders en chemin. Vous pouvez utiliser le Jet pack pour survoler toute la zone et atteindre votre cible sans être repéré. Sinon, escaladez la montagne qui se trouve à l'arrière de la base des Marauders  pour atteindre la cible et déclencher une cinématique.

## Transmission d'urgence

Après le briefing, allez rejoindre Sam. Allez vers la station de radio et évitez les barrages établis en chemin. Éliminez les soldats qui gardent la station et prenez le contrôle de cette dernière. Pendant que Sam s'occupe de la transmission, vous devez protéger cette dernière. Les ennemis attaqueront le bâtiment et l'antenne de transmission.
Ils essayeront de placer des charges explosives sur ces deux cibles. Vous devez les tuer avant qu'ils ne réussissent à le faire. Les soldats attaqueront par vagues qui arrivent toujours par le coté de l'antenne et celui du bâtiment. Vous devez donc faire des allers-retours pour éliminer les soldats avant qu'ils ne commencent la démolition. Vérifiez sur votre radar pour repérer les soldats de l'EDF. Résistez jusqu'à la fin de la transmission et quittez la station. Evitez les voitures

ennemies et roulez jusqu'à la planque.

### Passage en manuel

Après le briefing, prenez une voiture et allez vers le centre de communications. La zone n'est pas trop gardée. Restez loin de la station d'essence ou explosez-la de loin pour ne pas subir des dégâts. Montez vers le centre et tuez l'ennemi qui se trouve derrière la tourelle de la voiture qui se trouve en bas à droite. Quand la zone est nettoyée, entrez dans le centre de communications. Allez vers la console et utilisez-la.

Quand vous prenez les commandes, repérez le camion allié (en jaune) et escortez-le. Détruisez les véhicules qui arrivent par l'arrière ensuite devancez le camion avec le viseur pour lui dégager le terrain. Explosez les voiture avant l'arrivée du camion pour qu'elles n'explosent pas au passage de ce dernier au risque de l'endommager. N'ignorez pas les soldats à pied et éliminez-les, ils peuvent causer d'importants dégâts puisque le camion avance lentement. Détruisez le barrage fait par les chars ennemis. Eliminez ensuite les blindés pour permettre au camion d'avancer.

### Les rebelles aux portes

La bataille finale se rapproche et vous devez maintenant toucher l'EDF en plein cœur. Allez vers le véhicule modifié et prenez la direction du QG ennemi. Passez le champ de force et utilisez la tourelle du véhicule pour éliminer les premiers soldats. Descendez ensuite et, avant que les gardent ne rappliquent, utilisez votre lance-roquettes pour détruire le générateur de champ de force. Restez à pied et avancez vers la cible suivante qui se trouve derrière la grande clôture.

Eliminez ensuite les soldats et emparez-vous de la tourelle du bunker. Détruisez les engins volants ennemis et neutralisez les véhicules. Avancez ensuite jusqu'à atteindre le bipode. Embarquez et détruisez tout sur votre passage en faisant attention à ne pas abattre vos alliés.  Avancez vers les cibles à détruire et si votre bipode est endommagé, prenez un véhicule ennemi. Détruisez le noyau de puissance et avancez vers les trois autres cibles. Prenez un autre bipode et allez vers les cibles qui se trouvent en haut de la pente. Assurez-vous de nettoyer chaque zone visitée. Pour plus de sécurité, restez loin des cibles et utilisez les roquettes du bipode pour les détruire et finir la mission.

## Secteur : Mont Vogel

### Mars attacks

Après le briefing, vous allez mener l'assaut final contre l'EDF et détruire le vaisseau Hydre qui représente la plus grande menace pour la planète. Cette mission se compose de plusieurs parties. Rejoignez avant tout Sam et placez la Nano forge dans la console. Allez ensuite à la station de guidage et protégez la zone contre les attaque ennemies. Quand vous disposerez du viseur des canons, pointez-le toujours à gauche pour repérer les véhicules ennemis à l'avance et les détruire avant qu'ils ne dépassent votre champ de visée. Attention, lorsque six véhicules échappent à vos canons, vous perdrez la mission. Essayez alors de ne rater aucune voiture.

Commencez par détruire les voitures et essayez de les toucher pendant qu'elles sont en plein milieu de la route. De cette façon, elles s'entasseront au milieu et obstrueront le passage des autres véhicules (ce qui vous donne plus de temps pour viser, tirer et toucher vos cibles). Vous devez garder trois positions en suivant la même tactique. Quand plusieurs genres de blindés arrivent, ciblez les plus rapides et laissez les chars en dernier.

Une fois la menace écartée, allez voir Sam puis prenez le char en direction du sommet de la montagne. Prenez tout votre temps lors de cette mission et avancez lentement pour détruire les blindés qui vous bloquent. Explosez les tanks avant d'avancer pour qu'ils n'explosent pas à votre passage et endommagent votre char. Faites gaffe aux ennemis qui vous attaquent par derrière et prenez le temps de les tuer avant d'avancer. Repérez les ennemis sur votre radar et lancez vos roquettes pour les neutraliser. Ciblez toujours ceux armés de fusils Gauss en premier, ce sont les plus dangereux. Avancez dans le chemin montant et détruisez les postes de contrôle, qui se trouvent à gauche, avant de les atteindre.

Lorsque vous verrez les tours, détruisez-les en premier et explosez les barrages créés par les voitures. Quand votre

char est à bout, quittez-le et courez vers un véhicule ennemi. Tuez le tireur qui se trouve derrière la tourelle, attendez que le chauffeur descende et prenez le contrôle du véhicule. Misez ensuite sur la rapidité et zigzaguez entre les différents barrages en éliminant les soldats avec votre tourelle. Avancez en écrasant les hommes armés jusqu'à la cour où se déroule l'affrontement entre soldat de l'EDF et vos alliés les Marauders. Ces derniers sont très forts au corps à corps, donc occupez les ennemis jusqu'à ce qu'ils s'approchent d'eux et les éliminent. Assistez-les dans leur avancée car ils vous seront d'une aide inestimable. Si vous êtes mal en point, abritez-vous derrière les bunkers ou les barrières et les caisses, pour récupérer. Prenez votre temps pour avancer et pensez à ramasser les munitions laissées par vos ennemis ou celles qui se trouvent dans les caisses à munitions.

Montez ensuite vers l'emplacement du général qui contrôle le char. Sortez votre lance-roquettes et tirez tout en reculant pour éviter d'être écrasé par le blindé. Une fois que le général est mort, allez vers les portes qui bloquent le lancement du missile et détruisez les blindés qui le gardent. Eliminez les soldats EDF et utilisez vos roquettes contre la porte pour la détruire. Le missile sera donc lancé et détruira le vaisseau Hydre qui menaçait la planète Mars.

Félicitations, vous avez sauvé la planète Mars… enfin pour le moment.

# Resident Evil 5

© Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## RÉCOMPENSES

### Personnages

#### *Incarner Sheva*

Terminer le jeu une fois.

### Modes bonus

#### *Mode Mercenaries*

Terminer le jeu une fois.

#### *New Game +*

Terminer le jeu une fois.

#### *Mode Professionel*

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

### Filtres

#### *Filtre monochrome*

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

#### *Filtre sépia*

Terminer le jeu en difficulté Normal.

#### *Filtre grain*

Terminer le jeu en difficulté Vétéran.

### Divers

#### *Nouveau costume*

Terminer le jeu une fois.

### *Histoire de Resident Evil*

Dans la section Archives du jeu.

### *Munitions illimitées*

Terminer le jeu une fois. L'arme doit être améliorée au maximum pour pouvoir utiliser les munitions illimitées (à activer dans les paramètres).

## ARMES BONUS

### Gatling Gun (pour Chris)

Améliorer complètement le VZ61, puis acheter le Gatling Gun dans le magasin.

### Hydra

Améliorer complètement le Ithaca M37, puis acheter l'Hydra dans le magasin.

### Longbow (pour Sheva)

Améliorer complètement le S75, puis acheter le Longbow dans le magasin.

### M93R

Améliorer complètement le M92F, puis acheter le M93R dans le magasin.

### Magnum S&W M500

Améliorer complètement le  Magnum S&W M29, puis acheter le S&W M500 dans le magasin.

## SUCCÈS

### Chapitre 1 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 1 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 1 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 1 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 2 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 2 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 2 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 2 - 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 3 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 3 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 3 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 3 - 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 4 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 4 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 4 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 4 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 5 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 5 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 5 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 5 - 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 6 - 1 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 1 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 6 - 2 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 2 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Chapitre 6 - 3 Complété (15)

Compléter le Chapitre 6 - 3 dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Recrue (15)

Compléter tous les chapitres en Amateur.

### Soldat (15)

Compléter tous les chapitres en Normal.

### Vétéran (30)

Compléter tous les chapitres en Vétéran.

### Héros de guerre (70)

Compléter tous les chapitres du niveau de difficulté le plus élevé.

### Chasse aux oeufs (15)

Trouver les 4 types d'oeufs.

### Défilé de mode (30)

Acheter tous les costumes alternatifs disponibles dans Bonus.

### Course à l'armement (30)

Obtenir toutes les armes disponibles.

### Le must du must (30)

Améliorer toutes les armes au maximum.

### Ils appartiennent à un musée (30)

Obtenir tous les trésors du jeu.

### Médaille d'honneur (30)

Trouver tous les emblèmes du BSAA.

### Des figurines, pas des poupées ! (30)

Collectionner toutes les figurines.

### Un ami dans le besoin (15)

Secourir 10 fois votre partenaire lorsque AIDE est affichée.

### Secouriste (15)

Sauver 10 fois votre partenaire lorsque MOURANT est affiché.

### Migraines (15)

Vaincre 20 ennemis avec des tirs à la tête.

### Couteau tiré (15)

Vaincre 5 ennemis avec le Couteau.

### Coup de jus (15)

Vaincre 30 ennemis avec la Matraque électrique.

### Maintien de l'ordre (15)

Vaincre 30 ennemis avec la Gatling.

### Dans le mille (15)

Vaincre 30 ennemis avec l'Arc.

### Street Fighter (15)

Vaincre 20 ennemis à mains nues.

### La totale (15)

Enchaîner le nombre maximum d'attaques physiques.

### Mal de tête (15)

Vaincre un Majini en plein saut avec un tir à la tête.

### Feu d'artifice (30)

Tirer sur un cocktail Molotov, un bâton de dynamite ou une grenade à main d'un ennemi.

### Ne faire qu'un avec le couteau (15)

Détourner un tir d'arbalète avec le couteau.

### Pluie de chair (60)

Vaincre 3 Majini à la fois avec une grenade ou une mine de proximité.

### Et la lumière fut (15)

Vaincre 2 ennemis à la fois avec une grenade incapacitante.

### Ride the Lightning (15)

Electrocuter un Majini à l'aide d'un transformateur.

### T'as pas du feu ? (15)

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant les pots d'essence.

### Baptême du feu (15)

Brûler 3 Majini à la fois en utilisant un bidon ou une bombonne de gaz.

### Spécialistes de l'ablation (15)

Coopérer pour sauver quelqu'un de spécial.

### Rancune (15)

Infliger une certaine quantité de dommage à votre plus grand ennemi.

### Chauffeur (30)

Arrêter un camion blindé en abattant le chauffeur.

### Oeuf dans la face (15)

Battre un Majini avec un oeuf pourri.

### Droit au coeur (15)

Battre un certain ennemi en lui poignardant le coeur.

### Confiance (30)

Développer un certain niveau de confiance avec votre partenaire.

## PERSONNAGES DU MODE MERCENARIES

**Note :** Pour obtenir le rang A, vous devez obtenir 40 000 points si vous jouez en solo et 80 000 points si vous jouez en coop.

### Chris (safari)

Obtenir le rang A sur "The Village".

### Chris (STARS)

Obtenir le rang A sur "Experimental Facility".

### Jill (tenue de combat)

Obtenir le rang A sur "Ship Deck".

### Jill (BSAA)

Obtenir le rang A sur "Public Assembly".

### Sheva (tenue de soirée)

Obtenir le rang A sur "Ancient Ruins".

### Sheva (tribal)

Obtenir le rang A sur "Missile Area".

### Wesker (nuit)

Obtenir le rang A sur "The Mines".

### Wesker (STARS)

Obtenir le rang A sur "The Prison".

## OBJETS ILLIMITÉS

Au début de certains chapitres (comme le 2-1 ou le 3-1), vous pouvez récupérer plusieurs fois les objets qui sont dans la zone. Pour cela, allez chercher un maximum d'objets, puis quittez le jeu. Relancez la partie en choisissant "Continuer" afin de recommencer au début du chapitre avec la totalité des objets que vous aviez récupérés. Vous verrez que ces derniers apparaissent de nouveau sur le terrain, ce qui vous permet de les récupérer une deuxième fois. Recommencez l'opération autant de fois que vous le désirez.

## LANCE-ROQUETTES ILLIMITÉ

Terminer le jeu en moins de 5 heures dans n'importe quel niveau de difficulté. Activez ensuite les munitions illimitées dans la section Bonus.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1

#### Chapitre 1-1 : Point de contrôle civil

Au début du jeu, vous allez vous familiariser avec les contrôles. Appuyez sur la touche indiquée pour exposer la mini-carte qui s'affiche en haut à droite. Ensuite, marchez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un groupe d'hommes en train de frapper un sac. Tournez à gauche et continuez jusqu'au point de contrôle. Maintenant, repérez le point jaune lumineux sur votre mini-carte et dirigez-vous vers cet endroit. Avancez à droite, ouvrez la porte et parlez avec l'homme qui se trouve à l'intérieur.

Après une courte scène cinématique, approchez-vous de la mallette, ouvrez-la et saisissez le pistolet M92F. Ensuite, sortez par la porte à gauche, descendez les escaliers de gauche et suivez l'homme qui vient de se cacher. Ouvrez la porte, examinez la salle, prenez l'or qui se trouve sur l'élément à gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de sortie et saisissez l'herbe en sortant.

Courez jusqu'à la porte qui se trouve en haut des marches et ouvrez-la. Après la scène de transformation, vous allez apprendre à viser et à tirer pour éliminer le nouveau monstre. Une fois ce dernier achevé, avancez vers la porte de gauche et ouvrez-la. Approchez-vous de la fenêtre, à droite, et sautez à l'extérieur. Avancez à gauche puis à droite. Après la courte scène cinématique, vous êtes attaqué par plusieurs monstres. Votre pistolet ne contient que 10 balles, alors videz-le sur ces créatures puis courez vers la maison. Saisissez la plante sur l'étagère de gauche puis avancez vers la porte de droite et défoncez-la. Avancez jusqu'à l'autre côte de la salle, descendez par la trappe et courez le long du tunnel. Montez à l'échelle, prenez les munitions pour pistolets ainsi que l'herbe puis ouvrez la porte. Courez le long du chemin, descendez vers le petit jardin de la maison et saisissez les munitions ainsi que l'herbe verte. Puis, entrez dans la maison.

Après la scène cinématique, vous allez faire face à de nombreux monstres. Votre objectif est de repousser les ennemis

jusqu'à ce que les renforts arrivent. Pour cela, sautez par la fenêtre, prenez placez vers la gauche et visez les monstres à travers le grillage. Éliminez-les et ne les laissez pas sauter par-dessus la grille. Par la suite, le grand écorcheur vous attaque. Fuyez-le, ramassez les munitions laissées par les monstres et reprenez les tirs. Eliminez d'autres ennemis, accédez à l'entrée du grillage qui vient de se s'ouvrir et contournez la zone. Ramassez les munitions que vous apercevez par terre et continuez à tuer vos poursuivants. Si vous êtes à court de balles, utilisez votre machette et décapitez ces créatures. Si votre partenaire est touché, soignez-la. Continuez à descendre un max de monstre et tenez le coup jusqu'à ce que les renforts arrivent et ouvrent la grande porte rouge.

### Chapitre 1-2 : Assemblée générale

Avancez tout droit jusqu'à la grande porte, tournez à gauche et courez tout le long du chemin jusqu'à la porte située près de la trappe. Ouvrez-la, entrez dans la maison et saisissez les munitions qui se trouvent sur la table. Maintenant, allez à droite et sortez. Avancez à gauche puis à droite. Chargez votre pistolet, visez la femme-zombie et tuez-la. Ramassez les munitions, Suivez le couloir et dégommez un second monstre, à gauche. Entrez par la porte de gauche, éliminez deux zombies, ramassez l'or qui se trouve sur la table puis sortez. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'échelle brisée et effectuez un saut avec l'aide de Sheva. Cette dernière ira chercher la clé dont vous avez besoin. Ensuite, éliminez les quelques monstres qui apparaissent et poursuivez à droite. Ouvrez la porte qui se trouve à droite au fond, tournez à gauche et éliminez le monstre. Suivez le chemin, descendez deux zombies puis ouvrez la porte qui se trouve sous les escaliers. Prenez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Dégommez deux monstres, accédez au balcon et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Prenez l'horloge puis battez en retraite. Dirigez-vous vers la porte de droite, déverrouillez-la et ouvrez-la. Descendez les escaliers, tournez à droite et avancez jusqu'à la porte métallique.

Après la courte scène cinématique, montez aux escaliers d'en face pour accéder à la maison. Ensuite, fuyez les monstres qui vous submergent, éliminez ceux qui s'approchent de vous et descendez de l'autre côté de la salle. Suivez le point lumineux sur la mini-carte et quittez cet endroit.

Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la. Avancez à droite puis encore à droite et montez les escaliers. Ensuite, montez à nouveau via l'échelle du milieu. Contournez le grand trou dans le plancher puis ouvrez la porte métallique. Après la scène cinématique, ouvrez la porte bleue, suivez le couloir à droite et entrez dans l'ascenseur.
Descendez, courez le long du corridor puis tournez à gauche et suivez le couloir. Ensuite, entrez dans la salle, approchez du cadavre du milieu et saisissez la clé des fourneaux.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la porte verrouillée. Après la scène cinématique, revenez vers la salle des fourneaux. Faites en sorte que le monstre vous suive à l'intérieur du four puis sortez rapidement et allumez-le four pour l'incinérer. Lorsqu'il est mort, revenez vers la porte verrouillée, utilisez-la clé et ouvrez-la. Avancez le long du corridor, saisissez les munitions dans la mallette puis prenez l'ascenseur pour clore ce chapitre.

## Chapitre 2

### Chapitre 2-1 : L'entrepôt

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans un grand garage. Avancez, ouvrez la mallette et saisissez la mitraillette H&K MP5. Ensuite, avancez à droite et lisez tous les documents qui se trouvent sur les sacs. Apprenez comment commander votre partenaire puis sortez par la porte.

Affichez le radar, tournez à droite et avancez entre les containers. Faites gaffe aux mines placées sur ces derniers et au monstre qui se trouve en haut, à gauche. Longez le chemin, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout. Tournez à gauche et saisissez l'herbe qui est dans le container. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'échelle qui se trouve en face. Marchez au-dessus des containers et prenez l'or et les munitions laissées par le cadavre. Maintenant, descendez et avancez à droite. Visez la mine placée sur le container et tirez pour la détruire. Avancez le long du chemin, chargez votre mitraillette et préparez-vous à éliminer des chiens zombies.

Ces derniers ne cessent de se déplacer, alors soyez très précis et éliminez-les avant qu'ils ne vous sautent à la gorge.

Par la suite, éliminez le zombie qui se trouve au-dessus du container bleu qui se trouve à droite. Avancez à gauche et tournez encore à gauche avant d'avancer jusqu'au fond de la zone. Détruisez le tonneau et ramassez les pièces d'or qui s'y trouvent. Ensuite, revenez sur vos pas, détruisez la mine placée sur le container et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin des containers, tuez un zombie en tournant à droite et prenez l'or. Poursuivez le chemin, montez à l'échelle et prenez l'or qui se trouve à gauche. Ensuite, avancez et descendez de l'autre côté. Chargez votre mitraillette, ou votre pistolet, et préparez-vous à éliminer quelques monstres et quelques chiens. Eliminez un zombie manipulant une arbalète puis avancez jusqu'à la cour. Visez les deux ennemis qui se trouvent à droite sur les containers et tuez-les.

Une fois les ennemis sont neutralisés, examinez la cour et ramassez toutes les munitions et tous les objets que vous trouverez. Il y a deux tonneaux à gauche. Détruisez-les et ramassez leur contenu. Montez sur le container et saisissez l'or. Enfin ramassez les munitions qui se trouvent à côté du container, dirigez-vous vers la porte qui est derrière vous et ouvrez-la.

Accédez à la nouvelle zone, prenez l'or et l'herbe sur les sacs puis avancez à gauche. Sautez par-dessus le trou dans le pont et mettez-vous à gauche. Dès que vous avancez, un camion arrive à pleine vitesse en votre direction. Prenez rapidement votre mitraillette, visez les barils explosifs qui se trouvent sur les côtés et explosez-les pour renverser le bolide. Ensuite, rechargez votre mitraillette et éliminez les monstres qui approchent en courant. Si vous êtes à court de munitions, utilisez la machette pour vous défendre puis ramassez les munitions que les zombies laissent par terre.

Maintenant, traversez le pont et accédez à l'abri d'en face. Détruisez la caisse qui se trouve sur la table et prenez les munitions. Ensuite détruisez les tonneaux, prenez leur contenu et sortez. Avancez à droite en sortant, repérez les marches (à gauche) et descendez.

Entrez dans le tunnel, avancez légèrement et dégommez deux chiens. Ramassez les munitions, rechargez votre arme, avancez puis éliminez deux autres chiens. Essayez toujours de recharger votre arme à la fin de chaque fusillade pour ne pas perdre du temps lors de la prochaine. Continuez à droite, ouvrez la porte du fond puis atteignez la fin du tunnel. Détruisez les deux caisses qui se trouvent sur les poubelles, prenez les munitions et sortez.

Tournez à gauche en sortant, repérez le Saphir et saisissez-le. Revenez maintenant à droite et tirez sur les chauves-souris qui jaillissent des cadavres. Prenez votre pistolet, tirez sur le cadenas de la porte, ouvrez-la et entrez dans le nouveau tunnel.  Avancez jusqu'à l'échelle et montez pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, entrez dans la pièce de droite et ramassez l'or qui s'y trouve. Ensuite, accédez à la plage, tournez à droite et avancez jusqu'au marché. Repérez la porte verte à droite, détruisez le cadenas et entrez. Examinez le cadavre pendu, tirez sur les clés pour les faire tomber puis prenez-les.

Descendez les zombies qui entrent dans la pièce, prenez les munitions qu'ils laissent et sortez. Dirigez-vous vers le port, utilisez la clé que vous avez prise et ouvrez la porte du port. Continuez à descendre les monstres que vous apercevez, traversez-le bateau et la passerelle puis montez vers l'autre côté du port. Attendez l'arrivée des renforts, entrez dans la pièce de gauche, ramassez l'or qui se trouve dans la caisse puis sortez. Descendez l'ennemi sur le toit de la pièce de droite puis montez sur le toit et prenez les munitions ainsi que l'herbe.
Visez le tireur qui manie l'arbalète se trouvant sur le balcon de la maison de gauche et éliminez-le. Redescendez, faite le tour de la cabane et atteignez l'autre côté de la clôture. Avancez vers la cour, rechargez votre arme et canardez les morts vivants qui sortent de la pièce, devant vous. Ensuite, ramassez l'herbe qui se trouve près de la maison de gauche. Ramassez les munitions près de celle d'en face puis avancez à droite jusqu'au fond. Détruisez le tonneau et prenez l'or qui s'y trouve. Enfin, revenez sur vos pas, dirigez-vous vers la grande porte rouge et ouvrez-la.

D'abord ignorez la porte bleue qui est à droite et avancez tout droit jusqu'au fond du couloir. Prenez les munitions dans la caisse, éliminez l'ennemi qui sort de la fenêtre puis revenez vers la porte. Ouvrez-la, tuez un ennemi à gauche et continuez à avancer. Ensuite, retournez-vous rapidement et descendez un second ennemi. Avancez à droite, détruisez les caisses qui se trouvent sur la table de gauche, prenez l'or puis continuez à droite. Repérez l'échelle à moitié détruite près du mur et effectuez un saut assisté. Ensuite, fusillez les morts vivants qui arrivent et contournez la maison de droite. Dégommez l'ennemi posté au dessus de celle de gauche puis éliminez les autres créatures en approche. Remontez la pente jusqu'à la porte, défoncez-la et entrez. Eliminez le zombie, avancez directement à gauche, faites attention au monstre qui se trouve dans les toilettes du fond et descendez-le. Ramassez les munitions, l'herbe rouge et

revenez sur vos pas. Maintenant, dirigez-vous à droite de l'entrée et avancez tout droit. Prenez les escaliers de gauche, descendez les ennemis qui arrivent et montez au premier étage. Examinez tout l'étage et ramassez les grenades qui se trouvent sur le balcon. Ensuite, montez au second étage. Prenez les munitions, l'herbe verte ainsi que l'or dans les tonneaux puis continuez à droite. Approchez-vous du bord et effectuez un saut à l'aide de Sheva. Par la suite, dirigez-vous à droite, descendez au premier étage et tirez sur les ennemis qui tentent de tuer votre partenaire. Essayez de viser les barils rouges pour les exploser et éliminer ainsi plusieurs zombies d'un coup. Lorsque Sheva arrive à ouvrir la porte, descendez les escaliers, rejoignez-la et continuez à repousser les monstres. Faites exploser d'autres barils si nécessaire.

Une fois la zone sécurisée, avancez à droite et contournez la maison. Saisissez le contenu du tonneau, entrez à l'intérieur de la prochaine bâtisse et prenez les munitions. Ensuite, sortez et avancez à droite. Repérez le tonneau qui se trouve à droite avant les marches et saisissez son contenu.

Dès que vous montez les marches, vous allez faire face à un monstre maniant une tronçonneuse. Ce dernier est très coriace et peut résister à plusieurs balles. Vous devez prendre vos distances, viser la tête et le cribler de balle. Lorsqu'il est assommé, courez vers lui, donnez-lui un coup de poing puis fuyez. Ensuite, retournez-vous à nouveau et canardez-le. Si vous êtes à court de munitions, éliminez d'autres monstres et ramassez les balles qu'ils laissent derrière eux. Répétez ce même processus jusqu'à ce que le monstre à la tronçonneuse meure et laisse tomber la clé de la porte.

Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Ouvrez-la moyennant la clé et avancez jusqu'au coffre. Prenez tout ce qui s'y trouve puis ouvrez la seconde porte (à droite) et sortez. Vous allez maintenant tester vos réflexes et appuyer sur les bonnes touches pour compléter la scène cinématique. Attendez que les touches apparaissent sur l'écran et appuyez dessus.

## Chapitre 2-2 : La gare

Prenez les munitions sur l'étagère, ainsi que l'herbe verte si vous en avez besoin puis sortez. Tournez à gauche puis à droite. Avancez entre les wagons et préparez-vous à combattre des chiens enragés. Essayez de viser la mine placée sur le wagon de droite pour faire exploser les chiens. Sinon, prenez votre arme et canardez-les.

Ensuite, poursuivez votre chemin entre les wagons, éliminez d'autres chiens puis détruisez une autre mine. Avancez à droite puis retournez-vous rapidement et dégommez trois autres chiens. Repérez le zombie sur le wagon de droite et descendez-le. Ensuite, montez sur ce wagon, éliminez un second zombie, à droite. Prenez les munitions, descendez un troisième zombie (à gauche) puis sautez à gauche.

Entrez par le passage dans le grillage et tournez à droite. Détruisez la mine puis avancez et descendez dans le petit chariot. Dès que le chariot commence à bouger, visez rapidement la mine qui se trouve à droite du mur pour qu'elle n'explose pas à votre contact. Une fois que vous atteignez l'ascenseur, descendez.

Avancez légèrement, approchez-vous du projecteur et ordonnez à Sheva de le prendre.
Ensuite, avancez le long du couloir jusqu'à ce que vous atteigniez une bifurcation. Avancez d'abord à droite et saisissez l'herbe rouge. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.

Avancez doucement tout en restant sur vos gardes puis éliminez deux monstres. Ensuite, avancez jusqu'à la fin du couloir et éliminez deux autres créatures. Tournez d'abord à droite et ramassez le contenu des tonneaux. Puis, revenez de l'autre côté et suivez le couloir. Descendez d'autres ennemis et continuez jusqu'à une nouvelle bifurcation. Dégommez les zombies qui sont à gauche et avancez à droite. Repérez le tonneau (à droite) et saisissez les munitions qu'il contient. Ensuite, continuez tout droit et descendez un monstre, à droite. Continuez à gauche et avancez jusqu'à la manivelle. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte, attendez que Sheva entre puis relâchez. Descendez les ennemis qui arrivent le temps que Sheva ouvre la porte de l'autre côté puis entrez. Eliminez les prochains monstres, avancez et accédez à la prochaine zone. Descendez deux zombies maniant des arbalètes (en hauteur) puis prenez l'échelle et montez. Descendez les ennemis qui se trouvent plus haut, faites le tour et ramassez tout ce qui se trouve dans les tonneaux. Ensuite, montez via une autre échelle et entrez dans l'une des grottes. Ces deux grottes aboutissent vers un seul chemin. Tuez un ennemi puis remontez la pente. Faites attention aux zombies qui lancent des bâtons de

dynamite de loin et éliminez-les. Enfin ramassez les munitions et prenez l'ascenseur pour quitter le tunnel.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont par terre puis montez les escaliers. Après la scène cinématique, prenez les quelques munitions sur l'étagère et descendez les escaliers qui sont dans la pièce. Descendez quelques ennemis et sortez par la porte située à droite des marches. Faites attention à la tourelle et courez aussitôt qu'elle cesse momentanément de faire feu. Dirigez-vous à gauche, mettez-vous à l'abri derrière les tubes et éliminez le monstre sur le truck. Avancez encore à gauche, dégommez deux autres zombies et courez vers celui qui manipule la tourelle. Mettez-vous derrière lui et ouvrez le feu jusqu'à ce qu'il meure. Si vous disposez d'une grenade à main, il est plus facile de l'exploser avec cette arme. Ensuite, montez à l'échelle qui se trouvait à votre gauche. Prenez le diamant dans le coffre et remontez la pente. Prenez les munitions dans la pièce d'en face, éliminez le mort vivant qui se trouve au niveau supérieur et montez à l'échelle. Avancez d'abord à gauche, ramassez les munitions qui sont au fond puis revenez à droite. Eliminez le zombie puis descendez via une autre échelle, à droite. Descendez encore une fois jusqu'au chemin inférieur puis avancez d'abord à droite et prenez les munitions dans le coin. Ensuite, dirigez-vous de l'autre côté et avancez jusqu'à l'échelle brisée. Effectuez un saut puis poursuivez le long du chemin. Descendez plusieurs autres monstres puis remontez jusqu'au container de couleur verte. Mettez-vous à gauche de ce dernier, poussez-le dans le vide puis poursuivez jusqu'aux deux tonneaux. Emparez-vous de leur contenu et descendez pour affronter le boss.

Le moyen le plus simple pour éliminer ce monstre est de placer des mines au sol. Vous trouverez ces mines dans la petite baraque bleue et dans les tonneaux. Lorsque le monstre est assommé par l'explosion, prenez une arme, visez la section rouge de sa queue et tirez jusqu'à ce qu'il se relève. Lorsqu'il commence à s'envoler dans les airs, esquivez simplement ces attaques et attendez qu'il redescende au sol. Si vous êtes à court de mines, revenez encore une fois à la cabane et vous trouverez ce dont vous avez besoin. Répétez la même technique et infligez ainsi au monstre d'importants dégâts jusqu'à ce qu'il décède.

### Chapitre 2-3 : La savane

Dans ce chapitre vous allez manier une lourde mitraillette et éliminer les ennemis qui vous poursuivent sur des motocross et sur des camions. En effet, dès que ces ennemis apparaissent, ouvrez-le feu avant qu'ils n'approchent de votre véhicule et vous lancent des explosifs. Lorsque les camions arrivent sur les côtes, éliminez rapidement les monstres qui se trouvent sur la benne puis occupez-vous des motards qui se trouvent généralement à l'arrière, ou de l'autre côté. Continuez à dégommer ces créatures jusqu'à ce que vous atteigniez le barrage bloquant l'accès au pont. Ouvrez le feu sur tous les zombies, visez les barils rouges et explosez-les pour dégagez le chemin. Enfin, dégommez quelques autres motards ainsi que d'autres ennemis sur un camion et atteignez ainsi votre destination.

En arrivant sur les lieux, vous allez faire face à un grand monstre robuste. Visez sa tête et ouvrez le feu. Lorsqu'il s'approche du véhicule et tente de vous frapper, n'ayez pas peur et continuez à tirer. Jetez constamment un coup d'oeil à la température de votre arme et ne la laissez pas surchauffer. Après quelques minutes, le monstre prend une grosse pierre du sol et tente de la lancer sur vous. Pour le contrer, visez le baril explosif qui se trouve à proximité et explosez-le. Ensuite, le géant fera ressortir de son corps un genre d'araignées. Essayez de viser ces bestioles et détruisez-les. Par la suite, il fait ressortir de sa tête des tentacules. Tirez sur elles et détruisez-les. Le monstre peut aussi arracher le poteau électrique pour vous frapper avec. Lorsqu'il lève le bras pour frapper, appuyez sur la touche adéquate pour l'esquiver puis reprenez le tir. Continuez à le canarder sans cesse jusqu'à ce qu'il s'écroule complètement.

## Chapitre 3

### Chapitre 3-1 : Les marais

Après la scène cinématique, ramassez les quelques objets qui se trouvent dans cet endroit. Prenez la tablette bestiale au milieu, brisez les vases et prenez les munitions qu'ils contiennent. Repérez le crâne à gauche, détruisez-le et prenez le rubis rouge qui en ressort. Repérez le scarabée accroché sur un arbre, à droite, et prenez-le. Enfin, prenez les munitions se trouvant près de la clôture et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Accélérez tout droit, repérez le point lumineux sur la mini-carte et atteignez-le. Descendez, suivez le chemin et prenez la

carte des tablettes (à droite). Lorsque des nouvelles données sont affichées sur votre mini-carte, insérez la tablette dans la porte qui se trouvait en face puis remontez à bord de l'aéroglisseur.

Dirigez-vous d'abord vers le point qui se trouve au sud-ouest de la mini-carte. Atteignez ce premier endroit et continuez à droite. Ensuite, avancez et faites le tour des maisons pour atteindre le quai. Fouillez la première maison que vous apercevez et saisissez les quelques munitions qui s'y trouvent. Ensuite, sortez et descendez sur la plate-forme qui est en bas. Prenez le trésor se trouvant dans le coffre, les munitions dans le vase puis préparez-vous à éliminer quelques hommes Voodoo. Ensuite, entrez dans la pièce de droite, prenez tout ce qui s'y trouve et sortez de l'autre côté. Enfin, atteignez la troisième pièce, repérez le coffre et prenez la tablette "Guerrier".

Maintenant, revenez vers l'aéroglisseur et quittez cet endroit. Mais avant cela, le chemin sera bloqué et vous allez faire face à des ennemis qui lancent des explosifs. Essayez simplement d'esquiver ces projectiles pendant quelques temps et laissez Sheva tirer sur ces hommes. Après quelques temps le chemin sera à nouveau libre et vous pouvez sortir. Utilisez alors le turbo et quittez rapidement cet endroit.

Maintenant, dirigez-vous vers le second emplacement qui est à l'est de votre mini-carte. En descendant sur la passerelle, vous allez devoir traverser le marais à pieds. Par conséquent, faites attention aux crocodiles qui peuvent vous dévorer tout cru. Tentez d'échapper à ces reptiles et courez directement tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouve au-dessus d'une petite demeure. Entrez dans cette pièce, prenez tout ce qui se trouve sur l'étagère puis éliminez les morts vivants qui arrivent. Ensuite, continuez à gauche vers une seconde cabane, ouvrez le coffret et prenez la tablette "Raptor" qui se trouve à l'intérieur. Prenez les munitions et battez en retraite jusqu'à l'aéroglisseur.

Maintenant, dirigez-vous vers le dernier emplacement sur la carte et descendez sur le quai. Avancez jusqu'à l'étagère d'en face, prenez les munitions, lisez les documents et continuez à droite. Entrez dans les pièces de droite et de gauche pour plus de munitions puis atteignez l'entrée d'une grande bâtisse se trouvant au bout du chemin. Examinez cet endroit, ramassez l'or dans les vases puis dirigez-vous vers les tours, au fond. Effectuez un saut assisté par Sheva au pied de chaque tour et laissez-la prendre le contenu des caisses. Vous possédez maintenant la troisième tablette. Dès que la tablette est entre vos mains, vous allez faire face à plusieurs ennemis. Chargez votre arme et éliminez-les tous.

Enfin, remontez à bord de l'aéroglisseur et atteignez le point lumineux sur la mini-carte. Placez les trois tablettes sur la porte et ouvrez-la.

Avancez le long du marais, descendez l'ennemi sur la tour et montez les marches. Ensuite, avancez à gauche et prenez tout ce qui se trouve dans les vases. Entrez dans la pièce qui est au fond et prenez les munitions et l'or sur l'étagère. Montez au second étage et ramassez plus de munitions. Sortez, avancez vers l'échelle de gauche, montez et préparez-vous à un rude combat contre les habitants du village. Prenez votre arme, ouvrez le feu de loin et éliminez-les avant qu'ils ne s'approchent. Il existe des habitants plus coriaces que les autres. Essayez de combiner vos coups de feu avec des attaques en mêlée pour leur infliger plus de dégâts.

Ensuite, empruntez le passage qui se trouve à droite de l'entrée du village et approchez-vous de la manivelle de gauche. Laissez Sheva tourner la manivelle pour remontez le pont et faites le tour. Traversez le pont et entrez. Montez les marches, avancez à gauche et ouvrez la porte pour que Sheva puisse entrer. Ensuite, fouillez tout ce qui se trouve dans la pièce de droite et continuez vers l'avant. Détruisez le vase qui se trouve à l'entrée de la grotte. Enfin, avancez à gauche, ramassez les trésors en face puis prenez l'ascenseur pour clore le chapitre.

## Chapitre 3-2 : La place des exécutions

Sortez de l'ascenseur, suivez le chemin, prenez les munitions dans les vases et sortez. Après une courte scène cinématique, mettez-vous sur le balcon, prenez votre arme et éliminez les zombies qui sont de l'autre côté. Ensuite, descendez à gauche, continuez à descendre les monstres et poursuivez encore à gauche. Montez ensuite le long de la passerelle de droite, sautez par-dessus le vide et descendez via l'échelle de gauche. Après la scène, d'autres ennemis arrivent. Dégommez-les, ignorez d'abord l'échelle en face et avancez à droite. Examinez la manivelle puis revenez sur vos pas et montez à l'échelle. Sautez par-dessus le vide, descendez le long de la passerelle et tournez à gauche. Descendez sur la planche en bois et laissez Sheva la déplacer grâce à la manivelle. Faites attention aux crocodiles qui

jaillissent de temps à autre et appuyez rapidement sur les touches indiquées pour les esquiver. Lorsque vous arrivez au côté opposé, montez et donnez un coup de pied au grand bouton située à droite. Maintenant que le pont est déployé, ouvrez la porte de gauche, avancez puis tournez vers la passerelle de gauche. Sautez, descendez via l'échelle de droite et traversez le pont.

Entrez dans le tunnel, détruisez les lanternes lumineuses et ramassez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Maintenant sortez du tunnel et accédez à un campement militaire. Entrez à l'intérieur de la première tente (à droite), lisez le document posé sur le lit et sortez. Visitez la seconde tente, prenez le spray de secours et sortez. Ensuite, prenez la grenade incendiaire à droite et entrez dans la baraque de gauche. Prenez les munitions ainsi que l'or dans les tonneaux puis descendez la pente (à gauche) jusqu'à la porte et ouvrez-la.

Une fois dans le champ pétrolier, prenez une arme et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Descendez, montez les marches de gauche puis montez à l'échelle que vous apercevez en face. Faites tourner la vanne, dégommez les monstres qui apparaissent puis prenez le scarabée qui se trouve du côté opposé de la vanne. Maintenant, descendez au niveau inférieur et pénétrez dans la zone qui vient de s'ouvrir. Montez à l'échelle de gauche et actionnez le levier. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez le côté opposé. Descendez le monstre avec la tronçonneuse grâce à des coups de feu combinés avec des attaques en mêlée. Lorsqu'il est mort, faites tourner la vanne et descendez. Avancez à gauche, montez les escaliers jusqu'au premier niveau et avancez à droite. Suivez le chemin de la passerelle de droite et montez les escaliers. Activez le levier, utilisez la tyrolienne et atteignez ainsi l'autre côté. Faites tourner la vanne et préparez-vous à éliminer un second homme avec une tronçonneuse. Maintenant que le chemin est dégagé, traversez la passerelle et descendez les hommes qui apparaissent. Ouvrez la porte qui se trouve à la fin de la passerelle et entrez.

Vous devez éliminer les ennemis qui arrivent constamment jusqu'à ce que votre collègue arrive à activer l'ascenseur. Les monstres jaillissent par la trappe qui se trouve devant l'ascenseur et par la fenêtre qui est à gauche. Eliminez-les un à un et tenez bon jusqu'à ce que l'ascenseur s'active puis prenez-le et montez. Avancez tout droit en sortant de l'ascenseur puis tournez à droite. Dégommez d'autres ennemis, ramassez les munitions et montez à l'échelle. Avancez, prenez les mines de proximité dans les tonneaux puis descendez via l'échelle qui est plus loin. Avancez, montez via l'échelle et éliminez trois autres ennemis. Continuez à droite, descendez puis montez à travers une nouvelle échelle, plus loin. Placez une mine puis descendez. Maintenant, vous devez éliminer les ennemis qui arrivent jusqu'à ce que votre partenaire déverrouille la porte. Dès que cette dernière est activée, ouvrez la porte et quittez cet endroit.

Descendez les marches, avancez à droite puis montez les escaliers de gauche. Entrez par la porte, avancez jusqu'au quai et tournez d'abord à gauche. Effectuez une inspection générale du côté gauche et ramassez les munitions ainsi que les pièces d'or qui sont dans les tonneaux. Ensuite, allez vers le côté droit du quai et suivez le chemin de la passerelle jusqu'à ce que la scène cinématique se déclenche.

Maintenant, vous avez environ deux minutes pour rejoindre Josh de l'autre côté du quai. Cependant, les ennemis ne vont pas vous faciliter la tâche. Eliminez d'abord une première vague d'ennemis en vous retournant. Avancez, ramassez les munitions, montez les escaliers puis tournez à droite. Courez en direction de la porte rouge (en face) et préparez-vous à descendre une seconde vague de montres. Ensuite, tirez sur le blocus de la porte pour le détruire et ouvrez-la.
Descendez l'homme obèse ainsi que ces chiens enragés puis détruisez la mine placée à l'entrée des escaliers à droite. Détruisez une autre mine en descendant à droite puis rejoignez Josh, à gauche. Dégommez quelques autres ennemis si vous en avez le temps, sinon dirigez-vous directement à droite vers le bateau pour échapper à l'explosion.

## Chapitre 3-3 : Le champ pétrolier

Avant de commencer, achetez un fusil sniper si vous en avez l'occasion et mettez-le dans le menu de Chris. Lorsque le chapitre commence, visez et descendez les ennemis qui vous poursuivent en bateau. Ensuite, visez les ennemis qui sont de part et d'autre de la rive et descendez-les. Pour cela, il est préférable de viser et faire exploser les barils rouges. Toutefois, lorsque le pont approche, appuyez sur la touche adéquate au bon moment pour baisser la tête. Lorsque le bateau s'arrête, montez sur la passerelle, éliminez les ennemis que vous apercevez puis avancez vers la gauche. Activez le levier qui se trouve au fond pour ouvrir la porte puis revenez au bateau.

Lorsque le bateau s'arrête une seconde fois, vous devez ouvrir le portail. Mais cette fois, la tâche est plus compliquée car cette zone est gardée par deux tourelles et plusieurs ennemis. Commencez d'abord par monter sur la passerelle et avancez à gauche. Planquez-vous derrière la planche verticale (à droite), visez les ennemis se trouvant derrière et descendez-les. Prenez le fusil sniper, visez l'homme derrière la tourelle et dégommez-le. Ensuite, avancez en direction de la tourelle, ramassez toutes les munitions par terre et activez l'un des deux leviers. Sheva activera le second pour permettre à la porte de s'ouvrir. Maintenant revenez vers le bateau, éliminez d'autres ennemis en chemin, détruisez les tonneaux que vous apercevez et ramassez le plus de munitions possible.

Après la scène cinématique, vous allez affronter Irving. D'abord, ce dernier fait sortir de l'eau quatre tentacules et tente de vous attaquer avec. Esquivez les attaques des tentacules en appuyant sur la Touche indiquée, au bon moment. Utilisez les tourelles qui se trouvent sur les quatre coins du bateau, visez ces appendices et détruisez-les. Le grand monstre se placera ensuite de l'autre côté du bateau. Refaites la même opération, esquivez les attaques des tentacules, utilisez la tourelle et tirez. Ensuite, visez l'oeil et tirez.

De temps à autre, Irving se dirige directement vers Chris et tente de le mordre. Appuyez alors sur la bonne touche pour esquiver cette attaque.  Après quelque temps, Irving se met à l'arrière du paquebot, fait ressortir quatre tentacules et ouvre grand sa bouche. Prenez la tourelle, visez la section bombée des tentacules pour les détruire puis visez Irving qui se trouve dans la gueule du monstre. N'oubliez pas d'esquiver les attaques des tentacules et continuez à ouvrir le feu jusqu'à ce que le monstre meure.

## Chapitre 4

### Chapitre 4-1 : La grotte

Avant de commencer le chapitre, vendez les trésors que vous aviez ramassés et achetez un lance-roquettes. Aussi, améliorerez les armes dont vous disposez déjà.

Maintenant, avancez jusqu'à la cabane, prenez les grenades qui sont dans les vases et sortez par la porte de gauche. Suivez le chemin de la grotte jusqu'à l'échelle. Eliminez les araignées qui apparaissent, ignorez d'abord l'échelle de droite et continuez tout droit jusqu'au vase qui est dans le coin. Prenez son contenu puis revenez à l'échelle et montez. Dégommez une autre araignée, saisissez le contenu des vases et continuez. Détruisez la lanterne de droite, prenez l'émeraude et tuez les nombreuses araignées qui jaillissent. Ensuite, avancez, détruisez la seconde lanterne et ramassez le saphir. Maintenant, avancez jusqu'à la porte. Repérez les deux crânes au sol, brisez-les et prenez les pierres précieuses qu'elles contiennent. Détruisez aussi la lanterne, prenez le trésor puis ouvrez la porte.

Avancez à gauche puis descendez. Saisissez le contenu des vases (à gauche), descendez les quelques marches puis accédez au niveau inférieur. Avancez à droite, repérez le vase qui est à gauche puis continuez jusqu'à l'autre pièce. Ouvrez la tombe d'en face, ramassez toutes les pièces qu'elle contienne puis continuez à gauche. Détruisez la lanterne, prenez l'émeraude et continuez vers la pièce suivante. Après la courte scène, prenez le contenu des vases et descendez au niveau inférieur. Avancez à droite, éliminez les hommes qui jaillissent devant vous et poursuivez à droite. Descendez d'autres ennemis, montez les marches et prenez le trésor qui est dans la lanterne. Remontez les marches, éliminez un autre zombie, plus haut, et poursuivez à droite. Utilisez une grenade et dégommez trois autres créatures puis entrez dans la pièce d'en face. Ouvrez le tombeau qui est à gauche et ramassez son contenu. Ensuite, sortez de la pièce, avancez à gauche et entrez dans la pièce avoisinante. Prenez le rubis que tient la momie, le saphir dans la lanterne, l'herbe dans le tombeau et sortez. Continuez à gauche puis avancez à droite jusqu'au tombeau et ouvrez-le. En tombant, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous redresser.

Eliminez les araignées ainsi que les monstres qui vous attaquent et ramassez les munitions qu'ils laissent. Ensuite, repérez les trois coffres éparpillées dans les couloirs de cette zone et emparez-vous de leur contenu.

Maintenant, avancez dans le quatrième couloir jusqu'au rebord. Prenez une grenade et lancez-la sur les ennemis qui sont au centre. Prenez votre arme et éliminez les survivants. Maintenant, descendez dans la cour, prenez les munitions et l'or posé au sol et ramassez le contenu de tous les vases. Lorsque des obus enflammés commencent à descendre de part et d'autre de la cour, courez vers l'appareil du milieu et faites tourner le levier pour ouvrir la porte. Ensuite,

descendez, courez vers la porte avant qu'elle ne se referme et évitez les obus. Maintenant que le calme est revenu, revenez à la cour et ramassez toutes les munitions et l'or dans les vases. Enfin descendez les marches et ouvrez une seconde porte.

Suivez le corridor jusqu'à ce que vous marchiez sur un piège. Appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran et suivez les instructions pour échapper à ce piège. Si vous effectuez la bonne combinaison, vous réussirez à vous accrocher.

Maintenant, tirez la chaîne pour faire apparaître les escaliers et descendez. Prenez le contenu du vase de gauche puis descendez les escaliers d'en face. Avancez à gauche, tournez encore une fois à gauche et prenez le lance-grenades dans la valise. Revenez à droite, dirigez-vous vers la statue verte et examinez-la. Vous devez tirer sur les chaînes simultanément pour activer la statue. Pour cela, reculez, faites le tour et suivez l'autre corridor. Une fois que la statue est activée, prenez le saphir, revenez jusqu'à l'entrée des corridors et montez les nouvelles marches, vers la droite.

Avant d'actionner la seconde statue, tournez à gauche, sautez et prenez le contenu du coffre. Ensuite, actionnez la statue et prenez l'émeraude. Maintenant, dirigez-vous directement vers le côté opposé et tournez à droite. Prenez le lance-grenades, éliminez les ennemis qui arrivent puis avancez à gauche jusqu'au coin. Tournez à gauche, avancez, descendez les escaliers de gauche puis montez les marches de droite. Activez la statue jaune, prenez la pierre précieuse et avancez à droite. Examinez la nouvelle statue puis revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Avancez à gauche et dirigez-vous vers une autre statue semblable à celle d'en haut. Eliminez d'abord les zombies qui apparaissent puis activez la statue en tirant sur la chaîne.
Prenez la pierre précieuse qui se trouve sous la statue et montez les escaliers. Prenez ensuite celle qui se trouve sous la statue d'en haut.

Maintenant redescendez les escaliers et avancez tout droit. Tournez à droite au bout du chemin, continuez jusqu'à la statue rouge et activez-la. Prenez la pierre précieuse et battez en retraite. Un monstre volant apparaît. Vous n'avez aucune chance de le tuer si vous restez à cet endroit. Par conséquent, courez rapidement vers les escaliers et montez. Avant d'atteindre l'entrée, appuyez rapidement sur la touche d'esquive pour courir rapidement et éviter la dernière attaque du grand insecte.

## Chapitre 4-2 : Le lieu de culte

Maintenant, montez les escaliers, saisissez le contenu des vases de gauche puis continuez l'ascension. Une fois devant une sorte de temple, avancez à droite. Vous apercevez un rayon solaire qui longe tout le couloir. Faites attention à ce rayon, attendez qu'il s'éteigne et courez vers l'abri d'en face. Ensuite, planquez-vous derrière le mur, attendez que le rayon disparaisse et courez vers un autre abri, plus loin. Répétez la même opération, courez jusqu'à la fin du couloir et tournez à droite. Poursuivez le long du second corridor, éliminez les ennemis qui arrivent puis montez les escaliers. Prenez l'emblème de la terre qui est sur le totem d'en face puis retournez-vous. Montez les escaliers qui sont à votre gauche, avancez tout droit, faites attention au rayon et descendez. Avancez à gauche, faites gaffe à un autre rayon et avancez jusqu'à l'emplacement des emblèmes. Placez l'emblème de la terre puis continuez à gauche. Attendez le rayon solaire et courez vers la pièce qui est en face des marches. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone, montez les marches de gauche, descendez d'autres ennemis puis prenez l'emblème de la mer. Rebroussez chemin jusqu'à l'emplacement des emblèmes et placez-le.

Maintenant, revenez à gauche, attendez que rayon solaire disparaisse et courez à droite jusqu'à la fin du couloir. Montez les marches de droite, faites attention à un second rayon qui effectue un va-et-vient et courez à gauche. Ensuite, effectuez un saut aidé et protégez Sheva le temps qu'elle aille chercher le troisième emblème. Enfin, montez les escaliers et quittez l'endroit.

Vous entrez ensuite dans un endroit où se trouve un rayon lumineux au milieu et des miroirs éparpillées dans toute la zone. Votre objectif est de trouver la bonne combinaison pour guider le rayon lumineux jusqu'au miroir qui est au fond, à gauche de l'entrée. Pour cela, suivez le rayon et faites tourner le troisième miroir vers la gauche pour réussir. Ensuite, mettez-vous sur le carré qui entoure le dernier miroir et descendez au niveau inférieur. Ici aussi, faites tomber les poutres et continuez à guider le rayon lumineux en déplaçant les miroirs dans la bonne direction. Suivez le rayon et descendez encore une fois à l'étage inférieur.

Commencez d'abord par ouvrir le coffre qui est au milieu. Ce dernier est vide. Vous êtes ensuite attaqué par plusieurs araignées. Dégommez-les et prenez les munitions qu'elles laissent tomber. D'abord, faites suivre le rayon lumineux jusqu'à la porte. Accédez aux endroits qui viennent de s'ouvrir et prenez les trésors qui s'y trouvent. Ensuite, guidez le rayon jusqu'au dernier miroir et faites attention à ne pas rester coincé à l'intérieur du rectangle du rayon. Enfin, dirigez-vous vers le dernier miroir et montez.

# Chapitre 5

## Chapitre 5-1 : les jardins souterrains

D'abord, avancez à gauche jusqu'au fond et saisissez le scarabée qui se trouve juste avant les citernes. Ensuite, montez les marches et suivez le chemin de gauche jusqu'à la porte. Entrez dans la première pièce de gauche, prenez les munitions et allumez l'ordinateur. Lisez les informations et sortez. Avancez à gauche jusqu'à la seconde pièce, prenez l'herbe à droite puis entrez. Allumez l'ordinateur sur la table suivante, avancez à droite et allumez un second ordinateur. Prenez les munitions et sortez par la porte, au fond à droite. Avancez le long du corridor puis tournez à droite. Faites tourner la vanne et ouvrez la porte. Activez le levier en face puis brisez la glace et sortez. Suivez le chemin de gauche et faites attention aux deux monstres qui apparaissent. Éliminez-les, prenez les munitions puis empruntez l'entrée par laquelle ils sont apparus. Ouvrez la porte de droite, suivez le corridor et entrez dan la pièce qui est au fond, à droite. Prenez l'AK-47 dans la valise, sortez et montez les escaliers qui sont au bout.

Ouvrez la porte à deux et entrez. Marchez doucement le long du couloir pour ne vous faire repérer par les monstres. Lorsque vous atteignez une porte métallique, vous serez obligé de l'ouvrir en faisant du bruit et les monstres vous repéreront. Entrez rapidement, prenez une arme explosive comme le lance-grenades et attendez l'arrivée des bêtes. Eliminez-les, saisissez les munitions qu'ils laissent puis appelez l'ascenseur. En attendant l'ascenseur, dégommez d'autres bêtes et prenez leurs munitions.

Maintenant, prenez les munitions sur les étagères, avancez à droite et préparez-vous à combattre un boss. En effet, il s'agit d'une araignée géante munie de longues pattes. Pour la battre, vous devez d'abord vous placer derrière l'ordinateur central et viser la section rouge sur l'une de ses pattes. Une fois que la patte est détruite, l'araignée tombe et sa gueule se retrouve à découvert. Prenez alors une arme explosive, comme le lance-grenades, visez la bouche béante du monstre et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'elle se relève. Prenez alors une autre arme et refaites la même chose. De temps à autre, l'araignée relâche des insectes qui peuvent être nuisibles. Tuez-les rapidement puis occupez-vous du grand monstre. Répétez les mêmes attaques, prenez les munitions laissées par les petites bestioles et éliminez le boss.

## Chapitre 5-2 : Le centre expérimental

Avancez jusqu'à la porte qui se trouve devant vous. Prenez les munitions qui sont dans les caisses en bois, ouvrez la porte et entrez.  Descendez les escaliers de droite et planquez-vous derrière les caisses. Visez les ennemis qui sont près de l'entrée et éliminez-les. Ensuite, avancez jusqu'à l'entrée, planquez-vous derrière le mur et éliminez d'autres ennemis dans la pièce. Maintenant, ramassez les munitions, ouvrez la porte et entrez dans la nouvelle salle. Saisissez le contenu des caisses puis avancez et planquez-vous derrière le poteau. Visez les ennemis qui sont derrière et éliminez-les. Ensuite, avancez progressivement à droite et planquez-vous derrière les caisses. Dégommez d'autres ennemis et avancez. Une fois la zone sécurisée, ramassez les munitions et entrez par la porte. Planquez-vous encore une fois derrière le mur, visez les ennemis dans la pièce avoisinante et tuez-les. Ensuite, entrez dans la pièce, mettez-vous à couvert derrière les caisses et continuez à descendre les hommes qui arrivent. Maintenant, montez rapidement les escaliers à gauche et planquez-vous derrière le mur d'en face. Eliminez les créatures qui approchent et ramassez les munitions. Ensuite, courez droit devant et mettez-vous à couvert derrière les caisses. Visez les bombonnes de gaz qui sont à proximité des ennemis et explosez-les pour les anéantir en un seul coup. Maintenant, prenez les munitions dans les caisses et montez dans l'ascenseur.

Avancez le long du corridor, prenez l'herbe ainsi que les munitions et tournez à gauche. Prenez les munitions qui sont à droite puis tournez encore une fois à gauche. Suivez le chemin du corridor, descendez les bêtes qui s'y trouvent puis entrez par la porte du fond.

Avancez à droite, prenez les munitions qui sont dans les caisses puis descendez. Tuez l'ennemi devant puis planquez-vous derrière le mur métallique à droite. Visez les ennemis qui sont du côté opposé du tapis roulant et descendez-les. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle, montez puis descendez de l'autre côté. Abattez d'autres ennemis puis avancez à droite jusqu'à la plate-forme. Maintenant, descendez sur le tapis roulant et courez jusqu'à l'autre bout. Montez les escaliers, descendez un dernier ennemi et entrez.

Dans cette section, faites très attention car il existe des bouteilles de gaz sur le tapis roulant et les ennemis peuvent les utiliser contre vous.
D'abord, attendez que le grand four arrête de souffler ses flammes et descendez. Courez rapidement à gauche, entre les deux tapis, et descendez l'ennemi qui se trouve sur la passerelle. Avancez, visez les bouteilles de gaz et éliminez ainsi les gardes munis de boucliers. Utilisez aussi les bouteilles et descendez les ennemis qui sont près d'elles. Lorsque vous atteignez l'autre bout du tapis, montez sur la plate-forme de gauche. Actionnez le levier pour arrêter le tapis et descendez les escaliers. Tournez d'abord à gauche, prenez les munitions dans les caisses puis revenez à droite. Ouvrez la mallette, prenez votre nouvelle arme et équipez-vous en. Montez les escaliers, avancez tout droit et descendez d'autres marches, à droite. Avancez le long de la passerelle, montez les marches et tournez directement à droite. Saisissez d'abord le contenu des caisses qui sont au fond puis actionnez les leviers. Maintenant, battez en retraite jusqu'au tapis roulant, faites attention à la grosse bête qui apparaît et tuez-la. Actionnez le tapis, descendez et avancez d'abord à gauche. Juste avant d'arriver au four, tournez à droite et revenez tout le long du tapis. Faites attention aux morts vivants car ils peuvent se relever et vous attaquer. Continuez ensuite à droite et accédez à la plate-forme. Prenez le contenu des caisses en bois, montez les escaliers puis ouvrez la porte du fond. Avancez le long du couloir et descendez dans la pièce. Ramassez les munitions qui sont dans les caisses puis ouvrez la porte. Entrez et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Même si cette créature semble coriace, elle peut être facilement battue. En effet, le moyen le plus simple est de prendre le lance-flammes qui se trouve dans la pièce et incinérez le monstre avec cette arme. Lorsque le lance-flammes est à court de combustible, revenez à la machine et remettez-le en place pour qu'il se recharge. Essayez alors de fuir les attaques du boss et courez continuellement jusqu'à ce que l'arme se recharge. Répétez la même opération jusqu'à ce que le monstre soit mort.

## Chapitre 5-3 : centre de recherche Uruboros

Maintenez sortez de cette pièce, montez à l'échelle puis avancez à droite. Suivez le corridor jusqu'à la porte et entrez. Courez d'abord à droite au fond du couloir, prenez le contenu des caisses puis avancez à gauche. Entrez, avancez d'abord à droite et prenez le contenu des caisses. Ensuite, revenez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui se trouvent du côté opposé et éliminez-les. Ensuite, tuez un insecte coriace et suivez le chemin de la passerelle. Planquez-vous derrière un autre mur et descendes les ennemis qui sont plus loin. Avancez progressivement en direction des ennemis et tuez un autre insecte. Continuez jusqu'à la fin de la passerelle, entrez dans la pièce et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur. Prenez le fusil sniper dans la mallette et sortez. Faites attention à l'insecte qui jaillit du toit et tuez-le.

Maintenant, placez-vous devant le levier et effectuez une action avec votre partenaire pour déplacer la plate-forme. Montez sur la plate-forme et attendez que Sheva actionne le levier pour atteindre l'autre côté. Dégommez les ennemis qui arrivent à droite et activez le levier deux fois pour faire venir Sheva.

Avancez d'abord à droite, continuez le long de la passerelle et prenez les munitions dans les caisses. Ensuite, rebroussez chemin et dirigez-vous à gauche de la plate-forme. Prenez votre fusil sniper, planquez-vous derrière le mur, visez et tirez sur les ennemis qui manient des lance-roquettes. Avancez le long de la passerelle, planquez-vous encore une fois derrière le mur et tuez d'autres ennemis qui sortent. Ensuite, montez les marches et poursuivez à droite. Prenez une grenade, mettez-vous à couvert et lancez-la sur les soldats qui sont à l'intérieur de la pièce. Enfin, entrez à l'intérieur de la petite pièce et prenez les munitions ainsi que le collier royal. Ouvrez la porte métallique, avancez à gauche, ouvrez une seconde porte plus loin et entrez.

Ramassez le contenu des caisses et avancez en direction de la grande zone de recherche. Prenez les munitions pour fusil sniper à droite puis descendez les marches. Activez les leviers pour faire monter la plate-forme. Après quelques instants, cette dernière s'arrête à cause du soldat qui tient le levier de l'autre côté. Prenez alors le fusil sniper, visez le

soldat et éliminez-le. Cette tâche ne sera pas facile car la plate-forme est constamment en mouvement. Lorsque la plate-forme remonte de quelques niveaux, deux autres soldats l'arrêtent à partir de deux leviers différents. Eliminez le premier (en haut) puis éliminez un second, plus bas. Dès que la plate-forme s'arrête, éliminez les soldats postés sur l'escalier puis montez les marches et avancez jusqu'à la porte.

Sortez du tunnel et accédez aux ruines. Dépassez la pièce de droite et activez le levier. Ensuite, revenez vers un autre levier situé à gauche de l'entrée du tunnel et activez-le. Prenez l'élévateur, avancez le long de la passerelle et éliminez les deux monstres qui apparaissent. Avancez ensuite à gauche, descendez trois autres monstres et continuez à droite. Prenez le contenu des caisses en bois, éliminez plusieurs autres créatures et poussez le bloc bleu jusqu'au bout. Descendez alors sur le toit de la pièce, prenez l'herbe et entrez par la trappe. Activez le levier, sortez de la pièce, traversez le pont et sortez.

Dans ce combat, vous allez affronter Wesker. Tout d'abord, évitez la confrontation directe avec Wesker car vous n'avez aucune chance dans le un contre un. Il est capable d'esquiver vos balles et de se déplacer à la vitesse de l'éclair. Par conséquent, fuyez ses attaques pendant environ sept minutes jusqu'à ce que le combat change de lieu. Maintenant, montez les escaliers et suivez le couloir jusqu'à ce que vous atteigniez un tombeau. Prenez les trésors et l'arme qu'il contient et continuez à esquiver les attaques de Wesker pendant environ sept autres minutes. Après une courte scène cinématique, vous devez enlever le dispositif qui se trouve sur la poitrine de Jill. Pour cela, descendez dans la cour, approchez-vous de Jill et essayez de la raisonner. Appuyez ensuite sur la touche adéquate pour lui arracher l'appareil. Faites attention à sa réaction et esquivez son attaque si vous n'arrivez pas à le lui arracher. Répétez la même opération avec l'aide de Sheva jusqu'à ce que vous réussissiez à arracher l'appareil.

## Chapitre 6

### Chapitre 6-1 : le pont du bateau

Descendez dans le bateau, prenez le contenu des caisses puis montez les marches. Dégommez les ennemis qui arrivent et tuez ceux qui sont sur la tour à droite. Montez à l'échelle de gauche, descendez de l'autre côté et prenez ce qui se trouve dans les caisses. Ensuite, prenez les escaliers à droite, éliminez le gros ennemi et ses chiens puis avancez le long de la passerelle. Descendez les marches, avancez à gauche et éliminez le monstre en approche. Descendez à l'échelle, prenez le contenu des caisses et avancez à droite. Lorsque vous arrivez près des containers, avancez à droite puis tournez à gauche après le second. Appuyez sur l'élévateur pour le soulever puis continuez.

Avancez à droite, montez à l'échelle de gauche, poussez la cage bleue et accédez à la cour. Eliminez les ennemis qui apparaissent de part et d'autre des containers puis éliminez un petit monstre coriace pour obtenir la clé magnétique. Maintenant, visez le dispositif électrique de l'élévateur et tirez dessus pour qu'il fonctionne à  nouveau. Entrez, placez la clé magnétique, ouvrez la porte et entrez. Montez les escaliers, descendez un ennemi, avancez puis tournez à gauche. Tuez l'ennemi qui se trouve sur la tour puis montez à l'échelle. Activez le levier pour libérer Sheva puis battez en retraite.

Maintenant, passez sous l'élévateur et avancez à droite. Mettez-vous sur l'un des deux élévateurs (à droite), attendez que Sheva tire sur ce dernier puis faites la même chose avec elle. Continuez tout droit, descendez au niveau inférieur, poursuivez à droite puis entrez dans la cabine du capitaine. Prenez l'herbe et la grenade puis descendez les escaliers. Emparez-vous des munitions, en bas des marches, puis avancez et descendez jusqu'à la passerelle. Avancez à droite, descendez toutes les marches et prenez la nouvelle arme. Ensuite, avancez à droite et entrez par la porte. Suivez le chemin vers une autre porte, avancez à gauche puis accédez à une sorte d'entrepôt de stockage.

Prenez un fusil sniper, visez l'ennemi plus loin est tuez-le. Ensuite, poursuivez à gauche et planquez-vous derrière le mur. Visez les ennemis qui sont en bas et en haut de la passerelle et tuez-les. Ensuite, descendez, trouvez refuge derrière les caisses et continuez à descendre les ennemis qui vous tirent dessus. Avancez progressivement jusqu'à la trappe de gauche et descendez. Avancez, planquez-vous derrière le mur et dégommez l'ennemi géant qui arrive. Ce dernier possède une clé magnétique. Mais, vous avez besoin de deux clés pour l'ouvrir la porte. Par conséquent, montez sur la passerelle qui se trouve à droite de la porte et avancez jusqu'au coffre fort. Ouvrez-le et prenez la seconde carte magnétique. Dès que vous entrez, planquez-vous derrière les caisses et descendez les deux ennemis

qui possèdent des lance-roquettes. Ensuite, descendez puis montez les escaliers jusqu'à l'autre bout. Prenez les colliers, avancez jusqu'à l'ascenseur et montez.

## Chapitre 6-2 : le pont principal

Descendez les escaliers et avancez à droite en direction de la cour. Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour esquiver et fuir les attaques du grand monstre. Lorsque vous entrez à l'intérieur du navire, suivez le chemin du corridor et appuyez rapidement sur la touche indiquée pour vous baisser et éviter les tentacules. Poursuivez à droite, entrez dans la pièce de gauche et sortez par la seconde porte. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez des corps par terre. Faites attention car l'un d'eux va se réveiller et vous attaquer. Eliminez-le et prenez la carte qu'il détient. Entrez dans la pièce suivante, utilisez la carte du pont et ouvrez la porte. Montez les escaliers de gauche, traversez toute la pièce, montez d'autres escaliers (à gauche) et sortez.

Pour combattre le boss de ce chapitre, vous devez d'abord utiliser la clé magnétique et ouvrir le guichet dans le mur. Prenez cette arme redoutable et visez les extrémités rouges des tentacules. Attendez que le cercle rouge du viseur rétrécisse et verrouille le bulbe puis tirez. Détruisez les deux premières tentacules puis visez la tête du monstre et tirez. Par la suite, d'autres tentacules apparaîtront. Esquivez leurs attaques en appuyant sur la touche qui apparaît à l'écran, au bon moment. Répétez les tirs jusqu'à ce que ces tentacules soient détruites. Visez encore une fois la tête du monstre et tirez. Répétez la même opération une troisième fois jusqu'à ce que le boss disparaisse.

## Chapitre 6-3

Ouvrez la porte, descendez les marches et entrez par la porte orange. Ensuite, montez les marches et accédez à l'ascenseur. Avancez à gauche en sortant et dégommez l'ennemi qui se trouve plus loin. Attendez le feu puis tournez à droite.
Descendez dans la piscine puis remontez via l'échelle. Dégommez les ennemis puis montez les marches, à gauche. Activez le levier et battez en retraite. Attendez que la grille s'ouvre et descendez tous les ennemis qui sont dans la nouvelle zone. Avancez directement vers la grande porte, au fond du grand couloir, et activez les deux leviers pour l'ouvrir. Maintenant, vous allez faire face à deux géants munis d'une tourelle. Pour les éliminer facilement, courez en direction de la porte du hangar et descendez les escaliers par la gauche. Montez ensuite à l'échelle située à droite et utilisez la tourelle pour les éliminer. Par la suite, prenez les cartes magnétiques et ouvrez la porte du hangar.

Au début du combat, vous devez d'abord saisir le lance-roquettes et activer les leviers pour éteindre les lumières. Ensuite, visez Wesker et tirez une première roquette. Ce dernier l'attrape et la garde entre ses mains. Prenez alors votre pistolet et tirez dessus pour la faire exploser. Dès que Sheva le retient, approchez-vous rapidement de lui et tentez de lui injecter le liquide de la seringue. Si vous ratez votre cible, montez les escaliers et saisissez les roquettes qui sont dans un boîtier. Répétez la même opération jusqu'à ce que vous le maîtrisiez et que le liquide de la seringue soit injecté.

Lors de la seconde partie du combat, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour continuer la scène cinématique.

Enfin, dans la dernière partie, reculez et dirigez-vous vers l'arrière. Fuyez d'abord les attaques de Wesker et avancez à droite. Poussez le grand rocher de l'autre côté et attendez que Sheva arrive. Revenez ensuite à la première zone de combat. Attendez que son point faible apparaisse et tirez-dessus. Son point faible se trouve sur le torse. Par conséquent, visez et tirez autant de projectiles que vous pouvez. Il est conseillé d'utiliser le lance-grenades pour l'affaiblir plus rapidement si vous avez beaucoup de munitions. Essayez de ne pas vous approcher de lui car ses tentacules peuvent vous infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Une fois mort, le chapitre et le jeu s'achèvent.

## PERSONNAGES DU MODE VERSUS

Cette astuce concerne le mode Versus (ou mode Affrontement), uniquement disponible en téléchargement.

### Chris (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 13 000 points dans le menu des bonus.

### Chris (safari)

Achetez-le pour 8 000 points dans le menu des bonus.

### Jill (tenue de combat)

Achetez-la pour 5 000 points dans le menu des bonus.

### Jill (BSAA)

Achetez-le pour 5 000 points dans le menu des bonus.

### Sheva (tenue de soirée)

Achetez-le pour 6 000 points dans le menu des bonus.

### Sheva (tribal)

Achetez-le pour 15 000 points dans le menu des bonus.

### Wesker (nuit)

Achetez-le pour 30 000 points dans le menu des bonus.

### Wesker (S.T.A.R.S)

Achetez-le pour 50 000 points dans le menu des bonus.

## DÉBLOQUER L'ARC

Il faut améliorer au maximum le sniper S75 pour pouvoir ensuite acheter l'arcr au prix de 50 000 pièces d'or. Le sniper S75 se trouve chapitre 2-1 dans une petite maison à la fin de la carte du port, à l'intérieur d'une valise.

# Rez HD

© Microsoft / Q Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Super codeur (10)

Terminer le mode score au moins 30 fois.

### L'Oublié (15)

1er en zone perdue.

### Assassin au laser (15)

Plus de 95% pour les shot down dans les zones 1 à 5.

### Résident (15)

Obtenir un taux de 100% pour les shot down et les items en zones 1-5 ou jouer plus de 10 heures.

### Pirate trance (15)

Terminer mode de combat (trance).

### Passeur de pare-feu (15)

1er en mode boss.

### Hacker ultime (15)

1er dans les 5 zones en mode score.

### TERRE (20)

Terminer mode play area 1.

### MARS (20)

Terminer mode play area 2.

### VENUS (20)

Terminer mode play area 3.

### URANUS (20)

Terminer mode play area 4.

### Eden (20)

Terminer mode play area 5.

## BONUS DU MODE BEYOND

### Immortalité

Terminer les 6 mode Direct Assaut.

### Overdrive Infini

Se classer 1er en mode Boss Rush.

## LASERS (MODE BEYOND)

| | |
|---|---|
| `Laser type 1` | Terminer 5 zones en mode Score Attack |
| `Laser type 2` | Terminer 10 zones en mode Score Attack |
| `Laser type 3` | Terminer 15 zones en mode Score Attack |
| `Laser type 4` | Terminer 20 zones en mode Score Attack |
| `Laser type 5` | Terminer 25 zones en mode Score Attack |
| `Laser type 6` | Terminer 30 zones en mode Score Attack |

# Ridge Racer 6

© Namco 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## VOITURES À DÉBLOQUER

**Burningforce Highjack**
Terminez la course 42.

**Dragonspirit Wild Gang**
Terminez la course 16.

**Gaplus EO**
Terminez les courses 16, 26, 33 et 42.

**Gaplus Fatalia**
Terminez les courses 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 et 11.

**Klik Starnose**
Terminez la course 6.

**Mappy Wild Gang**
Terminez les courses 7, 8, 9, 10 et 13.

**Mitsurugi Meltfire**
Terminez la course 23.

**Phelios Fatalia**
Terminez les courses 6, 10, 11, 12, 16, 24, 25, 26, 33 et 34.

**Phozon Fiera**
Terminez les courses 1, 2, 3, 7 et 8.

**Shootaway Fatalia**
Terminez les courses 10, 12, 13, 14 et 15.

# Rise of the Argonauts

© Codemasters / Liquid Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Argo Navis, l'Argo (50)

Terminez le voyage de l'Argo.

### Déimos, Poing d'Arès (15)

Maîtrisez le style de combat d'Arès.

### Zéphyr, Taillevent (15)

Maîtrisez le style de combat d'Hermès.

### Hélios, Brillance aveuglante (15)

Maîtrisez le style de combat d'Apollon.

### Parthénos, Lance de vertu (15)

Maîtrisez le style de combat d'Athéna.

### Grande Ourse, Ourse adulte (25)

Prouvez votre maîtrise totale du combat.

### Lion, Lion sauvage (15)

Prouvez votre valeur au combat.

### Gémeaux, Guerrier hors pair (15)

Vainquez des légions de meilleurs guerriers de Grèce.

### Éridan, le Styx (15)

Tuez une horde de condamnés.

### Couronne, Couronne de maîtrise (100)

Prouvez que vous êtes le héros ultime.

### Paroles courageuses (10)

Faites 5 choix de dialogue alignés avec Arès.

### Paroles fourbes (10)

Faites 5 choix de dialogue alignés avec Hermès.

### Paroles compatissantes (10)

Faites 5 choix de dialogue alignés avec Apollon.

### Paroles sages (10)

Faites 5 choix de dialogue alignés avec Athéna.

### Vaillance (25)

Gagnez le maximum de faveurs avec Arès.

### Langue d'argent (25)

Gagnez le maximum de faveurs avec Hermès.

### Bénédiction solaire (25)

Gagnez le maximum de faveurs avec Apollon.

### Yeux pers (25)

Gagnez le maximum de faveurs avec Athéna.

### Succès éclatant (20)

Dégommez 25 têtes ennemies.

### Excès de rage (20)

Décapitez 25 ennemis.

### Regard perçant (20)

Empalez 25 ennemis.

### Missile magique (20)

Tuez 25 ennemis en lançant votre lance.

### Carnage gratuit (10)

Tuez 15 ennemis en chargeant.

### Casse-noix (10)

30 boucliers brisés.

### Colère de l'Olympe (10)

Invoquez des pouvoirs divins 10 fois.

### Maître d'armes (20)

Récupérez chaque équipement possible.

### Humain (25)

Terminez le jeu en difficulté Humain.

### Héros (50)

Terminez le jeu en difficulté Héros.

### Légende (100)

Terminez le jeu en difficulté Légende.

### Succès secret (25)

### Succès secret (15)

### Succès secret (25)

### Succès secret (25)

### Succès secret (15)

### Succès secret (25)

### Succès secret (15)

### Succès secret (25)

### Succès secret (15)

### Succès secret (25)

### Succès secret (15)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

**Succès secret (10)**

**Succès secret (10)**

**Succès secret (10)**

## ATTEINDRE LE TARTARE

Pour atteindre la dernière zone du jeu sans l'aide d'Argos, vous devez trouver les deux coordonnées manquantes sur le système de navigation. Il s'agit d'abord de la constellation de la Balance, puis de celle de Pygmalion.

## FRAPPER À DISTANCE

En dehors de certains pouvoirs conférés par les dieux, le seul moyen dont dispose Jason pour frapper à distance est de projeter des lances. Vous pouvez effectuer cette action en maintenant le bouton de mouvement spécial et en appuyant sur la touche d'esquive (après avoir équipé la lance). N'oubliez pas cette technique car elle est indispensable pour venir à bout de certains boss.

# Risen

© Deep Silver / Wizarbox 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Main verte (10)

Récolter 10 plants de maïs.

### Altruiste (10)

Accomplir "Secourir Sara en pleine nature".

### Bon samaritain (20)

Accomplir "Des remèdes pour tous".

### Pacificateur (30)

Accomplir "Ordre et paix".

### Receleur (30)

Accomplir "Un paquet pour le Don".

### Chevalier servant (10)

Accomplir "Le misogyne".

### Engagé (20)

Accomplir "Conflit de pouvoir".

### Miséricordieux (10)

Accomplir "L'épouse souffrante du fermier".

### Disciple éclairé (20)

Accomplir "L'épreuve de Maître Ignace".

### Protecteur des familles (20)

Accomplir "Les fils de Tilda".

### Archéologue (20)

Accomplir "Le mystère du temple oriental".

### Héros modeste (20)

Accomplir "Où se trouve Patty ?".

### Maître des runes (20)

Accomplir "Le quatrième glyphe de magie runique".

### Chasseur de fantômes (20)

Accomplir "Retrouver tous les anneaux de vassal".

### Débutant (10)

Abattre un monstre.

### Chasseur de phalènes (10)

Abattre 7 phalènes funèbres.

### Chasseur de sangliers (10)

Abattre 20 sangliers.

### Terreur des poulaillers (10)

Abattre 20 poulets.

### Pourfendeur de monstres (30)

Abattre 500 monstres.

### Chasseur chevronné (50)

Abattre 2 000 monstres.

### Ami des ogres (10)

Secourir l'ogre Drok.

### Aventurier zélé (50)

Accomplir 250 quêtes.

### Expert (20)

Compétence à 100 %.

### Travailleur acharné (20)

Maîtriser tous les corps de métiers.

### Mage (20)

Maîtriser tous les cristaux.

### Gladiateur (20)

Maîtriser toutes les bottes de corps à corps.

### Tireur émérite (20)

Maîtriser toutes les ficelles du combat à distance.

### Être accompli (30)

3 compétences à 100 %.

### Nageur émérite (10)

Se faire attraper 10 fois par le ver des marées.

### Le quatrième triplé (10)

Trouver 10 trésors.

### Idiot (10)

Faire trois chutes mortelles.

### Pitre notoire (10)

Utiliser 25 sorts d'Humour.

### Passe-muraille (10)

Crocheter 100 serrures.

### Armurier (10)

Forger 100 armes.

### Fieffé coquin (10)

Faire 50 fois les poches.

### Bien pourvu (10)

Obtenir 1000 pièces d'or.

### Bon parti (30)

Obtenir 100 000 pièces d'or.

### Opulence faite homme (50)

Obtenir 300 000 pièces d'or.

### Explorateur (10)

Trouver son chemin hors des premières ruines.

### Cartographe (10)

Trouver la première carte du jeu.

### Archer (10)

Trouver le premier arc du jeu.

### Roi des bricoleurs (20)

Récupérer 20 trousses à outils dans l'inventaire.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# RoboBlitz

© Microsoft / Naked Sky Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM

## CODES DEBUG

Appuyez sur la touche ~ en cours de jeu pour ouvrir la console, puis entrez les codes suivants en les validant avec la touche Entrée.

| | |
|---|---|
| `selfdestruct` | Autodestruction |
| `setgravity <nombre>` | Modifie la gravité |
| `enablecheats` | Active les codes via le menu pause |
| `givehealth` | Energie max |
| `dance` | Danser |
| `hurtnoed` | Le NOED ouvre sa bouche |
| `cheatdeath` | Invincibilité (via touches numériques) |

## SUCCÈS

### Apprenti technicien (5)

Finir un niveau.

### Blitz puissant (5)

Obtenir un supplément arme.

### Blitz turbo (5)

Obtenir un supplément mouvement.

### Technicien (10)

Gagner 100 000 000 points.

### Blitz rayon (10)

Gagner le supplément Rayon point-à-point.

### Technicien première catégorie (15)

Gagner 250 000 000 points.

### Blitz tracteur (15)

Gagner le supplément Rayon tracteur.

### Technicien en chef (20)

Gagner 500 000 000 points.

### Blitz de fer (20)

Obtenir les deux suppléments armure.

### Blitz victorieux (25)

Tirer à l'aide du Canon spatial et tuer le MegaNOED (Technicien en chef).

### Blitz supplémentium (30)

Collecter tout le supplémentium.

### Blitz spartiate (40)

Finir le jeu sans suppléments (Technicien en chef).

# Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Dans le sillage d'une star (5)

Joue avec un artiste "Disque de platine".

### Artiste en herbe (10)

Débloque un grand bar en tournée Solo en mode Facile, Normal, Difficile et Expert.

### Artiste du moment (10)

Débloque une salle en tournée Solo en mode Facile, Normal, Difficile et Expert.

### Artiste de légende (10)

Débloque une scène en tournée Solo en mode Facile, Normal, Difficile et Expert.

### Un million de fans (10)

Atteins le million de fans en Tournée mondiale en groupe.

### Disque de vinyle (10)

Termine le Répertoire sans fin en Tournée mondiale en groupe en mode Normal.

### Succès à Londres (10)

Effectue ta dernière date à Londres (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Paris (10)

Effectue ta dernière date à Paris (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Amsterdam (10)

Effectue ta dernière date à Amsterdam (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Berlin (10)

Effectue ta dernière date à Berlin (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Stockholm (10)

Effectue ta dernière date à Stockholm (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Rome (10)

Effectue ta dernière date à Rome (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Boston (10)

Effectue ta dernière date à Boston (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à New York (10)

Effectue ta dernière date à New York (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Chicago (10)

Effectue ta dernière date à Chicago (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Los Angeles (10)

Effectue ta dernière date à Los Angeles (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Seattle (10)

Effectue ta dernière date à Seattle (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à San Francisco (10)

Effectue ta dernière date à San Francisco (Tournée mondiale en groupe).

### Succès au Japon (10)

Effectue ta dernière date au Japon (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Sydney (10)

Effectue ta dernière date à Sydney (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Reykjavik (10)

Effectue ta dernière date à Reykjavik (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Rio de Janeiro (10)

Effectue ta dernière date à Rio de Janeiro (Tournée mondiale en groupe).

### Succès à Moscou (10)

Effectue ta dernière date à Moscou (Tournée mondiale en groupe).

### Performance de tueur (10)

Obtiens cinq étoiles sur un titre en mode Facile, Normal, Difficile ou Expert.

### Le groove dans le sang (10)

Réussis 100 % des notes en tant que bassiste, médiator vers le haut uniquement, en mode Expert.

### La batterie dans le sang (10)

Réussis 100 % des notes en tant que batteur en mode Expert.

### La guitare dans le sang (10)

Réussis 100 % des notes en tant que guitariste en mode Expert.

### Le chant dans le sang (10)

Réussis un taux de 100 % en tant que chanteur en mode Expert.

### Petite gratte (20)

Termine la tournée Solo de guitare en mode Facile.

### Rockeur en rythme (20)

Termine la tournée Solo de batterie en mode Facile.

### Singe hurleur (20)

Termine la tournée Solo de chant en mode Facile.

### Sur les chapeaux de roue (20)

Débloque le van de la Tournée mondiale en groupe.

### La route est à nous (20)

Débloque le bus de la Tournée mondiale en groupe.

### Jet Set (20)

Débloque le jet de la Tournée mondiale en groupe.

### Disque d'or (20)

Termine le Répertoire sans fin en Tournée mondiale en groupe en mode Difficile.

### Série d'Affrontements (20)

Gagne 5 Affrontements classés d'affilée.

### Série de Duels au sommet (20)

Gagne 5 Duels au sommet classés d'affilée.

### Disque de platine (25)

Termine le Répertoire sans fin en Tournée mondiale en groupe en mode Expert.

### Expert de frette (30)

Termine la tournée Solo de guitare en mode Normal.

### Technicien du groove (30)

Termine la tournée Solo de batterie en mode Normal.

### Cassée la voix (30)

Termine la tournée Solo de chant en mode Normal.

### Champion de l'Affrontement (30)

Gagne 20 Affrontements classés.

### Champion du Duel au sommet (30)

Gagne 20 Duels au sommet classés.

### Tueur à cordes (40)

Termine la tournée Solo de guitare en mode Difficile.

### Poids lourd de la grosse caisse (40)

Termine la tournée Solo de batterie en mode Difficile.

### Grande voix (40)

Termine la tournée Solo de chant en mode Difficile.

### Seigneur du vibrato (50)

Termine la tournée Solo de guitare en mode Expert.

### AN-I-MAL !!! (50)

Termine la tournée Solo de batterie en mode Expert.

### Virtuose (50)

Termine la tournée Solo de chant en mode Expert.

### Recrue du Panthéon (100)

Termine l'initiation au Panthéon en Tournée mondiale en groupe.

## CHEAT CODES

Sur la batterie, tapez rapidement **Jaune, Rouge, Bleu, Jaune, Jaune, Bleu, Bleu, Jaune, Rouge, Bleu** pour débloquer toutes les chansons.

## INSTRUMENTS MODIFIÉS

### Instruments argentés

Terminez le mode Bonus Tour avec un instrument en particulier pour débloquer sa version argent.

### Instruments dorés

Terminez le mode solo avec un instrument en particulier pour débloquer sa version or.

### Instruments transparents

Terminez le concert Hall of Fame à Moscou avec un instrument en particulier pour débloquer sa version transparente.

## TOUTES LES PISTES

A l'écran titre, avant d'appuyer sur Start pour lancer le jeu, vous pouvez débloquer toutes les pistes en entrant rapidement le code suivant : **Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu**.

## NOUVELLES ICÔNES

### Icône or

Terminez la série Endless en Hard.

### Couleurs inversées

Terminez la série Endless en Medium.

### Icône platine

Terminez la série Endless en Expert.

# Rock Band 2

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

A l'écran titre, allez dans la section "Modifier jeu" du menu Extras et saisissez les codes suivants. Attention, tous ces codes désactivent la sauvegarde.

Jaune (J), Orange (O), Bleu (B), Rouge (R)

### Awesome Détection

J, B, O, J, B, O, J, B, O

### Jouer sans piste

B, B, R, R, J, J, B, B

### Mode Stage

B, J, R, B, J, R, B, J, R

### Nouveaux lieux

R, R, R, R, J, J, J, J

### Tous les lieux

B, O, O, B, J, B, O, O, B, J

### Toutes les chansons

R, J, B, R, R, B, B, R, J, B

# Rock Revolution

© Konami / Zoë Mode 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Centurion (10)

Gagne un combo de 100

### Combo 250 (10)

Gagne un combo de 250

### Combo 500 (10)

Gagne un combo de 500

### 7 porte-bonheur (10)

Gagne un combo 777

### Combo 999 (20)

Optimise l'indicateur de combo

### Indicateur d'énergie (10)

Active l'indicateur d'énergie 3 fois dans une chanson

### Multiplicateur maximum (10)

Atteins le multiplicateur maximum (x8)

### Belle carrière en vue (10)

Termine ton premier événement en mode Carrière

### De l'or (10)

Atteins l'or pour un disque en mode Carrière

### Le platine (20)

Termine tous les événements d'un disque en mode Carrière

### As de la chanson (20)

Termine une chanson à 100 % quelle que soit la difficulté

### Une légende est née (10)

Termine une chanson au niveau Expert

### Expert en chansons (20)

Termine une chanson à 100% au niveau Expert

### Concert terminé (20)

Termine un concert à n'importe quel niveau pour un instrument

### Chansons terminées (50)

Termine toutes les chansons pour un instrument

### Expert (80)

Termine toutes les chansons au niveau Expert pour un instrument

### Carrière terminée (20)

Fais de tous tes disques des disques d'or pour un instrument

### Carrière de platine (50)

Fais de tous tes disques des disques de platine pour un instrument

### Carrière d'exception (30)

Marque un total de points de carrière cumulés de 50,000,000 pour un instrument

### Musicien multi-talents (20)

Fais de tous tes disques des disques d'or pour deux instruments

### Musicien professionnel (20)

Fais de tous tes disques des disques de platine pour deux instruments

### Joueur session (30)

Relève tous les défis Enregistrement studio au niveau Expert pour un instrument

### Quelle mémoire ! (30)

Relève tous les défis Répétition au niveau Expert pour un instrument

### De la cohésion (30)

Relève tous les défis Notes pièges au niveau Expert pour un instrument

### En toute tranquillité (30)

Relève les défis Difficulté croissante au niveau Expert pour un instrument

### Maxi concentration (30)

Relève tous les défis Maxi concentration au niveau Expert pour un instrument

### Regarde et apprends (10)

Termine tous les didacticiels pour un instrument

### Dominateur (10)

Gagne 3 jeux en ligne Contre d'affilée

### Super dominateur (20)

Gagne 5 jeux en ligne Contre avec classement d'affilée

### Relation à distance (10)

Termine une chanson lors d'un jeu Co-op en ligne

### Bon joueur (20)

Gagne un total de 10 jeux en ligne avec classement

### Virtuose (20)

Gagne un total de 50 jeux en ligne avec classement

### La classe (20)

Joue un total de 50 jeux en ligne

### Vétéran de l'industrie (20)

Joue un total de 100 jeux en ligne

### Match amical (10)

Bats un adversaire en ligne de ta liste d'amis

### Parade (10)

Joue 100 % des notes dans un jeu en ligne

### Combat des groupes (10)

Participe à un Combat des groupes à six joueurs et impose-toi !

### Petite fête (10)

Termine une chanson lors d'une session Co-op

### Le roi du château (10)

Gagne 10 sessions Contre multijoueurs

### Hors de chez moi (10)

Gagne 5 sessions Contre multijoueurs d'affilée

### Stagiaire (20)

Crée une chanson à l'aide du générateur du mode Jam

### Producteur (10)

Enregistre une chanson que tu as créée en mode Studio

### Plus de pistes, SVP (20)

Enregistre sur les 8 pistes en mode Studio

### Tous entendus (30)

Essaie tous les sons d'instruments en mode Jam

### Vas-y mollo (10)

Joue toutes les notes d'une chanson Expert à 50 % de la vitesse en répétition

### Récupération (10)

Reprends une prestation depuis le niveau d'avertissement rouge

### Identités multiples (25)

Termine au moins une prestation avec chaque personnage

### Illustre guitariste (20)

Termine tous les albums et événements à la guitare au niveau Expert

### Illustre batteur (20)

Termine tous les albums et événements à la batterie au niveau Expert

### Ton premier million (25)

Marque 1 000 000 de points pour une chanson

## PERSONNAGES CACHÉS

### Zach

Obtenir le platine pour le premier groupe d'albums.

### Courtney

Obtenir le platine pour le deuxième groupe d'albums.

## Andre

Obtenir le platine pour le troisième groupe d'albums.

# Rocket Riot

© THQ / Codeglue 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### A la hauteur (20)

Joue en endurance ou coopération avec tes amis et atteins le niveau 50 pour déverrouiller ce succès.

### Plein la vue (20)

Tu dois tuer un ennemi de chaque type dans Rocket Riot pour déverrouiller ce succès.

### Maître à deux pouces près (20)

Tu dois parvenir à finir les 80 niveaux pour un joueur afin de déverrouiller ce succès.

### Joueur né (20)

Tu dois tuer 5 000 ennemis au cours de la partie pour déverrouiller ce succès.

### Un million de blocs (10)

Tu dois détruire 1 000 000 de blocs. Tous les blocs détruits dans tous les niveaux comptent.

### Régime du joueur zélé (20)

Tue 50 zombies, 50 robots, 50 pirates et 50 soldats. Tous les niveaux en et hors ligne comptent.

### Un saut en multijoueur (10)

Choisis Multijoueur sur le menu, puis Xbox LIVE. Peu importe la hauteur de ton classement.

### La guerre, ça me connaît (15)

Utilise les 20 power-ups et même les power-downs rouges. Le niveau d'apprentissage ne compte pas.

### Un vrai robot (15)

Tue 50 ennemis par un long tir. Tous les longs tirs de la partie comptent.

### Une rage folle (15)

Dans un niveau, en ligne ou hors ligne, tue 20 ennemis en une minute pour déverrouiller ce succès.

### Quel plaisir de t'écraser (10)

Fais une campagne à 1 joueur et atteins le niveau 10. Bats Barbebloc pour réussir.

## Un coup, score multiplié par 3 (25)

Tue 3 ennemis en un coup.

# RocketBowl

© Large Animal Games / D3 Publisher

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Prem's (10)

Attribué pour avoir obtenu la première place à un tournoi.

### Le maître des classements (10)

Obtenir la première place 5 fois d'affilée lors de parties Xbox LIVE.

### Le serrurier (10)

Avoir déverrouillé tous les circuits du jeu standard.

### Le collectionneur (10)

Avoir joué avec toutes les boules du jeu.

### Puissance Étoile (15)

Attribué pour avoir ramassé toutes les étoiles d'un circuit.

### Riche de chez riche (15)

Avoir gagné 100 000 $.

### Le vieux scarabée (15)

Avoir terminé 100 parties multijoueur.

### Le super maître des classements (15)

Obtenir la première place 10 fois d'affilée lors de parties Xbox LIVE.

### L'ultime maître des classements (25)

Obtenir la première place 25 fois d'affilée lors de parties Xbox LIVE.

### Club des 300 (25)

Attribué pour avoir obtenu 300 points au cours d'une partie.

### L'économe (25)

Avoir terminé une partie sans utiliser de rocketboosters.

## Le friqué (25)

Avoir gagné au moins 50,00 $ lors d'une partie Xbox LIVE.

# Rocketmen : Axis of Evil

© Capcom / Gratuitous Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Aptitude parfaite (10)

Maximise une statistique.

### Médaillé (10)

Gagne une médaille dans n'importe quel niveau.

### Multijoueur (10)

Terminez un niveau en mode Multijoueur en ligne.

### Plus malin qu'une balle (10)

Sauve l'impératrice Armada sans te faire écraser.

### Spécialiste des armes (15)

Maximise une arme.

### Super champion (15)

Gagne une médaille d'or dans cinq niveaux différents.

### Héros de Vénus (20)

Évade-toi de l'espace vénusien.

### Héros de Mercure (20)

Sors l'impératrice Armada de la planète Mercure.

### Bien défendu (20)

Achète une bonne armure.

### Perfectionniste (20)

Gagne une médaille d'or dans dix niveaux différents.

### Grand gagnant (20)

Réussis trois niveaux en mode Multijoueur à 4 joueurs.

## Héros de Mars (30)

Détruis l'arme ultime de l'Axe du Mal.

# Rocky & Bullwinkle

© Microsoft / Zen Studios 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Nouveau client (5)

Achète quelque chose à la boutique des dessus de boîte.

### Orignalogie avancée (5)

Atteins le niveau 3 de difficulté dans n'importe quel show

### Happy End (10)

Termine n'importe quel show.

### Derrière la colline (10)

Termine n'importe lequel des 4 shows.

### Sept d'un coup (15)

Termine une nouvelle tentative qui comprend des jeux de sept shows différents.

### Cette fois c'est sûr ! (15)

Termine n'importe quel show sans perdre de vie.

### Lapin survivant (20)

Trouve toutes les cachettes du lapin survivant.

### Amoureux des céréales (20)

Accumule un solde d'au moins 5000 dessus de boîte.

### Le jeune conteur (20)

Termine tous les jeux d'Ésope au niveau de difficulté 5.

### Apothéose de la saison (25)

Termine tous les shows.

### Contrôle du marché (25)

Achète tout ce qui se trouve dans la boutique des dessus de boîte.

## Formule secrète (30)

Tu devras concocter toi-meme la formule secrète.

# Rogue Warrior

© Bethesda Softworks / Rebellion 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Le Binoclard (25)

Terminez le jeu en Recrue.

### Le requin du delta (50)

Terminez le jeu en Habitué.

### Démo Dick (75)

Terminez le jeu en Élite.

### S.N.L.B. (5)

Terminez la Mission 1 dans le mode de votre choix.

### B.E.M. (5)

Terminez la Mission 2 dans le mode de votre choix.

### B.A.N. (5)

Terminez la Mission 3 dans le mode de votre choix.

### C.R.D.C. (5)

Terminez la Mission 4 dans le mode de votre choix.

### H.S. (5)

Terminez la Mission 5 dans le mode de votre choix.

### L.T. (5)

Terminez la Mission 6 dans le mode de votre choix.

### F.E.C.A. (5)

Terminez la Mission 7 dans le mode de votre choix.

### M.C. (5)

Terminez la Mission 8 dans le mode de votre choix.

### Coup double (30)

Terminez un niveau entier en n'utilisant que le pistolet. (Un Joueur)

### Dégaine ton gun (30)

Tuez au moins un ennemi avec chacune des armes du jeu. (Un Joueur)

### Bombe ! (25)

Tuez 20 ennemis avec les grenades. (Un Joueur)

### ÇA c'est un couteau (30)

Tuez 30 ennemis à mains nues. (Un Joueur)

### Il n'a rien vu venir (20)

Tuez 50 ennemis sans vous faire repérer. (Un Joueur)

### Impro (25)

Tuez 20 ennemis avec des objets explosifs. (Un Joueur)

### Les SEALS tuent, pas les fusils (25)

Tuez 30 ennemis avec des fusils de précision. (Un Joueur)

### Tirs de suppression (25)

Tuez 20 ennemis à l'aveugle. (Un Joueur)

### D'où ils sortent ces gars ? (30)

Tuez 50 Spetznaz. (Un Joueur)

### Sain et sauf (25)

Explosez 20 extincteurs. (Un Joueur)

### Anti-douleur (50)

Tuez 50 ennemis d'une balle dans la tête. (Un Joueur)

### Gang Bang (35)

Tuez un groupe de quatre ennemis avec une grenade. (Un Joueur)

### Dick serait fier (35)

Terminez un niveau sans mourir. (Un Joueur)

### Budget militaire (30)

Tuez 5 ennemis avec un chargeur de fusil d'assaut et sans changer d'arme. (Un Joueur)

### Viens chercher (20)

Tuez 5 ennemis sans recharger le fusil et sans changer d'arme. (Un Joueur)

### Ninja (20)

Tuez 3 ennemis de suite à mains nues. (Un Joueur)

### Casse-tête (20)

Réussissez 5 mises à mort. (Un Joueur)

### Coupe-coupe (20)

Détruisez 10 véhicules. (Un Joueur)

### Tout là-haut (5)

Balancez un ennemi par-dessus une corniche. (Un Joueur)

### Pas le visage (5)

Explosez un ennemi sur un mur. (Un Joueur)

### Tout frais (15)

Jouez en ligne une fois. (Multijoueur)

### THREATCON (25)

Terminez premier dans une partie avec classement Deathmatch. (Multijoueur)

### Guerrier spé (15)

Tuez 3 personnes de suite en ligne. (Multijoueur)

### SEAL Team Six (10)

Jouez une partie Deathmatch complète avec 3 amis dans votre équipe. (Multijoueur)

### Éclate-le (25)

Terminez premier dans 10 parties avec classement Deathmatch. (Multijoueur)

### L'amitié c'est pour les cons... (20)

Tuez quelqu'un sur votre liste d'amis. (Multijoueur)

### Soyez proche de vos amis... (20)

Tuez un ami à mains nues. (Multijoueur)

### Vétéran décoré (20)

Jouez 50 parties en ligne. (Multijoueur)

### Revenu d'entre les morts (20)

Une de vos grenades tue un ennemi... après votre mort. (Multijoueur)

### PRÉSIDENT (25)

Terminez premier dans une partie avec classement Deathmatch par équipe. (Multijoueur)

### Forces Spéciales groupe UN (25)

Soyez dans l'équipe victorieuse dans 10 parties Deathmatch par équipe. (Multijoueur)

### Lève-moi (5)

Accueillez une partie personnalisée jusqu'au bout. (Multijoueur)

### Légion du mérite (50)

Terminez premier sur chacune des carte MJ. (Multijoueur)

### Armée d'un homme (30)

Tuez 200 ennemis en ligne. (Multijoueur)

# Rumble Roses XX

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODES CACHÉS

### *Mode Photo*

Gagnez 8 000 pièces, puis achetez l'appareil photo dans la boutique.

### *Sound Test*

Gagnez 9 000 pièces, puis achetez le matériel audio dans la boutique.

## EQUIPEMENT D'EVA TIRÉ DE MGS3

Continuez à défendre votre titre cinq fois après avoir obtenu la ceinture pour débloquer la tenue d'Eva de Metal Gear Solid 3.

## LES COSTUMES

### Tenue de servante

Avec chaque personnage, allez dans le mode Photo. Vous pourrez acheter ce costume dans la boutique sous l'option "Edit Costume".

### Maillots de bain

Pour pouvoir acheter les maillots de bain dans la boutique, vous devez jouer avec tous les personnages en maillots de bain dans chacune des arènes.

### Costume de Nyami (Pop'n Music)

Ce costume est réservé à Aisha. Vous devez remporter les ceintures Tag Team avec le Rodeo Drive (Aisha et Dixie), et défendre votre titre cinq fois.

## PERSONNAGES CACHÉS (MODE EXHIBITION)

### *Jouer avec Non Non (l'ours)*

Posez le curseur sur Black Belt Demon en mode Exhibition, maintenez la gâchette L et appuyez sur A.

### *Jouer avec Sebastian (le clown)*

Posez le curseur sur Mistress en mode Exhibition, maintenez la gâchette L et appuyez sur A.

## NOUVELLES ENTRÉES SUR LE RING

En mode Queens Match, à l'écran "VS", maintenez la gâchette RT et appuyez sur A pour voir les catcheuses modifier leur entrée en scène.

## ZAPPER LES ENTRÉES SUR LE RING

En modes Queens Match, Singles ou PHM, maintenez la gâchette LT et appuyez sur A pour zapper l'entrée des catcheuses sur le ring.

## LES ALTER EGO

### Becky

Battez Candy Cane 10 fois en jouant avec Miss Spencer.

### Noble Rose

Battez Evil Rose 10 fois en jouant avec Reiko Hinomoto.

### Yasha

Battez Benikage 10 fois en jouant avec Anesthesia.

Pour les autres, remportez le titre avec un personnage A, rejouez avec un personnage B et gagnez contre A. Vous devrez livrer un match bonus contre A pour débloquer son alter ego.

## LADY X ET LADY X SUBSISTENCE

Après avoir obtenu la ceinture de champion avec 7 personnages, 2 nouveaux matches vous attendent dans l'arène (ou 3 si le 6ème personnage était un "Face Character"). Vous devez alors battre leurs alter ego sur le toit du gratte-ciel.

### *Lady X*

Battez-la en Reward Match pour qu'elle apparaisse dans la section "autres" de la boutique au prix de 20 000 pièces.

### *Lady X Subsistence*

Batttez la Tag Team de Lady X et Dr. Anesthesia dans un match avec handicap pour qu'elle apparaisse dans la section "autres" de la boutique au prix de 30 000 pièces.

# S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

© Atari / Terminal Reality 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Je me sens gluant (5)

Se faire engluer par un fantôme qui charge.

### Casher ! (10)

Arranger la bar mitzvah pour qu'elle soit aussi orthodoxe que possible.

### Visez la tête ! (10)

Détruire une créature.

### C'est à moi seul ! (20)

Collecter un artefact maudit.

### J'ai un signal... (20)

Scanner à 100% une créature paranormale.

### Pas peur des fantômes ! (10)

Piéger un fantôme.

### Inversion protonique totale (5)

Se mettre au tapis avec sa propre arme.

### J'adore ce mât de descente ! (5)

Glisser sur le mât de descente.

### On est venu, on a vu... (50)

Finir le jeu en Facile ou Expérimenté.

### Etes-vous un dieu ? (100)

Finir le jeu en Difficile.

### Smash ! (15)

Smasher un fantôme dans un piège.

### Smash de slime ! (15)

Piéger un fantôme avec l'attache de slime.

### Smash de stase ! (15)

Piéger un fantôme avec l'effluve stase.

### Ca va chauffer ! (20)

Acheter toutes les améliorations pour la Lance à neutrons.

### Ca va être gluant ! (20)

Acheter toutes les améliorations pour la Lance de slime.

### On est rapides, ils sont lents ! (20)

Acheter toutes les améliorations pour le Diffuseur à particules.

### Gare aux brûlures (20)

Acheter toutes les améliorations pour le Lanceur méson.

### On a tout ce qu'il faut ! (40)

Acheter toutes les améliorations.

### Le Destructeur (30)

Finir le jeu et causer plus de 3 000 000$ de dégâts.

### Joli tir, gamin ! (30)

Finir le jeu et causer moins de 100 000$ de dégâts.

### Spores, humus et champignons (40)

Collecter tous les artefacts maudits.

### Laissez passer le scientifique (40)

Scanner à 100% toutes les créatures paranormales.

### Je ne suis pas médecin ! (20)

Réanimer 20 fois un coéquipier.

### C'est l'heure du slime (20)

Utiliser l'attache de slime sur 15 fantômes.

### J'ai regardé dans le piège ! (20)

Récupérer 20 de vos pièges contenant des fantômes.

### J'aime quand tu joues les durs ! (10)

L'agence d'architecture a bien besoin d'une humiliation protonique.

### Mais les gosses nous aiment ! (20)

La salle de lecture pour enfants cache une histoire, mais les yeux ne suffisent pas pour la voir.

### On apprend tous les jours (10)

Tout apprendre sur la Guerre de Sécession.

### J'ai quitté de meilleurs jobs (20)

Des fantômes ont fait la fête dans les vestiaires. On les nettoie ?

### SOS Haies (10)

Le labyrinthe de haies a besoin d'un élagage protonique.

### Cercueil à terre ! (20)

Les cercueils volants sont un affront à la gravité. Vengez Dame nature !

### Chasseur de boisson (40)

Boire partout pour ne jamais manquer de salive.

### Prêts remboursés (10)

Plus de $100000 gagnés sur Xbox LIVE.

### Dans le registre (10)

Terminer une campagne Xbox LIVE.

### Cobaye d'Egon (10)

Utiliser une fois chaque objet à ramasser (bonus et équipement).

### Jour de paie ! (10)

Gagner le plus dans chaque paramètre de campagne de Xbox LIVE.

### C'est mon boulot (10)

Piéger 50 fantômes dans la carrière Xbox LIVE.

### Recherché ! (10)

Battre trois fantômes Ennemis publics.

### Employé du mois (10)

Gagner le plus dans chaque type de job Xbox LIVE.

### Capable de tout (10)

Battre tous les fantômes Ennemis publics.

### Ennemi public de Gozer (15)

Terminer tous les jobs Xbox LIVE dans chaque lieu.

### Bourreau de travail (15)

Obtenir plus de $2500000 sur Xbox LIVE, plus de 30 récompenses post-job, 50 jobs terminés.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## CLIN D'OEIL À L'ÉPISODE ORIGINAL

Au quartier général des Ghostbusters, vous pouvez voir l'image de fin du jeu Ghostbusters dans sa version NES sur l'un des moniteurs à l'étage.

## SOLUTION COMPLÈTE

# Mission 1 : Hotel Sedgewick

*Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PS3.*

**Suivez Egon et Ray en bas pour enquêter**
Descendez au rez-de-chaussée pour retrouver Ray et Egon. Visez le Bouffe-tout et tirez avec votre fusil à protons.

**Dirigez-vous au sous-sol pour chasser Bouffe-tout**
Ray vous explique comment procéder pour chasser les fantômes. Utilisez votre fusil à protons pour affaiblir votre cible. Quand le fantôme est suffisamment affaibli Ray vous demandera de poser un piège, il ne vous reste qu'à attirer le fantôme au dessus du piège pour le capturer.

**Allez à l'Electo-1**
Entez dans l'hôtel et suivez Ray jusqu'à atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, vous allez faire face à un fantôme qui s'enfuit dès l'ouverture des hostilités. Il est maintenant temps d'utiliser votre amplificateur de recharge de Psychotens, afin de détecter l'emplacement de l'ennemi. Plus vous vous rapprochez de sa cachette et plus les aiguilles de l'amplificateur s'écarteront.

**Suivez Ray, vous avez un homme à terre !**
Suivez Ray et accélérez à l'aide de la touche de sprint. Ensuite, sauvez votre camarade puis appelez l'ascenseur et descendez. Neutralisez les trois fantômes avant de les capturer. Après en avoir capturé deux, d'autres fantômes apparaissent.

**Suivez Peter vers la salle de Bal afin de capturer Bouffe-tout**
Vous ne pouvez pas franchir le passage, il va donc falloir passer par la cuisine. Avec Ray, utilisez votre amplificateur de recharge de Psychotens pour pourchasser le fantôme. Suivez le chemin de la cuisine jusqu'à ce que des fantômes vous attaquent. Utilisez votre fusil à protons pour les chasser.

Vous vous êtes débarrassé des fantômes mais un obstacle vous bloque le chemin. Utilisez les boutons d'attaque pour déplacer l'obstacle et continuez à suivre Ray. Plus loin, vous vous retrouverez dans la salle des bals, attaquez Bouffe-tout puis écrasez-le. Déployez votre piège et attirez le fantôme afin de le capturer.

Quittez enfin cette salle pour vous retrouver face à trois nouveaux fantômes dans le hall. Attaquez-les un par un avant de les capturer. Eliminez ensuite le fantôme Pêcheur, vous devrez vous débrouiller seul vu que votre camarade est bloqué en bas des escaliers.
Montrez ensuite et continuez tout droit.

Prenez à gauche, scannez la zone à l'aide de votre Psychotens et éliminez les appliques animées. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre le bar. Sur place, vous retrouverez le fantôme Pêcheur. Attaquez-le et esquivez à chaque fois qu'il essaye de vous toucher.

Suivez ensuite le signal du Psychotensiomètre. Approchez-vous de la porte (dans le coin gauche de la salle) et le fantôme apparaitra. Attaquez-le et dès qu'il s'approche de vous, esquivez ses attaques en appuyant répétitivement sur la touche d'esquive.

# Mission 2 : Times Square

Poursuivez Bibendum avant que des entités paranormales vous barrent le chemin. Eliminez-les toutes et avancez. Plus loin, des Gargouilles vous bloquent la route, attaquez ceux que vos coéquipiers visent pour vous en débarrasser rapidement. Une fois que les trois ennemis sont neutralisés, d'autres feront leur apparition et elles seront accompagnées de deux fantômes. Commencez par ces derniers puis concentrez-vous sur les premières. Si vos coéquipiers ont besoin de réanimation, ne vous précipitez pas directement pour les aider. Essayez d'abord divertir les

ennemis pour pouvoir réanimer vos camarades sans vous faire attaquer.

Vous devez maintenant dégager le passage. Empruntez la laverie et aidez vos amis à se frayer un chemin pour faire traverser l'Escot (le véhicule de combat de votre unité). Une fois devant l'opéra, deux fantômes apparaissent. Attaquez d'abord celui que vos coéquipiers visent et capturez-le.

Vous vous ferez ensuite attaquer pour des Gargouilles ainsi que d'autres fantômes. Eloignez-vous de vos coéquipiers pour ne pas être heurté par les projectiles puis revenez à la charge jusqu'à ce que vous vous débarrassiez de tous les ennemis. Encore une fois, vous devez dégager un passage et ce en plein Times Square. Vous vous retrouvez face à face avec Bibendum. Provoquez-le en l'attaquant pour qu'il riposte et détruise les véhicules qui bloquent la route.

Avancez ensuite jusqu'à retrouver les entités paranormales dans le bâtiment. Commencez par reculer puis attirez vos ennemis pour les tuer tous en même temps. Continuez à suivre Ray, prenez l'ascenseur et éliminez d'autres entités en chemin. Retrouvez Bibendum et éliminez tous les fantômes de la zone pour sauver la jeune femme en détresse détenue par le monstre. Continuez à avancer jusqu'à retrouver vos coéquipiers ainsi que la demoiselle que vous venez de secourir. Vous ne pouvez pas descendre car la partie inférieure de l'échelle vient de s'écrouler. Essayez donc d'atteindre le toit. Des fantômes vont apparaitre en route, lancez votre piège puis attaquez en compagnie de vos amis pour capturer les ennemis.

Approchez-vous ensuite du rebord pour que Bibendum fasse son appariation. Il tente de reprendre son otage. Attaquez-le jusqu'à le faire tomber du toit. Il est temps de l'éliminer une fois pour toutes. Utilisez les attaques combinées ; Rafales d'effluves et les Flèches à Boson et nettoyez la zone entre temps. Gardez votre ennemi à distance et harassez-le jusqu'à l'anéantir.

## Mission 3 : Bibliothèque Municipale

Interrogez la jeune femme qui se tient à votre gauche. Montez à bord de l'Estoc pour aller jusqu'à la bibliothèque municipale. Descendez du véhicule et approchez-vous de la statue du lion.

Un fantôme jaillit de la statue et se précipite dans la bibliothèque. Suivez-le et, une fois à l'intérieur, prenez les escaliers de gauche. Montez et apprenez à utiliser le Diffuseur à particule et l'Effluve à stave. Utilisez aussi votre amplificateur de recharge de Psychotens pour poursuivre le fantôme.

Lorsque vous aurez atteint le hall, un monstre composé de livres devrait apparaitre. Attaquez-le en gardant vos distances pour éviter le combat au corps à corps. Appuyez sur la touche de sprint si vous vous retrouvez trop près de l'ennemi.

Reprenez maintenant votre amplificateur de recharge de Pyschotens et scannez la zone. Avancez vers le fond de la salle et entrez par la porte de gauche. Scannez le tableau qui est juste en face de vous et revenez en arrière avant de rejoindre la porte de droite. Attendez que Ray vous ouvre pour le suivre.

Vous vous retrouverez dans une salle de réunions, scannez l'endroit jusqu'à l'apparition de la Dame Grise. Elle quitte la pièce et prend à gauche, suivez-la. Une fois dans la salle des livres (en bas), le fantôme que vous poursuivez essayera de vous bloquer le passage en faisant tomber les livres qui se trouvent sur les étagères. Vous n'avez qu'à chercher à droite et à gauche pour trouver un nouveau passage à chaque fois. Continuez tout droit jusqu'à ce que le fantôme passe devant vous puis prenez à gauche et continuez la poursuite. Un peu plus loin, des livres hantés vous attaquent, débarrassez-vous-en.

Continuez tout droit puis prenez à gauche, d'autres livres vous attaquent. Faites en sorte de les regrouper puis neutralisez-les. Capturez ensuite les deux fantômes jumeaux puis prenez la porte qui est dans le coin gauche. Ray se trouve juste devant vous et des entités anormales bleues vous attaquent. Essayez de vous en débarrasser au plus vite en utilisant les Flèches à Boson puis avancez vers la deuxième salle. Quatre autres entités vous attaquent, utilisez la même arme et tuez-les.

Revenez maintenant à la première salle (où vous aviez fait face aux quatre premières entités) et éliminez les livres

volants avant d'emprunter la porte sur laquelle se trouve un écriteau "Juvénile rare". Avancez et prenez à droite. La porte se referme et deux entités apparaissent derrière vous et attaquent Ray. Eliminez-les puis empruntez la porte qu'elles ont utilisé pour débarquer et prenez directement à droite.

Ouvrez la porte et entrez pour vous retrouver dans une salle sombre. Ouvrez la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et détruisez le meuble. Scannez ensuite le coin gauche et sortez. Allez au fond de la salle sombre (à gauche), ouvrez la porte et entrez. Descendez et prenez à droite pour vous retrouver dans le département spécial des collections rares.

Prenez la première porte à gauche pour vous retrouver en face de la Dame Grise. Approchez-vous d'elle et scannez puis suivez-la. Deux entités apparaissent, détruisez leurs boucliers puis achevez-les. Allez maintenant au fond de la salle (à droite), scannez le livre qui est à droite puis approchez-vous de l'objet et appuyez sur la touche adéquate. Un passage secret apparait, descendez et entrez. De l'autre coté de la porte, vous subissez une attaque de la part de plusieurs entités. Hâtez-vous et débarrassez-vous-en.
Continuez à suivre vos camarades tandis que l'endroit devient de plus en plus sombre. Ne vous éloignez pas de Ray.

Vous atteignez maintenant une autre salle mais des poutres métalliques vous barrent le chemin. Arrachez-les en utilisant l'attaque de Capture puis avancez. Prenez à droite et descendez vers les sous-sols de la bibliothèque. Avancez, prenez les escaliers du fond puis remettez l'interrupteur en marche. Un monstre apparait, aidez vos coéquipiers à l'anéantir pour que la porte qui à gauche de l'entrée du sous-sol s'ouvre. Maintenant, franchissez-la et suivez vos camarades.

En face de vous, se trouve la Dame Grise. Dès que vous vous approchez d'elle, elle s'enfuit et deux monstres apparaissent. Evitez le combat au corps à corps et tuez-les. Vous devez trouver un passage afin de continuer la poursuite. Tirez sur le mur qui est à proximité du four par lequel sont passés les deux monstres pour le détruire et créer un passage. Descendez et approchez-vous de la Dame Grise puis emparez-vous du livre. Vous devez maintenant la combattre,  détruisez les Cortex qui l'entourent puis attaquez-la.
Approchez-vous du centre de la salle et téléportez-vous dans le monde des fantômes. Suivez Ray et utilisez le lance-Slime pour ouvrir la porte.

Vos deux coéquipiers entrent par la porte miroir, celle-ci disparait et un monstre apparait à sa place. Eliminez-le puis avancez. Montrez les escaliers et prenez à gauche. Avancez jusqu'au fond et scannez le tapis puis revenez et sortez en empruntant la porte miroir. Traversez celle d'en face pour qu'un nouveau monstre apparaisse. Eliminez-le puis continuez à avancer pour retrouver un de vos collègues.

Vous allez devoir pousser la première partie du pont et tirez la deuxième en même temps. Laissez donc Ray s'occuper de la première et équipez-vous de votre lance-Slime pour tirer la deuxième partie du pont et traverser. Avancez vous vous trouverez face à un mur. Utilisez le lance-Slime à nouveau et faites pivoter le mur puis traversez cette porte miroir en compagnie de Ray. Ce dernier disparait juste après avoir franchi la porte et un fantôme apparait derrière vous. Eliminez-le et  utilisez le scanner Psychotens pour trouver la porte de sortie.

Sprintez vers la porte miroir puis montez aux escaliers en éliminant les entités bleues qui vous bloquent la route. Avancez lentement et éliminez d'autres ennemis puis traversez deux nouvelles portes-miroirs. Prenez ensuite à droite puis à gauche et avancez. Tournez à droite pour apercevoir un grand escalier. Des livres flottants dans les airs vous attaquent, attendez un peu sur place, le temps qu'ils se déplacent, et traversez. Puis, profitez des murs pour vous mettre à couvert avant d'escalader les dernières marches.

Une portion des escaliers se détache, utilisez le lance-Slime pour attraper les parties qui vous servent à traverser jusqu'à atteindre la porte miroir. Vous êtes maintenant de retour à la bibliothèque municipale et vous devez battre Azetlor. Pour cela, visez la tête de votre ennemi et tirez jusqu'à ce que son masque devienne vulnérable avant de l'arracher.

Vous devez maintenant viser l'oeil du monstre jusqu'à en venir à bout. Profitez de la présence de plusieurs portes miroirs pour éviter ses attaques et pouvoir secourir vos camarades sans avoir à traverser toute la salle.

## Mission 4 : Musée

Après la scène cinématique, dirigez-vous vers le véhicule pour commencer la mission. Suivez vos collègues pour réaliser que la porte est fermée. Vous devez en premier lieu rétablir le courant. Revenez donc un peu en arrière et enclenchez votre scanneur de Psychotens. Ce dernier vous aidera à détecter le signal qu'émet l'interrupteur. Vous n'avez plus qu'à vous approcher du signal et activer la porte avant de rejoindre vos camarades.

Continuez à suivre Ray, utilisez les flèches à Boson pour tirer sur la caisse qui émet du bruit. Au fait, il s'agit simplement du directeur du musée qui se cachait par peur des fantômes. Vous devez ensuite faire face à plusieurs fantômes qui hantent le hall. Commencez par prendre votre lance-Slime et libérez les personnes présentes. Ensuite, prenez votre Rafale d'Effluves et attrapez les fantômes. Si l'un de vos coéquipiers est possédé par un fantôme, pensez à le libérer avant de continuer.

Avancez maintenant et suivez vos coéquipiers tout en éliminant les gardes qui vont vous faire face tout au long du chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une sorte de temple. Eliminez les gardes et avancez du coté droit de la porte d'entrée. Ensuite, montez les petites marches qui  vous mènent vers la partie gauche de la salle. Avancez encore et éliminez les gardes puis prenez la porte qui se trouve au fond de la salle.

Vous vous trouvez maintenant dans un passage rocheux et vous devrez affronter quelques gardes. Profitez de la présence des roches pour vous couvrir et attaquer un seul groupe à la fois. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à la fin de ce petit hall pour atteindre la salle de sécurité. Un de vos coéquipiers vous ouvre la porte, entrez et suivez vos collègues. Juste avant de sortir de la salle, des fantômes vont vous attaquer, ils sont nombreux. Restez aux cotés de l'un de vos alliés pour vous débarrasser des fantômes le plus rapidement possible. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, dirigez-vous vers la porte de sortie.

Une fois à l'extérieur, vous allez trouver, à votre gauche, une deuxième entrée qui mène vers la sale Egypte. Entrez et affrontez les entités qui vous barrent la route. Ne les attaquez pas de front et éliminez-les. Suivez maintenant Peter.

Plusieurs gardes apparaissent dans la salle de momification égyptienne, arrachez-leur les boucliers qui les protègent pour les vaincre plus facilement puis occupez-vous du fantôme.
Dirigez-vous ensuite vers la salle de droite et tirez avec votre lance-Slime sur la porte pour la faire apparaitre. Suivez Peter jusqu'à atteindre une salle d'exposition où plusieurs gardes et plusieurs entités vous attendent de pied ferme, éliminez-les et avancez.

Ouvrez votre scanner de Psychotens, ce dernier détecte un objet à votre gauche, approchez-vous pour trouver l'artefact. Prenez-le et faites demi-tour. Avancez tout en éliminant les gardes et continuez droit devant vous avant de prendre à gauche. Eliminez les deux gardes puis avancez pour en rencontrer quatre autres qui vous attaquent par couples. Eliminez les deux premiers puis occupez-vous des deux derniers. Une fois le combat fini, avancez vers le grillage que vous ouvrira votre coéquipier. Traversez en compagnie de ce dernier.

Apres la scène cinématique durant laquelle vous sauverez une demoiselle en détresse, vous vous retrouvez face à un obélisque. Scannez-le avec votre scanner puis détruisez-le. Son emplacement révèle un passage sous-terrain, descendez. Suivez votre coéquipier dans son exploration des tunnels et dès qu'il s'arrête, prenez votre scanner et tournez-vous vers la gauche. Vous détectez un signal, suivez-le jusqu'a récupérer un deuxième artefact puis rebroussez chemin et continuez jusqu'au fond du tunnel.

Sortez votre scanner à nouveau et scannez les lieux. Vous détectez la présence d'une porte, prenez votre lance-Slime et tirez pour la faire apparaitre. Continuez à suivre votre camarade et atteignez une plateforme. Un monstre apparait, vous devez attaquer le point jaune sur son torse. A chaque fois qu'il envoie ses entités anormales à l'attaque, tuez-les avec votre lance-Slime puis bouchez les endroits par lesquels ils jaillissent. Détruisez aussi les entités bleues, et continuez ainsi jusqu'à le vaincre.

## Mission 5 : Hotel Sedgewick

Allez au bureau de Peter et montez à bord de l'Escot pour partir vers l'hôtel Sedgewick. Suivez vos collègues vers l'ascenseur. Vous devrez atteindre le douzième étage mais le courant est coupé. Allez à la cuisine pour pouvoir activer les générateurs de secours.

Suivez vos camarades vers la cuisine, des entités vous attaquent juste avant le hall qui mène à l'entrée de la pièce. Eliminez-les tous puis entrez. Avancez maintenant et prenez à gauche puis allez jusqu'au fond et regardez vers la gauche pour trouver une porte sur laquelle se trouve l'écriteau "Generator room". Entrez et prenez maintenant à gauche puis continuez tout droit. Défoncez la porte et avancez. Vous devriez apercevoir le générateur bleu et à proximité se trouve l'interrupteur que vous cherchez. Activez-le.

L'eau est désormais électrifiée, placez-vous juste à coté de l'interrupteur et tirez sur la lampe avec votre lance-Slime puis déplacez le fil électrique hors de l'eau. Rejoignez vos camarades et sortez pour vous retrouver en face de quelques entités, dans la cuisine. Lancez votre piège au milieu de la pièce et attrapez-les un par un. Attendez maintenant que votre camarade appelle l'ascenseur et montez avec lui.

Suivez-le tout au long de son parcours au douzième étage et éliminez les araignées qui vous font face. Une fois dans la chambre 1220, équipez-vous de votre scanner à Psychotens et scannez la pièce pour trouver la porte. Prenez ensuite votre lance-Slime et tirez en direction de la porte puis franchissez-la. Continuez à suivre votre camarade et utilisez votre scanneur à Psychotens pour vous orienter jusqu'à l'araignée.

Une fois le monstre retrouvé, attaquez-le tout en évitant le combat au corps à corps. Lorsque la sorcière araignée s'échappe pour se nourrir, sortez votre scanner pour la localiser et attaquez-la pour l'empêcher de se régénérer. Continuez ainsi jusqu'à la battre.

## Mission 6 : l'ile perdue

Vous devez reconstruire le quai pour pouvoir traverser. Utilisez la grue qui est au dessus du bateau pour déplacer la planche. Placez-la à l'aide de votre lance-Slime et traversez.

Avancez maintenant sur la route des wagons et faites attention à ceux qui passent de temps à autre. Continuez tout droit jusqu'à atteindre le château. Montez les escaliers, des gargouilles vous barrent la route. Eliminez-les puis avancez et tuez les araignées et la dernière gargouille.

Avancez maintenant et prenez à droite. Neutralisez les ennemis et continuez puis prenez à gauche deux fois. Vous vous retrouvez devant une porte qui se referme devant vous. Avancez un peu et trouvez les escaliers qui vous permettront de descendre. Equipez-vous de votre scanner et trouvez l'artefact juste (à coté de la manivelle bloquée).

La manivelle que vous devez faire pivoter se trouve en face de la manivelle bloquée. Brûlez les arbres pour dégager la zone et faites tourner la manivelle avec votre lance-Slime. Dès l'ouverture de la porte, des entités anormales débarquent. Eliminez-les toutes, reprenez les escaliers et entrez dans le château.

Prenez à droite et avancez puis tournez à gauche. Continuez jusqu'à vous faire surprendre par quelques monstres. Neutralisez-les à l'aide de votre lance-Slime. Eliminez ensuite les entités qui apparaissent puis continuez votre chemin et traversez la grande porte.

Avancez puis prenez à droite et continuez jusqu'au petit tunnel. Tournez à gauche puis avancez. Une petite araignée apparait, éliminez-la et reprenez la route. Avancez puis prenez deux fois à gauche et continuez droit devant vous. Vous devez maintenant arrêter le flux de Slime noir. Avancez vers le fond et scannez la porte qui se trouve près du petit pont. Il faut faire descendre cette dernière pour arrêter le Slime. Pour cela, déplacez les contrepoids qui se trouvent au dessus de la porte à l'aide de votre lance-Slime.

Deux monstres vont apparaitre, accompagnés de quelques petites araignées. Éliminez-les puis allez vers l'entrée des tunnels (en face de la porte que vous aviez descendue avec le lance-Slime) et avancez. A la prochaine bifurcation, prenez le seul passage disponible et avancez en éliminant les ennemis qui vous barrent la route. C'est là que vous recevrez un appel au secours de la part de vos collègues.

Continuez à avancer et prenez  le tunnel ascendant (à gauche). Dès que vous sortez, scannez et suivez le signal. Récupérez l'artefact et libérez votre premier ami puis suivez-le. Montez et avancez. Plusieurs monstres vont apparaitre, éliminez-les tous puis suivez votre allié jusqu'à retrouver Ray. Libérez-le aussi et continuez à trois puis prenez

l'ascenseur.

Suivez Ray jusqu'à atteindre le centre d'émission du signal. A l'aide de votre lance-Slime, déplacez les quatre planètes puis suivez Ray. Vous devez maintenant vaincre le monstre, tirez donc sur les yeux de la bête pour commencer. Une fois que vous les aurez détruits, attendez qu'il avance sa tête pour vous écraser ou pour écraser un de vos collègues et attaquez sa tête avec le lance-Slime. Reproduisez la même action jusqu'à le vaincre.

## Mission 7 : Cimetière de Central Park

Vous devez trouver le moyen d'ouvrir la porte du cimetière pour l'Escot. Avancez un peu et ouvrez votre scanner. Suivez le signal et jusqu'en face de la porte fermée (au fond, à droite). Vous trouverez un artefact, scannez-le et faites marche arrière. Entrez par la partie détruire du mur et continuez. Une tombe apparait pour vous barrer le passage, détruisez-la à l'aide de votre Rafale d'effluves et continuez votre chemin.

Continuez tout droit, prenez le passage qui est à droite (près des deux arbres morts), puis passez les deux portes et prenez à droite. Avancez jusqu'à atteindre la maison hantée. Ouvrez votre scanner à Psychotens et suivez le signal qui vous mènera vers une maison. Dès que vous vous en approcherez, la porte s'ouvre et des entités anormales vous attaquent. Dépêchez-vous d'entrer et prenez à droite. Eliminez les troncs d'arbres qui vous barrent le passage et prenez à droite à nouveau avant de continuer.

Eliminez d'autres arbres et avancez jusqu'à vous retrouver à l'extérieur d'un bâtiment semblable à celui que vous aviez pris pour entrer. En face de vous se trouve une porte condamnée. Vous trouverez aussi un écriteau sur lequel est marqué "Gate Control". Dans la partie métallique de la porte se trouve une plaque traversée par trois barres de fer. Utilisez votre lance-Slime pour la faire descendre et ainsi ouvrir la porte.

Explorez maintenant le cimetière avec Ray. Lorsque ce dernier s'arrête, prenez les devants et continuez. Deux fantômes et plusieurs entités anormales vous attaquent, avancez un peu et anéantissez les portes qui génèrent les entités avant de capturer les deux fantômes.

Continuez votre chemin en compagnie de Ray. Une deuxième vague de monstres et d'entités vous attaque, éliminez-les puis continuez à suivre Ray. Une porte s'ouvre, franchissez-la.

C'est à vous de jouer maintenant, vous devez trouver le chemin tout seul. Avancez puis prenez à droite puis à gauche et encore à droite. Vous devez trouver la clé de la crypte pour déverrouiller la porte qui vous permettra de continuer votre progression. Avancez et prenez à droite deux fois puis tournez à gauche avant de prendre le dernier virage qui mène vers la droite. Vous retrouverez la clé mais un monstre apparait au même moment. Utilisez les Flèches à Boson pour le vaincre et faites en sorte que Ray reste en vie pour plus d'efficacité. Une fois le monstre anéanti, déplacez la porte avec votre lance-Slime pour la déverrouiller. Escaladez les escaliers puis prenez à droite et continuez. Ouvrez votre scanner et localisez l'artefact.

Suivez maintenant Ray jusqu'à la cloche puis avancez vers l'arbre géant. Éliminez les entités anormales et capturez le fantôme qui les envoie. Allez ensuite vers les marches qui sont à droite de l'arbre, éliminez les entités anormales et les deux monstres qui vous attaquent et montez. Continuez à scanner et à suivre les signaux et vous détecterez la présence d'un monstre de classe 6. Commencez par lui arracher son oeil puis occupez-vous des trois fantômes et des entités anormales qui apparaissent avant d'achever votre premier ennemi.

Suivez Ray à nouveau jusqu'à une porte fermée. A proximité de ce passage se trouve un tas de têtes de morts, tirez sur ce tas jusqu'à le détruire et ainsi abaisser les contrepoids qui débloquent la porte puis passez.

Descendez et avancez jusqu'à la chute d'eau. Prenez à droite et scannez la zone pour trouver l'artefact puis progressez à gauche tout en éliminant les entités anormales jusqu'à atteindre une tombe. Prenez maintenant le chemin qui est à droite de la tombe et continuez tout en éliminant les entités anormales jusqu'à sortir.

L'Escot ne peut franchir la porte car cette dernière n'est pas vulnérable aux armes énergétiques. En même temps, vous vous faites attaquer par des entités anormales et des statues volantes. Vous allez devoir utiliser votre lance-Slime pour

coller les statues volantes à la porte. Dès qu'elles entameront leurs attaques, elles heurteront cette dernière et détruiront les têtes qui dégagent de l'énergie. Faites la même chose pour détruire les trois têtes et ainsi débloquer la porte.

Avancez ensuite avec l'Escot et attachez-la à la porte avec votre lance-Slime. Vous vous rendez compte que vous n'y arrivez pas et en plus vous vous faites attaquer par des entités. Eliminez-les et capturez les fantômes. Ensuite, c'est au tour des deux statues de se mettre à bouger. Attaquez-les et attrapez les deux clés plantées sur leurs têtes. Attachez-les ensuite avec votre lance-Slime aux ouvertures qui se trouvent sur les deux cotés de la porte afin de l'ouvrir.

Il est temps d'affronter Shandor, le boss final. Tirez sur lui avec vos flèches à Boson. Au bout de deux tirs, les cristaux qui l'entourent et qui forment un bouclier disparaissent momentanément. Profitez-en pour le canarder avec vos flèches à Boson.

Répétez l'action jusqu'à détruire tout le bouclier puis obligez le boss à franchir la porte. Shandor se transforme ensuite en démon, éloignez-vous de lui à chaque fois qu'il change de position et tirez sans arrêt. Quand il apparait au centre de la zone, tirez sur les tourelles qui lui permettent de se régénérer (deux ou trois tirs de flèches à Boson devront suffire) puis reprenez vos attaques jusqu'à l'anéantir complètement. Félicitations, vous venez de clore le dernier chapitre du jeu et de sauver la ville de New York !

# Sacred 2 : Fallen Angel

© KOCH Media / Ascaron Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Le Monument vivant (20)

Le Gardien du temple a atteint le niveau 15.

### Le Redouté (20)

L'Inquisiteur a atteint le niveau 15.

### Héros de Tyr Lysia (20)

Le Haut elfe a atteint le niveau 15.

### Arboricole

La Dryade atteint le niveau 15.

### Esprit fugace (20)

Le Guerrier noir atteint le niveau 15.

### Béni (20)

Le Séraphin atteint le niveau 15.

### Légendaire (25)

Un personnage atteint le niveau 35.

### Arpenteur (10)

Un héros atteint la région des Orcs et y accepte une quête.

### Vagabond (10)

Un héros atteint la région des Dragons et y accepte une quête.

### Voyageur (10)

Un héros atteint les Marais de Hissil'Ta et y accepte une quête.

### Aventurier (10)

Un héros atteint le Désert de Bengaresh et y accepte une quête.

### Marcheur (10)

Un héros atteint la Jungle et y accepte une quête.

### Explorateur (10)

Un héros atteint Dyr-Lain, l'Ile des Dryades, et y accepte une quête.

### Découvreur (10)

Un héros atteint les Terres Arides et y accepte une quête.

### Porte-lumière d'Ancaria (40)

Un personnage a terminé la quête principale Lumière.

### Seigneur noir d'Ancaria (40)

Un personnage a terminé la quête principale Ténèbres.

### Diligent 1 (25)

Un personnage a résolu au moins 20% des quêtes secondaires.

### Survivant (30)

Vous avez terminé la campagne sans que votre personnage ne meure une seule fois.

### Concentré (30)

Un personnage a terminé la quête principale avec moins de 20% de la carte exploré.

### Féroce (30)

Un personnage a tué 25 boss.

### Cartographe apprenti (20)

Un personnage a exploré 30% de la carte.

### Maître cartographe (25)

Un personnage a exploré 50% de la carte.

### Pilleur de tombes (30)

Un personnage a lu 100 épitaphes.

### Polythéiste (30)

Un personnage a découvert les 20 temples.

### Rat de bibliothèque (30)

Vous avez collecté 33 livres.

### Diligent 2 (30)

Un personnage a résolu au moins 40% des quêtes secondaires.

### Fan d'Ascaron (30)

Un personnage a découvert les halls secrets d'Ascaron.

### Guide des cités (20)

Un personnage a visité les 42 villes.

### Sociable (10)

Un personnage a joué avec 3 autres personnages en multijoueur.

### Hospitalier (10)

Vous avez hébergé votre première partie en multijoueur.

### Colporteur (10)

Vous avez commercé avec un autre joueur.

### Expert (10)

Un personnage a amélioré au maximum un aspect.

### Millionnaire (20)

Un personnage possède 1 million de PO.

### Victime de la mode (20)

Un personnage porte un ensemble complet pour la première fois.

### Bricoleur (10)

Un personnage a forgé son premier objet.

### Avare (30)

Un personnage a fini la quête principale sans rien acheter.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

### Difficulté Gold

Terminer le jeu en difficulté Silver.

### Difficulté Platinum

Terminer le jeu en difficulté Gold.

### Difficulté Niob

Terminer le jeu en difficulté Platinum.

# Saints Row

© THQ / Volition 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Les codes suivants doivent être entrés dans le téléphone (comme si vous appeliez quelqu'un). Les lettres correspondent aux chiffres qui sont sur le combiné. C'est un peu comme si vous écriviez un SMS en T9. La touche 1 correspond donc aux lettres ABC, la touche 2 aux lettres DEF... Par exemple, si vous souhaitez avoir des munitions illimitées, le code est **#AMMO**, ce qui correspond sur le téléphone au numéro suivant : **#2666**.

### Codes concernant les armes

**AS12 Riot :** `#27127468 ou #AS12RIOT`
**Batte de Baseball :** `#22792255 ou #BASEBALL`
**Bombes Artisanales :** `#74732662 ou #PIPEBOMB`
**Canne de Mac :** `#74672263 ou #PIMPCANE`
**Cocktails Molotov :** `#6656868 ou #MOLOTOV`
**Colère Divine :** `#10`
**Couteau :** `#56433 ou #KNIFE`
**GDHC 50 :** `#434250 ou #GDHC50`
**Gauge 12 :** `#42843 ou #GAUGE`
**Grenades :** `#4736233 ou #GRENADE`
**K6 Krukov :** `#56578568 ou #K6KRUKOV`
**Lance-roquettes :** `#762538 ou #ROCKET`
**Matraque :** `#6444878425 ou #NIGHTSICK`
**NR4 :** `#674 ou #NR4`
**Shepherd .44 :** `#74374373 ou #SHEPHERD`
**T3K Urban :** `#83587226 ou #T3KURBAN`
**Tombstone :** `#866278663 ou #TOMBSTONE`
**Vice 9 :** `#84239 ou #VICE9`

### Codes concernant les véhicules (la plupart apparaîtront dans votre garage)

**Ambulance (pour se faire soigner) :** `#262852623 ou #AMBULANCE`
**Ant :** `#268 ou #ANT`
**Aqua :** `#2782 ou #AQUA`
**Baron :** `#22766 ou #BARON`
**Betsy :** `#23879 ou #BETSY`
**Bulldog :** `#2855364 ou #BULLDOG`
**Cosmos :** `#267667 ou #COSMOS`
**Destiny :** `#3378469 ou #DESTINY`
**HammerHead :** `#4266374323 ou #HAMMERHEAD`
**Justice :** `#5878423 ou #JUSTICE`
**Komodo :** `#566636 ou #KOMODO`
**Mag :** `#624 ou #MAG`
**Nelson :** `#635766 ou #NELSON`
**Nordberg :** `#66732374 ou #NORDBERG`
**Quota :** `#78682 ou #QUOTA`
**Rattler :** `#7288537 ou #RATTLER`
**Reaper :** `#732737 ou #REAPER`

**Shogun :** `#746486 ou #SHOGUN`
**Slingshot :** `#754647468 ou #SLINGSHOT`
**The Job :** `#843562 ou #THEJOB`
**Thorogood :** `#846764663 ou #THOROGOOD`
**Titan :** `#84826 ou #TITAN`
**Traxxmaster :** `#87299627837 ou #TRAXXMASTER`
**Varsity :** `#8277489 ou #VARSITY`
**Vortex :** `#867839 ou #VORTEX`
**Voxel :** `#86935 ou #VOXEL`
**Zenith :** `#936484 ou #ZENITH`
**Zomkah :** `#966524 ou #ZOMKAH`

### Codes divers

**Beau temps :** `#78669 ou #SUNNY`
**Argent :** `#66639 ou #MONEY`
**Désactiver la notoriété de la police :** `#662677 ou #NOCOPS`
**Désactiver la notoriété des gangs :** `#6642647 ou #NOGANGS`
**Santé au maximum :** `#3855432584 ou #FULLHEALTH`
**Sprint infini :** `#777468 ou #SPRINT`
**Munitions illimitées :** `#2666 ou #AMMO`

## SUCCÈS

### Canonisation (10)

Joindre les Saints.

### Reconquête (10)

Reprenez Saint's Row.

### Voyou (10)

Atteindre le rang TrueSkill de Voyou dans n'importe quel mode multijoueur.

### Radin (10)

Gagner 100000$ à Stilwater.

### Escroc (10)

Gagner 200000$ grâce aux fraudes à l'assurance.

### Lécheur de vitrines (10)

Acheter 100 vêtements et bijoux pour la garde-robe solo.

### Coupon de réduction (10)

Acheter 100 vêtements et bijoux pour la garde-robe multijoueur.

### Chef de la meute (10)

Trouver les 7 potes.

### Artaggedon (10)

Taguer tous les spots de tag cachés à Stilwater.

### Mécano (10)

Posséder 50 voitures.

### Assassin (10)

Réussir tous les niveaux du Tueur à gages.

### Démon démo (10)

Terminer tous les niveaux du Tournoi de démolition.

### Fast and Furious (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements du Détournement.

### Chauffe, Marcel (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements de l'Escorte.

### Mac (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements du Mac à dames.

### Dealer (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements du Trafic de drogue.

### Charognard (10)

Réussir tous les niveaux du Garage clandestin.

### Tuneur (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements de la Course.

### Vandale (10)

Réussir tous les niveaux et emplacements du Chaos.

### Pare-balles (10)

Réussir le mode de coopération Turbulence au plus haut niveau de difficulté.

### Garçon de courses (10)

Réussir le mode de coopération Mob Rule au plus haut niveau de difficulté.

### Flic de Stillwater (10)

Tuer 50 résidents de Stillwater avec uniquement des attaques de mélée.

### Fléau des airs (10)

Détruire 50 helicoptères.

### Audiophile (10)

Trouver les 60 cd cachés dans Stillwater.

### Dominator (10)

Gagner 10 parties online classées dans un quartier.

### Chef immobilier (10)

Débloquer les 7 planques.

### Coureur de marathon (10)

Parcourir plus de 34 km à pied.

### Negotiateur (10)

Prendre 50 personnes en otage.

### Voleur professionnel (10)

Voler 30 paquets et les livrer avec succès.

### Touriste (20)

Parcourir 800 km en voiture.

### Saints Row addict (20)

Jouer à Saints Row plus de 20 heures.

### Campeur à l'horloge (20)

Tuer 200 personnes par headshot au sniper dans une partie online classée.

### Tueur (20)

Atteindre le rang TrueSkill de Tueur dans n'importe quel mode multijoueur.

### Chaîne de gang (20)

Tuer 500 personnes à la tronçonneuse dans une partie online classée.

### Exhibitionniste (20)

Amener son équipe au niveau 4 plus de 50 fois en mode tuning, dans une partie online classée.

### Fait en Colombie (40)

Prendre le contrôle du territoire des Carnales.

### Régicide (40)

Prendre le contrôle du territoire des Vice Kings.

### Roi de la route (40)

Prendre le contrôle du territoire des Westside Rollerz.

### Bandit (40)

Atteindre le rang TrueSkill de Bandit dans n'importe quel mode multijoueur.

### Big Boss (80)

Atteindre le rang TrueSkill de Big Boss dans n'importe quel mode multijoueur.

### Maître de Stilwater (160)

Aider les Saints de 3rd Street à contrôler Stilwater.

### Racketteur (160)

Terminer toutes les activités à Stilwater.

# Saints Row 2

© THQ / Volition 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Bienvenue (5)

Prologue terminé: la Résurrection des Saints

### Le héros de Romero (5)

Terminé: le jeu vidéo the Zombie Uprising

### Surf (5)

Obtiens 3 étoiles d'or en Surf véhicules

### Col bleu (10)

Terminé: tous les niveaux des distractions Dépanneuse, Camion de pompier, Ambulance et Taxi

### À travers la ville (10)

Trouve et pose les 50 tags de Stilwater

### Elle est où ma caisse? (10)

Livre toutes les voitures aux garages clandestins

### Salut 47 (10)

Élimine toutes les cibles Tueur à gages

### Vrai pote (10)

Mets ton coéquipier à l'amende dans une distraction Coop

### Bras de fer (10)

Terminé: didacticiel du Bras de fer

### Le duc de Stilwater (10)

Tous les stunts de Stilwater trouvés

### Le test (10)

Gagne 10 Xbox LIVE matchs Bras de fer

### Maverick et Goose (10)

Tous les stunts aériens de Stilwater trouvés

### Corde de velours (15)

Terminé: tous les niveaux de Gros bras

### Demolition Man (15)

Terminé: tous les niveaux de Tournoi de démolition

### Purple Haze (15)

Terminé: tous les niveaux de Trafic de drogue

### Manipulation (15)

Terminé: tous les niveaux d'Escorte

### Classé confidentiel (15)

Terminé: tous les niveaux de Club de combat

### Star ordinaire (15)

Terminé: tous les niveaux de FUZZ

### Hélicool (15)

Terminé: tous les niveaux d'Assaut hélico

### Cascadeur (15)

Terminé: tous les niveaux de Traînée ardente

### Chasseur d'ambulances (15)

Terminé: tous les niveaux de Fraude à l'assurance

### Équipe de choc (15)

Terminé: tous les niveaux de Chaos

### Maître Aspergeur (15)

Terminé: tous les niveaux de Vidange-man

### Haute Fidélité (15)

Trouve tous les CD dans Stilwater

### Rapide et énervé (15)

Terminé: toutes les courses de Stilwater

### ... Bonjour l'éclate (15)

Terminé: tous les niveaux de Mac à dames

### Duelliste (25)

Terminé: toutes les missions Ronin en Coop

### Des hommes de confidence (25)

Terminé: tous les niveaux de toutes les activités en Coop

### Lucky ganja (25)

Terminé: toutes les missions Samedi en Coop

### Séparés à la naissance (25)

Terminé: toutes les missions Brotherhood en Coop

### Les sept Saints (30)

Gagne les sept activités de Bras de fer avec classement et les sept cartes Bras de fer

### La bonne parole (30)

Héberge et remporte une Partie libre sur Xbox LIVE

### Voyou (30)

Gagne 7 badges en multijoueur

### Affranchi (30)

Gagne 15 badges en multijoueur

### Big Boss (40)

Gagne 30 badges en multijoueur

### Seppuku (40)

Triomphe des Ronin

### Le gardien du troupeau (40)

Triomphe de la Brotherhood

### Rappelle-moi la nana (40)

Triomphe des Sons of Samedi

### Seigneur du crime (50)

Terminé: tous les niveaux de toutes les activités

### Association de malfaiteurs (100)

Terminé: toutes les missions de campagne en Coop

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## BONUS

### Ninjas et gardes du corps

Obtenu durant le jeu.

### Mêlée fraternelle

Terminer la mission 6 Brotherhood.

### Remise au magasin de vêtements

Niveau 3 Crowd Control (banlieue).

### Remise sur les customisations

Niveau 3 Mayhem (lumière rouge).

### Véhicule de Donnie

Terminer la mission 2 Brotherhood.

### Voitures de gang personnalisées

Conquête 45%.

### Voitures de gang personnalisées

Conquête 15%.

### Régénération de santé x2

Niveau 3 Snatch (Chinatown).

### Régénération de santé x3

Niveau 6 Snatch (Chinatown).

### Pistolet Kobra

Niveau 3 Fuzz (Projets).

### Disciple

Terminer le prologue mission 4.

### Aspiration

Niveau 3 Fight Club (arène).

### Aspiration

Niveau 6 Fight Club (arène).

### Lumière rouge

Teminer le prologue mission 2.

### Réduire les dommages par balle

Niveau 3 Heli assault (Bario).

### Mêlée Ronin

Terminer la mission 6 Ronin.

### Réduire la notoriété Ronin

Niveau 3 Drug Trafficking (Hotel & Marina).

### QG Saints

Terminer le prologue mission 3.

### Vitesse améliorée

Niveau 3 Insurance Fraud (usines).

### Vitesse illimitée

Niveau 6 Insurance Fraud (usines).

### Hélicoptère "The News"

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

### Trois disciples

Conquête 50%.

### Tobias

Terminer la mission 3 Sons of Samedi.

### Deux disciples

Conquête 25%.

### Munitions pistolet illimitées

Niveau 6 Fuzz (Projets).

### Livraison de véhicule

Niveau 3 Escort (lumière rouge).

### X2 Ultimax

Niveau 3 Drug Trafficking (aéroport).

## EJECTER LES CONDUCTEURS

Sautez sur le toit de n'importe quel véhicule et appuyez sur Y pour éjecter directement le pilote et prendre sa place.

## NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Mettez le jeu en pause et allumez le téléphone pour composer les codes suivants. **Attention : tous ces codes doivent être précédés du symbole #.**

### Joueur

| | |
|---|---|
| 1 | Santé à 100% |
| 2 | Collisions renforcées |
| 3 | Attaque de mêlée optimisée |
| 4 | Etoile de police supplémentaire |
| 5 | Joueur Pratfalls |
| 6 | Endurance illimitée |
| 9 | Chargeur illimité |
| 11 | Munitions illimitées |
| 12 | Corps flottants |
| 35 | Plus de notoriété |
| 36 | Invincibilité |
| 50 | Aucune notoriété |
| 51 | Aucune notoriété pour les troupes |
| 200 | Devenir géant |
| 201 | Devenir minuscule |
| 2274666399 | + 1000$ |

### Véhicules

| | |
|---|---|
| 1056 | Réparations |
| 1040 | Ambulance |
| 1041 | Ancre |
| 1042 | Atlasbreaker |
| 1043 | Attrazione |
| 1044 | Backdraft |
| 1045 | Pelle rétro |
| 1046 | Garçon de sac |
| 1047 | Baron |
| 1048 | Ours |
| 1049 | Trafiquant |
| 1050 | Bouledogue |
| 1051 | Bouteur |
| 1052 | Compton |
| 1053 | Eiswolf |
| 1054 | FBI |
| 1055 | Five0 |
| 1057 | Hollywood |
| 1058 | Justice |
| 1059 | Kent |
| 1060 | Magnétique |

| | |
|---|---|
| 1061 | Mixmaster |
| 1062 | Mangouste |
| 1063 | Joint circulaire |
| 1064 | Phoenix |
| 1065 | Quasar |
| 1066 | Quote-part |
| 1067 | Saccage |
| 1068 | Raycaster |
| 1069 | Reaper |
| 1070 | Vengeur septique |
| 1071 | Axe |
| 1072 | Stilwater municipal |
| 1073 | Superiore |
| 1074 | Taxi |
| 1075 | Le travail |
| 1076 | Titan |
| 1077 | Crapaud |
| 1078 | Fac |
| 1079 | Classique de venin |
| 1080 | Vortex |
| 1081 | Zénith |
| 711 | Horizon |
| 712 | Snipes57 |
| 713 | Tornade |
| 714 | Wolverine |
| 801 | Kaneda |
| 802 | Kenshin |
| 803 | Melbourne |
| 804 | Sabretooth |
| 805 | Tempête de sable |
| 806 | Widowmaker |
| 825 | Ouragan |
| 826 | Miami |
| 827 | Python |
| 828 | Requin |
| 829 | Capitaine |
| 4976 | Mini-hélicoptère |
| 728237 | Soucoupe volante |
| 7266837 | Mini-vélo |

## Armes

| | |
|---|---|
| 920 | Mesure 12 |
| 921 | Berger 44 |
| 922 | AR200 |
| 923 | AR50 |
| 924 | Lanceur AR50 |
| 925 | AS14 |
| 926 | Batte de baseball |
| 927 | Tronçonneuse |
| 928 | Extincteur |
| 929 | Lance-flammes |
| 930 | Grenade Flashbang |
| 931 | GAL43 |
| 932 | GDHC |

| | |
|---|---|
| 933 | Grenade |
| 934 | Holt 55 |
| 935 | K6 Krukov |
| 936 | Couteau |
| 937 | Machette |
| 938 | McManus2010 |
| 939 | Minigun |
| 940 | Molotov |
| 941 | Nightstick |
| 942 | NR4 |
| 943 | Spray au poivre |
| 944 | Canne de souteneur |
| 945 | Bombe de pipe |
| 946 | RPG |
| 947 | RPG Annihilator |
| 948 | Épée samouraï |
| 949 | Satchel |
| 950 | Le choc barbote |
| 951 | SKR-9 |
| 952 | Marteau de forgeron |
| 953 | Stungun |
| 954 | T3K urbain |
| 955 | Jente |
| 956 | Pierre tombale |
| 957 | Vice 9 |
| 958 | XS-2 |
| 969 | Claque de souteneur |

## Conditions météo

| | |
|---|---|
| 666 | Orageux |
| 78665 | Ciel instable |
| 78666 | Forte pluie |
| 78668 | Pluie légère |
| 78669 | Ciel clair |
| 78670 | Temps normal |

## Spécial

| | |
|---|---|
| 7 | Explosions accentuées |
| 8 | Saints deluxe |
| 15 | Piétons ivres |
| 16 | Mauvaise voiture |
| 18 | Apesanteur faible |
| 19 | Guerre piétonne |
| 20 | Pluie de piétons |
| 202 | Minimiser |
| 1200 | Heure fixée à midi |
| 2400 | Heure fixée à minuit |

## "THE DUKE"

Réussir les 80 sauts acrobatiques.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Evasion

Commencez par faire le tour de la pièce jusqu'à ce que votre premier objectif apparaisse à l'écran ; vous devez tuer le médecin. Tabassez-le jusqu'à ce qu'il meure et prenez la porte de gauche. Sortez vers les toits. Défoncez la porte suivante et éliminez les deux hommes qui vous attaquent. Suivez votre compagnon et avancez. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Contournez le garde et éliminez-le puis combattez les hommes qui arrivent en renfort. Ramassez les armes et les munitions sur les cadavres puis quittez les lieux. Dirigez-vous vers le carré bleu sur le radar jusqu'à atteindre l'hélico. Tuez les deux gardes qui se trouvent sur place et continuez votre progression.

Un peu plus loin, volez une voiture et fuyez en compagnie de votre ami. Dirigez-vous vers le port en forçant les différents barrages. Une fois sur place, garez le véhicule et dirigez-vous vers le point indiqué sur votre radar.

C'est là que vous serez obligé de fuir en bateau. Mettez-vous à l'arrière et canardez les hélicoptères et les bateaux des agents de l'ordre qui ne vous lâchent pas d'une semelle. Une cinématique s'en suivra. Allez ensuite vers le point violet, sur la carte.

### Missions : Saints de 3rd Street

#### 1 - Commis d'office

**Récompense : 500$**
**Bonus : Red Light**

Au début de la mission, allez vers la boutique de vêtements en suivant la ligne bleue. Garez-vous devant la marque bleue et achetez de nouvelles fringues. Quittez le magasin et allez en direction de Teenay. Après la cinématique, vous vous faites attaquer par des motards. Dégainez une arme et tirez-leur dessus. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les deux derniers ennemis avant de monter dans une voiture et vous rendre au tribunal. Les motards ne vous lâchent pas et continuent à vous poursuivre. Vous pouvez les ignorer ou vous arrêter et les éliminer.

Une fois devant le tribunal, montez les marches et ouvrez les portes. Escaladez les escaliers puis prenez à droite. Entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir et allez dans le dernier bureau.

Après la cinématique, vous devez fuir accompagné de Gat et Lee. Repérez-vous grâce au radar et éliminez les policiers qui vous poursuivent. Dirigez-vous vers le point bleu jusqu'à vous retrouver dehors. Eliminez les flics qui barrent la route à la sortie puis braquez une voiture. Emmenez vos deux accompagnateurs chez Aisha.Vous débloquez la maison de Red Light, vous pourrez vous y changer et accéder à vos armes.

#### 2 - Versement initial

**Récompense : 1000$**
**Bonus : QG des Saints**

Votre première mission consiste à chasser les locataires d'un vieux bâtiment pour en faire votre QG. Allez sur place et

entrez puis descendez au sous-sol. Les personnes à éliminer sont marquées en rouge sur le radar, tirez à vue.

Vos ennemis sont au nombre de dix-huit, faites le ménage et quittez les lieux.

### 3 - Trois Rois

**Récompense : 1000$**
**Bonus : Capacité Disciple**

Pour la prochaine mission, vous disposerez d'un temps limité pour recruter trois personnes. Vous devrez ensuite accomplir trois tâches pour que ces personnes acceptent de se joindre aux Saints :

Pour qu'elle accepte de se joindre aux Saints, vous devrez réussir à prendre trois tremplins en trois minutes. Le circuit est assez simple, il ne devrait pas poser problème.

Pour que Pierce vous suive, vous devrez assassiner neuf hommes du Clan des Ronins en deux minutes. Ces hommes sont répartis en trois groupes. Repérez le groupe le plus éloigné et commencez par éliminer les trois hommes. Pour le groupe qui se trouve sur la jetée, vous devrez quitter votre véhicule et leur tirer dessus. Vous risquez aussi de rencontrer de la résistance en vous déplaçant entre les cibles.

Pour que Carlos rejoigne les Saints, vous devrez l'aider à voler une caravane. Montez dans la dépanneuse et suivez votre radar pour atteindre l'emplacement du véhicule. Remorquez-le et rentrez au garage de Carlos. En chemin, la police se lance à vos trousses, essayez de tenir jusqu'au garage pour finir la mission.

## Missions : La Brotherhood

### 1 - Premières impressions

**Récompense : 1000$**
**Bonus : Quartier de Southern Cross**

Repérez la marque du tigre rouge sur votre radar et rendez-vous aux grottes. Vous y rencontrez Maero qui se fait immédiatement encercler par les flics. Vous devrez donc l'aider à fuir. Suivez la carte et faites le parcours en vous assurant que votre compagnon est toujours à proximité de vous. Escaladez la pente en traversant les zones de lumière.

Tuez les flics qui vous attaquent et avancez jusqu'à la passerelle. Traversez-la et remontez en passant par les escaliers. Traversez ensuite un magasin de fringues pour atteindre la porte de sortie indiquée par une lumière vive. Braquez un véhicule et fuyez en évitant les voitures de police car vous écopez d'un indice de recherche de deux étoiles. Suivez le chemin indiqué sur le radar pour attendre le point de rendez-vous.

### 2 - Tournée de réunion

**Récompense : 2000$**
**Bonus : Nouveau quartier débloqué**

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois véhicules. Un homme vous accompagne, il aura pour tâche de poser les bombes pendant que vous le protégerez. Lorsque la bombe est posée, faites face au véhicule et éloignez-vous avant de déclencher l'explosion.

Pour le dernier véhicule, vous affronterez de nombreux ennemis, assurez-vous donc d'avoir un max de munitions et d'armes avant de vous y rendre. Une fois la bombe posée, fuyez et restez loin de la voiture pour ne pas être touché par les débris de l'explosion.

### 3 - Pas de gaspillage

**Récompense : 2000$**

Dirigez-vous vers l'île de la centrale et ramassez le détecteur de toxicité. Utilisez cet appareil pour trouver les déchets qui sont sur l'île. Avancez jusqu'à l'entrepôt indiqué par la lumière en surbrillance pour valider le premier objectif. Rendez-vous ensuite jusqu'à l'héliport qui se trouve au bout des escaliers jaunes. Une fois au sommet, repoussez les vagues d'ennemis jusqu'à l'arrivée des renforts.

Montez ensuite dans l'hélico et décollez. Tirez sur les hélicos de la police jusqu'à ce que vous vous crashiez. Braquez un véhicule et fuyez vers le point de rendez-vous. Attention, d'autres flics vous barreront la route au sol, frayez-vous un chemin entre les voitures.

## 4 - Asphalte Rouge

**Récompense : 2500$**
**Bonus : Quartier de Charlestown**

Lors de cette mission, vous devez secourir Carlos. Prenez une voiture au hasard et dirigez-vous vers le garage de Donnie à toute vitesse. Eliminez tous les hommes armés qui vous attaquent et entrez. Trouvez votre homme et tabassez-le jusqu'à ce qu'il vous révèle l'emplacement de Carlos. La barre de santé de ce dernier chute rapidement, il faudra le retrouver avant qu'elle ne se vide complètement. Votre ami se trouve dans une voiture, repérez-la grâce au radar et faites en sorte de l'arrêter avant que votre ami ne décède. Dès que la voiture ennemie s'arrête, descendez ses quatre occupants pour finir la mission.

## 5 - Erreur de la banque en ta faveur

**Récompense : 3000$**
**Bonus : Quartier d'Ezpata**

Vous devrez vous rendre à la banque et retrouver une certaine Jessica. Entrez et retrouvez la femme avant de la prendre en otage (suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour la kidnapper). Dirigez-vous vers le carré bleu en éliminant les gardes. Jessica s'occupera ensuite d'éteindre l'alarme. Quittez les lieux et dirigez-vous vers le véhicule indiqué avant de vous enfuir. Votre destination est le stade, allez-y à toute vitesse en évitant les barrages de police.

## 6 - Merci et bonne nuit !

**Récompense : 3500$**
**Bonus : Quartier de Copperton, Style de combat de La Brotherhood**

Dirigez-vous vers le point indiqué sur votre carte. Il s'agit d'un entrepôt gardé par des hommes armés. Eliminez-les et trouvez les deux camions qui contiennent des feux d'artifices. Montez et allez à nouveau vers le stade en évitant les assauts de vos ennemis. Votre temps est limité à trois minutes et si vous endommagez le véhicule, vous échouerez dans la mission.

## 7 - Rétribution

**Récompense : 5000$**
**Bonus : Quartier d'Encanto**

Pour cette mission, vous devrez assassiner quatre personnages appartenant à La Brotherhood. Les emplacements de vos cibles sont marqués sur le radar. Allez au premier endroit et éliminez la personne marquée par une flèche rouge. Quittez les lieux et dirigez-vous vers la deuxième cible. Celle-ci tente de s'échapper par les toits. Poursuivez-la et faites-lui la peau. Le prochain lieutenant s'enfuit en voiture, poursuivez-le et tuez-le. Rendez-vous ensuite vers la boutique où se trouve le troisième ennemi et butez-le.

### 8 - L'appât

**Récompense : 7500$**
**Bonus : Quartier de Huntersfield**

Pour la prochaine mission, vous devrez trouver et exploser trois bus appartenant à la prison de l'état. Suivez les marques rouges sur votre radar et atteignez votre cible. Détruisez les trois véhicules en évitant les nombreuses voitures de police puis dirigez-vous vers les quais. Empruntez l'un des bateaux et foncez vers les quatre cibles à détruire. Il s'agit de quatre embarcations ennemies. Utilisez le lance-roquettes pour en venir à bout rapidement.

### 9 - L'ennemi de mon ennemi

**Récompense : 12500$**
**Bonus : Quartier de Fox Drive**

Vous devez d'abord ramasser un maximum d'armes et de munitions avant d'entamer la prochaine mission. Rendez-vous ensuite à l'endroit indiqué sur le radar pour trouver une embarcation. Montez et éliminez les hommes qui se trouvent sur le pont ainsi que dans les cales. Ils sont au nombre de dix-huit et sont lourdement armés. Ressortez et tenez bon face aux trois vagues successives d'hommes armés qui vous attaquent. Ensuite, vous devrez exploser des hélicoptères, utilisez donc votre lance-roquettes pour les descendre.

### 10 - Le siège

**Récompense : 25000$**
**Bonus : Quartier de Stoughton**

Vous devrez maintenant aller vers le quartier général des La Brotherhood. Prenez quelques hommes avec vous et dirigez-vous vers l'endroit marqué sur la carte. Dès que vous atteindrez les lieux, dix cibles apparaissent sur votre radar et vous devrez en venir à bout rapidement car d'autres hommes vont débarquer pour vous faire la peau. Baladez-vous dans le QG et autour de ce dernier pour débusquer les différents ennemis et les buter.

Lorsque vous aurez accompli ce premier objectif, allez vers le point qui vient d'apparaitre sur le radar pour éliminer les prochaines cibles. Elles sont très nombreuses. Prenez votre temps et neutralisez ces hommes en progressant dans les étages jusqu'à trouver Maero. Eliminez-le pour clore la mission.

### 11 - Confrontation

**Récompense : 50,000$**
**Bonus : Quartier de Little Shangai, Monster Truck, Véhicules de la Brotherhood, Personnalisation de la Brotherhood, Pierce devient votre ami**

La prochaine mission se déroule dans une arène. Vous devrez éliminer en priorité le chef des Brotherhood, il effectue des tours sur la zone la plus large du circuit. Si vous disposez d'un lance-roquettes, arrêtez-vous et tirez sur son véhicule de loin. Lorsqu'il fonce vers vous, évitez-le et ripostez à nouveau. N'oubliez pas de repousser les autres ennemis en même temps.

## Missions : Sons of Samedi

### 1 - Bonne Dust, Bon voyage

**Récompense : 1000$**
**Bonus : Quartier de Frat Row**

Pour cette première mission, consultez votre carte et suivez le symbole de tête de mort. Il vous mènera vers l'université.

Une fois sur place, descendez en utilisant les escaliers puis éliminez toutes les cibles marquées sur votre radar. Vous devez ensuite vous emparer de la Loa Dust, une nouvelle drogue. Une fois l'objet en main, reprenez votre véhicule ou braquez-en un autre pour vous rendre à la nouvelle cible et prendre un deuxième paquet.

Sur place, et après avoir pris la drogue, vous devrez poursuivre Mr. Gabby. Essayez de rester à proximité de votre cible et conduisez correctement en espérant qu'il se plante. Lorsqu'il aura provoqué des dégâts importants à sa propre voiture, approchez-vous et tirez-lui dessus pour le forcer à s'arrêter. Emparez-vous du paquet et allez au point de rendez-vous.

### 2 - La lime dans le gâteau

**Récompense : 1500$**
**Bonus : Quartier de Pilsen**

Pour la prochaine mission, vous devez placer une charge explosive sur une île. Vous disposez de quatre minutes pour aller au quai et trouver un bateau. Montez et dirigez-vous vers l'île en suivant la carte. Amarrez votre embarcation et allez à l'endroit indiqué. Passez la porte et placez l'explosif dans les conduits. Si vous dépassez le délai, la bombe explosera et vous mourrez.

Sortez par la deuxième porte et dirigez-vous vers celle du centre de détention. Tuez les gardiens que vous rencontrez en route et entrez. Traversez les lumières bleues pour atteindre votre objectif en tuant les gardiens et en épargnant les prisonniers. Montez à l'étage et éliminez d'autres gardes jusqu'à ce que vous atteigniez l'allée F. sur place, vous trouverez une prisonnière que vous devrez libérer. Emmenez-la avec vous et descendez tout en bas. Quittez les lieux par l'entrée principale et éliminez tous les agents de l'ordre qui vous barrent la route. Une fois à l'air libre, butez d'autres policiers et allez vers l'hélico. Décollez en prenant soin d'emmener la femme qui vous accompagne.

### 3 - Assaut Aérien

**Récompense : 2000$**
**Bonus : Quartier de Pleasant View, hélico civil, Tobias devient votre ami**

Montez dans l'hélico et décollez. Vous devez détruire six cibles. Une barre apparaitra à gauche de votre écran, elle indique les dégâts que vous provoquerez. Dès que vous vous approcherez d'une cible, une flèche rouge apparait au dessus de cette dernière. Une fois ces cibles détruites, vous passez aux suivantes. Vous devrez exploser quatre voitures qui se trouvent à proximité de l'hôpital. Approchez-vous du sol, stabilisez l'hélico et utilisez les munitions de l'appareil (vous disposez d'une infinité de munitions) pour détruire les quatre cibles.

### 4 - Veteran Child

**Récompense : 2500$**

Pour votre prochaine mission, vous devez sauver Shaundi de ses kidnappeurs. D'abord braquez une voiture puis allez à la rencontre de Veteran Child. Une fois sur place, descendez et entrez dans le club. Eliminez les hommes qui vous barrent la route puis ressortez. Reprenez une voiture et dirigez-vous vers votre deuxième destination.

Arrivé devant ce deuxième club, entrez et suivez les cercles lumineux sur la carte. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et descendez au sous-sol. Retrouvez Veteran Child puis descendez encore pour enclencher le combat. Ce dernier se sert de Shaundi comme bouclier. Commencez par repérer les grenades fumigènes indiquées par des flèches de couleur verte. Utilisez-les contre l'ennemi et tirez-lui dessus pendant le laps de temps où il est désorienté. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois et vous viendrez à bout de cet ennemi. Vous sauverez ainsi Shaundi des mains de son kidnappeur.

### 5 - La maison brûle

**Récompense : 3000$**

**Bonus : Quartier de Shivington**

Pour cette mission, vous aurez des cibles à détruire. Ces cibles peuvent être humaines ou pas et elles se trouvent à quatre endroits différents de la ville. Suivez le radar et dirigez-vous vers le premier endroit. Commencez par éliminer les objectifs et quittez les lieux pour vous rendre à la deuxième zone. Arrivé au dernier endroit, vous devrez poursuivre et arrêter un convoi qui transporte une personne dont vous avez besoin. Braquez une voiture et collez aux trousses du véhicule ennemi. Détruisez la voiture progressivement sans qu'elle n'explose pour forcer le chauffeur à s'arrêter.

## 6 - Bad Trip

**Récompense : 3500$**
**Bonus : Quartier de Ultor Dome, Combat rapproché des Samedi**

Pendant la prochaine mission, votre personnage tombe dans un bad trip, il souffre d'hallucinations et a du mal à marcher et à conduire. Entre temps vous vous ferez attaquer par des policiers que vous devrez éliminer (ils ne sont pas très nombreux, rassurez-vous).

Ensuite, braquez une voiture et revenez à la planque à toute vitesse. Shaundi est en train de se faire attaquer, sauvez-la de ses agresseurs. Remontez ensuite et repoussez les différentes vagues d'hommes armés qui assaillent votre planque. A la fin, des véhicules ennemis se rapprocheront de votre emplacement, vous pourrez les repérer sur le radar. Eliminez-les pour clore la mission.

## 7 - Liens affectifs

**Récompense : 5000$**
**Bonus : Quartier de Sunsinger**

Braquez une voiture et laissez Pierce conduire. Votre tache consiste à descendre six hélicos et pour ce, vous disposez de munitions infinies. Vous commencez par poursuivre les deux premiers appareils. Essayez de les garder dans votre ligne de mire même si la conduite de votre accompagnateur laisse à désirer. Une fois les deux hélicos abattus, allez vers le bateau.

Une fois sur place, vous devrez poursuivre les deux prochains appareils. Encore une fois, c'est votre ami Pierce qui s'occupe de la conduite du bateau tandis que votre tache sera de tirer sur les cibles. Cette mission ne devrait pas vous poser de problèmes puisque vous aurez les hélicos dans votre champ de vision tout au long de la poursuite. Dès que vous les aurez descendus, remontez sur la terre ferme à l'endroit indiqué et braquez un véhicule pour continuer la mission. Vous ne disposez pas de beaucoup de temps pour les deux derniers appareils, essayez d'en finir au plus vite.

## 8 - Anti-émeutes

**Récompense : 7500$**

D'abord, tenez bon contre les vagues d'ennemis qui attaquent votre entrepôt. Il faut que vous puissiez défendre les deux entrées en même temps. Vos ennemis disposent de cocktails Molotov qu'ils vous lancent dessus, évitez de vous faire toucher.

Ensuite, repoussez d'autres vagues le temps que Pierce charge la drogue dans le camion. Surveillez constamment les deux entrées de l'entrepôt et protégez votre ami des assauts des junkies.

Enfin, détruisez les convois ennemis puis montez dans un véhicule pour défendre le camion lors du transport de la came. Vous devez vous rendre à votre QG mais le chemin grouille de policiers et d'ennemis à abattre. Eliminez toutes les voitures qui risquent d'endommager le camion et essayez de maintenir sa barre de santé au plus haut niveau jusqu'à atteindre votre destination.

## 9 - Eternel Sunshine

**Récompense : 12500$**
**Bonus : Quartier de The Mills**

Votre prochaine destination sera l'usine à viande. Fouillez les différentes pièces de ces bâtiments pour trouver Mr Sunshine (représenté par un carré bleu). Votre ennemi dispose de pouvoirs vaudous, il est donc difficile à tuer. Il peut, en plus, vous paralyser pendant quelques secondes grâce à ces mêmes pouvoirs. Commencez par tirer sur la poupée. Dès que vous l'aurez touchée, vous pourrez tirer directement sur Sunshine pour lui provoquer des dégâts. Effectuez cette manoeuvre plusieurs fois pour en venir à bout. Entre chaque coup porté, une horde d'ennemis appartenant au gang des Samedi vous attaquera. Prenez soin de les éliminer entre chaque confrontation avec le boss.

### 10 - Assaut sur le central 31

**Récompense : 25000$**

Pour la prochaine mission, vous devrez vous rendre au poste de police. Vous disposez de trois minutes, essayez donc de trouver un véhicule et de vous y rendre au plus vite. En route, vous repérerez un van que vous devrez poursuivre et arrêter. Tirez sur le conducteur pour stopper le véhicule. Poursuivez ensuite et garez-vous sur la marque bleue, devant le central.

Entrez à l'intérieur et allez parler à l'agent de police de l'accueil (il s'agit d'une femme). Rendez-vous ensuite au quatrième étage. Shaundi s'occupera des serveurs tandis que votre tache consistera à arrêter les flots infinis de policiers qui vous attaquent.

Lorsque votre ami aura terminé sa petite manipulation, sortez et quittez les lieux en hélico. Atterrissez sur le toit de la base, sur la marque bleue.

### 11 - Rififi au centre commercial

**Récompense : 50000$**
**Bonus : Quartier de Prawn Court, Véhicule du Général, Véhicules des Samedi, Personnalité des Samedi, Shaundi devient votre amie, Personnalisation des voitures du gang**

Il est primordial de se munir d'un lance-roquettes pour pouvoir finir cette mission. Vous disposez, d'abord, de deux minutes pour aller à l'endroit indiqué sur la carte. Allez vers les lieux de l'embuscade et atteignez le cercle lumineux avant la fin du temps imparti pour déclencher une cinématique. Abattez ensuite tous les Samedis et suivez le Général. Entrez dans le centre commercial et avancez vers la marque bleue en éliminant tous ceux qui vous barrent la route.

Sortez votre lance-roquettes et tirez sur le Général qui se cache à l'intérieur de son appareil. Restez à distance et lancez plusieurs roquettes sur l'engin pour le détruire et ainsi tuer votre ennemi.

## Missions : Les Ronin

### 1 - Les sept Saints

**Récompense : 1000$**
**Bonus : Quartier de Centennial Beach, Personnalisation des gardes du corps**

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le casino ennemi. Entrez et commencez à faire le ménage. Dégommez d'abord 15 membres du clan du dragon jaune. Ensuite, Gat ira placer les charges explosives tandis que vous le protègerez. Repoussez tous les hommes armés qui vous attaquent jusqu'à ce qu'il finisse le boulot. Quittez ensuite les lieux à toute vitesse, dès que le message "reste loin des bombes" apparaisse à l'écran. Ramenez tranquillement le butin à la maison d'Aisha tout en éliminant les ennemis en route.

## 2 - Plus blanc que blanc

**Récompense : 1500$**
**Bonus : Quartier de Nob Hill**

Commencez par braquer un véhicule puis rendez-vous jusqu'au vendeur de voitures d'occasion. Montez dans le véhicule marqué d'une flèche de couleur verte puis allez rendre visite au marchand d'armes. Rencontrez l'homme qui vous parle du receleur que vous devez aller voir. Montez en sa compagnie dans sa propre voiture et dirigez-vous vers le point marqué sur la carte. En chemin, vous vous ferez attaquer par des hommes du gang des Ronins. Eliminez-les pendant que votre ami conduise. Résistez jusqu'à la fin de la mission.

## 3 - Fou du volant

**Récompense : 2000$**
**Bonus : Quartier de Tidal Spring**

Cette mission se passe en moto et vous devez, donc, faire la peau aux conducteurs de six motos ennemies appartenant au gang des Ronins avant qu'ils n'atteignent la planque des Saints.

Poursuivez vos cibles en plein centre ville et essayez d'éviter les différents obstacles. Ces derniers peuvent aussi vous aider à arrêter ou à ralentir vos ennemis. Profitez de chaque accident pour vous rapprocher de la moto adverse avant de lui tirer dessus. Vous pouvez aussi exploser les véhicules civils pour provoquer des dégâts à vos ennemis.

## 4 - La saignée

**Récompense : 2500$**
**Bonus : Quartier de Filmore**

Vous devez commencer pour repousser les vagues d'ennemis tout en protégeant votre allié, blessé. Tirez sur tout ce qui bouge et explosez les véhicules des Ronins. Une fois le calme revenu, emmenez Gat à l'hôpital et tirez aux lance-roquettes sur vos poursuivants, en chemin. Résistez jusqu'au point d'arrivée pour clore la mission.

## 5 - Menace niveau orange

**Récompense : 3000$**
**Bonus : Quartier de Quinbecca, Tenue de Ninja**

Braquez une voiture et dirigez-vous vers l'aéroport. Sur place, vous devrez vous rendre à la zone arrière. Vos cibles apparaissent sur le radar et vous devrez contourner l'édifice et aller jusqu'au cercle lumineux. Descendez de la voiture et avancez en éliminant les Ronins qui vous barrent la route. Eliminez tous les chefs pour déclencher le prochain objectif.

Vous devez maintenant poursuivre une voiture de golf ennemie jusqu'à la dépasser et tirer sur le conducteur.

Ensuite, sortez de l'aéroport et poursuivez les deux hommes qui s'enfuient en moto. Vous pourrez toutefois leur couper la route, si vous êtes assez rapide. Si vous n'y arrivez pas, trouvez-vous une voiture (ou mieux ; une moto) et collez-leur aux trousses. Si vous êtes en moto, vous aurez tout le loisir de leur tirer dessus en conduisant. Sinon, dépassez-les et faites les tomber avant de les achever.

## 6 - Kanto Connexion

**Récompense : 3500$**
**Bonus : Quartier de Rebadeaux, Style de combat rapproché des Ronins**

Braquez une voiture et dirigez-vous vers le Kanto. Avancez sur le cercle lumineux et déclenchez la cinématique. Le

combat suivant se fera au katana et vous devrez repousser les vagues de Ronins avant de faire face à leur chef ; Jyunichi. Il est beaucoup plus fort que les autres et vous devrez vous armer de toute votre science de combat pour en venir à bout. Contrez ses attaques en appuyant sur le bouton de frappe au dernier moment puis ripostez jusqu'à l'abattre.

## 7 - Horaires de visite

**Récompense : 5000$**
**Bonus : Quartier d'Union Square**

Il existe deux façons qui vous permettent de venir à bout de cette mission :

1- Poussez le chariot de Gat en suivant les marques sur votre radar et en éliminant les ennemis en chemin. Trouvez la sortie de l'hôpital en protégeant votre allié.

2- Montez vers les étages en traversant l'hôpital. Eliminez les ennemis en route puis montez dans l'hélico. Descendez prendre Gat et quittez les lieux.

## 8 - Service de chambre

**Récompense : 7500$**
**Bonus : Quartier de Brighton**

Allez en voiture jusqu'au QG des Ronins. Entrez dans l'hôtel et faites le ménage. Vous devez vous débarrasser de sept hommes avant de monter dans l'ascenseur. Vous devrez ensuite poser sept bombes à des endroits précis, indiqués par des cercles bleus.
Ces endroits se trouvent à chaque étage de l'hôtel. Déposez chaque bombe puis montez via les escaliers pour vous retrouver à l'étage supérieur. Evidemment cette traversée ne sera pas de tout repos, il faudra faire avec les différents hommes armés. Certains d'entre eux sont armés de lance-roquettes, essayez d'éviter leurs tirs. Placez le dernier explosif puis traversez les portes pour faire face au dernier Ronin. Eliminez-le et revenez dans le couloir central. Suivez les indications qui s'affichent pour faire du Base-jump depuis le toit de l'hôtel. Sautez et appuyez sur la touche indiquée pour ouvrir le parachute au bon moment.

## 9 - Paix à son âme

**Récompense : 12500$**
**Bonus : Quartier de Mourning Woods Cemetery**

Commencez par vous rendre à l'enterrement puis éliminez les Ronins qui vous empêchent de forcer le passage. Trouvez ensuite Shogo, l'héritier du clan, en vous dirigeant vers le cercle lumineux. Poursuivez-le à moto à travers la ville. Il ne doit pas gagner plus de 15 secondes d'avance sinon vous échouez. Tirez-sur lui à chaque occasion et ne lui laissez aucun répit. Ne comptez pas sur d'éventuelles chutes de la part de votre adversaire, c'est un très bon pilote. Faites en sorte qu'il passe par des quartiers que vous contrôlez car vos hommes vous aideront en lui tirant dessus.

## 10 - Démolition imminente

**Récompense : 25000$**
**Bonus : Quartier d'Adept Way**

Dirigez-vous vers les bidonvilles et éliminez tous ceux qui vous barrent le passage. L'ennemi tente de détruire les piliers qui supportent la base, votre but et de l'en empêcher. Protégez les piliers en vous repérant grâce au radar, ce dernier vous indique le point d'arrivée des ennemis. Résistez pendant le temps imparti en abattant tous ceux qui s'approchent des piliers. Dès que le calme est revenu, dirigez-vous vers le prochain point de rendez-vous.

Il existe quatre nouveaux piliers à protéger. Eliminez les différentes vagues d'assaillants puis allez retrouver leur chef

Akuji et tuez-le.

### 11 - Le malheur des uns...

**Récompense : 50,000$**
**Bonus : Quartier de Stiwater Boardwalk, Moto Prototype d'Akuji, Véhicules des Ronins, Personnalité des Ronins, Johnny Gat devient votre ami**

Montez dans une des deux voitures qui se trouvent à proximité puis suivez la route jusqu'au point marqué sur la carte. Essayez de semer vos poursuivants et tirez-leur dessus si vous pouvez alterner la conduite et le tir. Une fois arrivé à destination, descendez et sprintez vers le jet ski. Montez et dirigez-vous vers le point indiqué en évitant les barils explosifs lancés par l'hélico qui se met à vos trousses. Si votre engin explose, continuez à la nage jusqu'à atteindre la rive. Avancez et éliminez les ennemis qui vous attaquent en prenant soin de ne pas vous faire gravement blesser.

Avancez sur les bateaux jusqu'à retrouver Wong pour déclencher la bataille. Bloquez les coups de votre adversaire et ripostez jusqu'à ce que vous l'éliminiez en prenant soin de vous éloigner si vous êtes touché. Continuez ainsi jusqu'à ce que sa barre de vie se vide complètement.

## Missions : Ultor Corp.

### 1 - Chercher des crosses

**Récompense : 10,000$**

Lorsque vous aurez clos les chapitres relatifs aux quatre gangs, une marque apparaitra sur la carte vous montrant votre prochaine destination. Dirigez-vous vers le premier point bleu.

Allez jusqu'au bar et éliminez les hordes d'ennemis qui vous attaquent. Ne laissez aucun survivant puis quittez les lieux.

Une fois dehors, d'autres hommes armés vous barrent la route. Eliminez-les et montez dans le char. Vous devrez sauver Pierce et Shaundi, commencez par le premier en vous dirigeant vers le point indiqué sur la carte.

**Pierce**
Une fois sur place, éliminez les membres d'Ultor qui vous attaquent. Restez dans le char et videz les chargeurs de la tourelle sur le blindage. Pierce viendra vous rejoindre lorsque vous en aurez fini avec tous les ennemis.

**Shaundi**
Puisque vous avez déjà sauvé Pierce, vous conduirez tandis que votre compagnon se concentrera sur le tir. Restez derrière ou à coté du véhicule ennemi pour que votre ami vide ses chargeurs dessus.

### 2 - Plan Pyramide

**Récompense : 15,000$**
**Bonus : Blindé d'Ultor, Canne de mac**

Vous devez écoper de quatre étoiles de police pour commencer la mission. Allez à l'endroit marqué sur la carte et tirez dans le tas. Dès que vous récoltez les étoiles requises, dirigez-vous vers le prochain point (marque bleue) et sautez dans l'eau. Avancez jusqu'à la berge et remontez sous le tunnel. Avancez dans ce labyrinthe en butant tous les hommes armés qui se trouvent sur place. Suivez les marques bleues pour atteindre votre cible puis ramassez les bombes. Dès que vous les aurez en main, trois nouvelles cibles apparaissent sur le radar. Vous devrez les rejoindre pour y déposer les explosifs et quitter les lieux avant la déflagration.

### 3 - Saler la terre... A nouveau

**Récompense : 25,000$**

Suivez le point marqué sur votre radar pour rejoindre un petit bateau. Utilisez-le pour vous rendre jusqu'à l'embarcation qui se trouve un peu plus loin, sur l'eau. En route, un hélico vous attaque, éliminez-le et continuez votre progression. Arrivé près du bateau, montez et repérez les cadres d'Ultor. Eliminez-les un à un puis descendez vers la partie principale. Vous y rencontrerez des hommes armés marqués par une flèche rouge au dessus de la tête. Eliminez-les aussi et fouillez le reste du bateau pour y faire le ménage.

Lorsque vous aurez descendu tout le monde, vous vous rendrez compte qu'un des hommes s'est échappé. Poursuivez-le en jet ski et éliminez-le avant qu'il ne disparaisse.

## 4 - ... Et une vie meilleure

**Récompense : 50,000$**
**Bonus : Hélico d'attaque**

Vous commencez cette dernière mission par une course poursuite. Collez aux trousses du véhicule de Vogel et tirez-lui dessus. Suivez-le jusqu'à la tour puis dirigez-vous vers l'hélico (marqué sur votre radar) et montez.

Une fois en l'air, dirigez-vous vers les générateurs de la tour et détruisez-les selon un ordre précis. Evidemment votre tache n'est pas si facile que ça puisque les hélicos ennemis feront tout pour vous descendre. Eliminez-les d'abord et continuez. Dès que vous aurez détruit les quatre générateurs, montez au sommet de la tour pour déclencher une cinématique. Longez le couloir et utilisez votre lance-roquettes contre Vogel. Félicitations, vous venez de finir le jeu !

# Saints Row 2 : Corporate Warfare

© THQ / Volition 2009



## ROQUETTES INFINIES

Menez à bien l'objectif "Ultor Family Fun Day" pour débloquer les roquettes illimitées.

# Sam & Max : Sauvez le Monde

© Telltale Games 2009



## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

**Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.**

Ce jeu d'aventure en six épisodes met en scène les deux policiers free-lances les plus déjantés du jeu vidéo en les faisant évoluer dans un univers qui ne l'est pas moins... En effet, oubliez les principes et lois qui régissent notre monde, car les personnages que vous rencontrerez et l'environnement que vous pourrez explorer correspondent aux normes du n'importe quoi... Ce ne sera pas pour nous déplaire, car les énigmes garderont une certaine logique dans leur résolution, à partir du moment où vous acceptez le fait que l'humour est omniprésent ici. Les commandes sont on ne peut plus simples : cliquez dans une direction pour faire avancer Sam et Max, puis utilisez les objets sur des personnages ou d'autres items en les sélectionnant simplement à partir de votre inventaire, représenté par une boîte en carton en bas à gauche de l'écran de jeu. Cette solution traite de la marche à suivre obligatoire pour terminer les épisodes, mais sachez d'une part que vous n'êtes pas toujours contraint d'effectuer les actions dans l'ordre indiqué, et que d'autre part vous aurez de nombreux éléments à observer par vous-même, ceci rajoutant une bonne dose de fun à cet opus !

### Episode 1 - Choc culturel

Commencez par récupérer le gant de boxe sur le rebord de la fenêtre et la boule de bowling au pied de l'armoire à dossiers, puis ouvrez la porte du placard sur la droite pour découvrir le fromage situé derrière. Malheureusement, ce n'est pas du gruyère. Sortez donc votre gros flingue, puis tirez sur le fromage pour qu'il ressemble au gruyère demandé par Jimmy, puis emparez-vous d'une part. Placez-la devant le trou de souris, puis lorsque viendra le moment de dialoguer, choisissez plutôt de faire parler Max en utilisant n'importe quelle phrase. Le rat va alors se plaindre d'avoir une migraine. Choisissez maintenant de faire parler Sam au sujet du mal de crâne, puis Jimmy avouera avoir des vertiges. Sélectionnez enfin Max pour qu'il le menace de le mettre à sécher, et sortez du bureau après la cinématique.

Partez maintenant sur la droite pour parler à Specs qui est en train de taguer le mur, puis après avoir épuisé les dialogues, entrez dans l'escrocmarché de Bosco juste à droite. Parlez-lui du terroriste nain, puis dites ensuite "Je crois qu'on y est", avant de demander à acheter quelque chose. Demandez-lui ce qu'il a, et ce qui se trouve derrière le comptoir pour qu'il vous parle ensuite du lance-grenades lacrymogènes. Demandez-le lui pour qu'il vous rétorque qu'il vous en coûtera 10 000 dollars. Suite à la conversation, parlez à Whizzer sur la gauche, puis récupérez une cassette gratuite de Bo-zyeux et le fromage sur la table de promotions après avoir épuisé tous les dialogues. Cliquez ensuite sur la porte de la salle de bains de gauche. C'est Max qui va y aller, ce qui incite alors Whizzer à s'y rendre tout de suite après. Profitez du fait qu'il laisse son panier libre pour rapidement lui mettre le formage à l'intérieur, puis observez la séquence.

Sortez du magasin pour vous diriger sur la gauche, jusqu'à votre voiture, la Desoto. Avant de l'utiliser, prenez la peinture en bombe qui se trouve sur la voiture de derrière, puis montez dans la Desoto. Dites à Max que vous allez coller une amende à un criminel fortuné, puis il va s'ensuivre une séquence dans laquelle vous devrez percuter tout d'abord l'arrière d'une voiture, tirer ensuite sur un des feux arrière de celle-ci, puis utiliser le mégaphone pour lui dire de se ranger. Donnez-lui le motif du feu arrière explosé et vous repartirez avec 10 000 dollars. Retournez devant votre bureau en cliquant sur l'icône située en bas à droite. Filez ensuite à l'escrocmarché pour donner les 10 000 Dollars à Bosco et vous recevrez le lance-grenades lacrymogènes. Sortez puis rendez-vous alors chez Sybil, dans le bâtiment situé sur la gauche.

Epuisez les sujets de conversation avec cet imposteur, puis allez délivrer la vraie Sybil en ouvrant la porte du placard. Epuisez les dialogues avec cette dernière, puis utilisez ensuite le lance-grenades sur Peepers, suivi rapidement après du gant de boxe. Suite à la séquence, allez vous occuper de Specs en utilisant la peinture en bombe sur le tag situé à gauche des escaliers menant à votre bureau, puis rentrez-y ensuite. Regardez par la fenêtre de gauche, puis jetez la boule de bowling sur Specs. Retournez ensuite le réveiller, puis il vous reste à aller à l'escrocmarché pour cliquer sur Whizzer afin de le réveiller également. Une séquence de poursuite va se déclencher et vous devrez éviter les projectiles en vous déplaçant sur la droite et la gauche jusqu'à être assez près du camion et ainsi lui tirer dans un des pneus. Une fois ceci fait, suivez la séquence.

Vous voici arrivé à la cachette de Brady. Prenez un formulaire d'admission, puis reprenez ensuite votre voiture pour aller au bureau et retournez chez Sybil. Montrez-lui le formulaire et retenez les trois symptômes dont parle Sam, en sachant qu'ils diffèrent selon les parties. Commencez par faire le test des taches d'encre, puis donnez les réponses qui correspondent au premier symptôme (qui portera soit sur l'argent, soit sur la célébrité). Ainsi, si le symptôme énoncé par Sam était en rapport avec l'argent, répondez "Nom d'une pièce posée sur les yeux d'un mime mort". S'il était en rapport avec la célébrité, répondez "Sharon Stone tenant un Razzie Award". Pour les quatre questions suivantes, donnez les réponses à propos du 4x4, de l'oncle Louis, des éléphants, puis de la carte bleue. Si votre symptôme est en rapport avec la célébrité, alors vous donnerez les réponses au sujet des pigeons, de l'autographe, des albinos, puis de la tache blanche.

Passez ensuite au test des associations libres. Votre deuxième symptôme correspond à une réaction violente soit vis-à-vis des dentistes, soit envers les coiffeurs. Lorsque Sybil prononcera un mot en rapport avec votre symptôme (ex : "couronne", "fraise", etc... Pour le dentiste, ou "peigne", "séchoir", etc... Pour les coiffeurs), sortez votre arme pour essayer de lui tirer dessus, ce qui dénotera effectivement une réaction violente. Si le mot n'a aucun rapport, dites-lui ce que vous voulez parmi les choix proposés.

Il vous reste maintenant à passer à l'analyse de vos rêves. Votre troisième symptôme doit porter sur le désir inconscient de voir les autres vieillir, ou bien sur le fait de marier votre mère. Dans votre rêve, vous voici dans le bureau. Cliquez sur le personnage marqué d'un "?", puis répondez "Max" si votre symptôme porte sur la vieillesse ou sur "Toi" s'il porte sur votre mère. Cliquez ensuite sur la boîte de donuts de couleur mauve placée sous la fenêtre pour répondre "Un gâteau d'anniversaire" dans le cas de la vieillesse, ou bien "Un gâteau de mariage" dans le cas de votre mère. Une fois le formulaire rempli, rejoignez le foyer Brady avec la Desoto. Une fois là-bas, placez le formulaire dans le lecteur situé sous le singe afin de franchir la porte de droite, puis vous vous retrouverez au magasin de Bosco suite à la cinématique.

Vous voilà hypnotisé et contraint de livrer des cassettes à n'en plus finir... En passant à proximité de la tranche de fromage sur la table de promotions, cliquez dessus pour vous en emparer et ainsi vous faire cogner par le gant. Vous vous retrouvez alors dans un rêve où vous devrez faire disparaître toutes les têtes de Brady qui se trouvent dans la pièce. Commencez par ôter le cintre situé au-dessus de la télé, puis étant donné que vous vous trouvez juste sous la tête de Max qui flotte en hauteur, sortez donc votre gros flingue pour tirer sur le panneau de sens unique situé contre le mur à droite de la porte d'entrée. Ceci vous permet d'attraper la tête de Max, et il vous reste ensuite à la prendre de l'inventaire pour la placer sur son corps, à la place de la tête de Brady. Appuyez ensuite sur l'interrupteur situé juste à droite de la porte d'entrée pour arrêter le ventilateur et effacer une nouvelle tête. Ouvrez enfin la porte du placard de droite pour rapidement utiliser la pompe à vélo et faire ainsi grandir Jimmy, qui ne fera qu'une bouchée de ce Brady en forme de fromage.

Vous reprenez conscience chez Bosco, puis suite à la conversation, sortez du magasin pour aller trouver Sybil. Demandez-lui de l'aide pour qu'elle vous remette le diagramme du casque. Vous aurez besoin de l'aide de Bosco pour créer cet objet, mais il vous faudra tout d'abord faire un arrêt à votre bureau pour récupérer le cintre au-dessus de la télé, car il en aura besoin pour faire antenne. Remettez-lui le diagramme suivi du cintre et vous obtiendrez le casque anti-hypnose. Montez dans la Desoto pour rejoindre le repaire de Brady.

Suite à la séquence, cliquez sur les trois petits en train de se battre, puis choisissez "Devenez... Brady Culture !". Cliquez à nouveau sur ces derniers pour sélectionner cette fois "Adorez... Moi !". Cliquez une nouvelle fois sur la bande pour enfin choisir "Attaquez... Moi !". Observez la séquence finale.

## Episode 2 - Situation : Comédie

Suite à la séquence introductive, commencez par sortir pour rejoindre le magasin de Bosco à droite, puis discutez avec lui de tous les sujets afin d'en savoir plus sur les PO-2-BB, puis demandez-lui ce qu'il a à vendre. Il vous proposera de la mousse à raser et parlera de sa dernière invention : le modulateur de voix chimique, qu'il cédera pour pas moins d'un million de dollars. Prenez la mousse à raser sur la table de promotions de droite, puis Jimmy viendra vous la voler. Sortez puis dirigez-vous sur la gauche pour prendre votre Desoto et poursuivre les rats (choisissez la proposition "Sus aux rats"). Il va s'ensuivre une course-poursuite où vous devrez utiliser votre revolver en tirant sur leur voiture. A chaque fois que vous leur tirez dessus, ils esquivent sur le côté opposé. Il va falloir les faire tomber dans le trou situé devant un des panneaux placés au centre de la route. Calculez donc bien votre coup, puis tirez de manière à ce qu'ils se décalent en direction du panneau au centre et qu'ils chutent, vous permettant de récupérer la bombe de mousse à raser.

Remontez ensuite dans la Desoto pour rejoindre cette fois le studio télé. Parlez de tous les sujets avec la productrice, jusqu'à lui demander de passer l'audition. Elle va tout d'abord demander à Sam de jouer un chien enragé. Utilisez donc la mousse à raser sur Sam, puis elle demandera ensuite à Max d'exprimer le chagrin. Utilisez alors votre lance-grenades lacrymogènes sur Max, puis la productrice sera convaincue. Passez donc la porte de sitcom pour retrouver la productrice derrière et discuter avec elle, pour commencer ensuite à tourner. Pour valider la scène, voici la marche à suivre : emparez-vous de l'assiette sur la table de droite, puis ôtez l'abat-jour pour ensuite le poser sur la tête de la vache. M. Featherly entre alors en scène et vous devrez rétorquer que la vache est votre cuisinier. Placez l'assiette sur la bouse de vache, puis dites la réplique "Milbouz devash". Une fois conquise, la productrice valide la scène et vous en donne une copie.

Allez jeter un oeil derrière la porte de "la nouvelle tarte" sur la gauche, pour y trouver la bande à bubulle. Max faisant partie du jury, il vote contre la prestation de Peepers, contrairement aux deux autres. Parlez avec la productrice en épuisant les dialogues, puis discutez ensuite avec les deux autres membres du jury, à tour de rôle. Discutez également avec Peepers sur la droite, puis récupérez les paroles de ce dernier à sa droite. Retournez maintenant sur le plateau du sitcom, puis passez par la porte du jeu télé, à droite du décor (par laquelle est entrée la poule durant le tournage de la scène).

Vous rencontrez ainsi Hugh Bliss. Demandez-lui qu'il vous fasse un tour, puis choisissez la couleur verte. Demandez-lui ensuite une photo, puis cliquez sur le podium gauche du plateau télé après avoir quitté la conversation et suivi la séquence. Répondez n'importe quelle proposition, car elle produira le même effet : Hugh quitte le plateau. C'est le moment pour remplacer ses fiches laissées sur le côté par les "Paroles de peepers" de votre inventaire. Retentez le jeu en cliquant à nouveau sur le podium de gauche et en répondant : "Non", puis récupérez un million de dollars en bons d'achats.

Allez ouvrir la porte du talk-show sur la droite du plateau et vous parlerez à Myra. Demandez-lui si vous pouvez entrer, puis elle vous demandera des preuves de votre célébrité. Donnez-lui dans un premier temps votre enregistrement du sitcom, puis revenez plus tard, lorsque vous aurez obtenu le reste. Revenez donc sur le plateau du sitcom, puis passez l'autre porte de droite, menant à l'émission culinaire. Parlez avec la productrice, puis cliquez ensuite sur le pot pour commencer l'émission. Dites que vous allez confectionner un gâteau. Utilisez n'importe quels ingrédients pour ensuite cliquer sur le four en bas à gauche et récupérer le gâteau. Rejoignez le plateau du sitcom, puis celui de la nouvelle tarte, pour finalement sortir du studio par la porte de gauche.

De retour dans votre quartier, allez rendre visite à Sybil, sur la gauche. Après avoir discuté, remettez-lui la photo prise avec Hugh, puis allez au magasin de Bosco. Avant de rentrer, récupérez un exemplaire du "Alien love triangle Times" au niveau du présentoir jaune. Donnez ensuite les bons d'achats à Bosco pour recevoir le modulateur de voix chimique et utilisez les condiments à gauche du magasin sur le gâteau de votre inventaire. Repartez au studio avec la Desoto.

Vous voici donc de retour sur le plateau de "La nouvelle tarte".
Eliminez Whizzer en lui donnant le gâteau au ketchup et il ne restera plus que deux juges. Utilisez le modulateur de voix sur vous (Sam), puis cliquez sur le micro pour commencer à interpréter une chanson dont vous choisirez les paroles (peu importe). Ceci aura pour effet de briser les verres des lunettes de Specs, puis il reconnaîtra votre talent, au même titre que Sam, ce qui vous permet d'obtenir le contrat d'enregistrement. Retournez ensuite parler à Myra, à droite du plateau de jeu de Hugh Bliss. Demandez-lui comment être invité, puis remettez-lui alors le contrat d'enregistrement ainsi

que le tabloïd. L'émission va commencer, et vous devrez parler de l'ours. Parlez à Myra au sujet de "La nouvelle tarte", puis après votre prestation ridicule, utilisez le modulateur de voix sur Sam et cliquez sur le Banjo. Parlez ensuite à Myra de la photo du "Times", puis dites-lui que d'autres personnes sont impliquées. Citez la vache Bessy et suivez la séquence de fin.

## Episode 3 - La taupe, la mafia et le nounours

Examinez le trou de souris de Jimmy pour récupérer en face de l'entrée un as de pique, puis sortez ensuite du bureau par la porte de gauche. Une fois dehors, partez sur la droite pour observer au bout de la rue les distributeurs de tabloïds, de journaux et de chewing-gums. Entrez ensuite dans le magasin. Parlez à Bosco en apprenant des infos sur le SDA-BT 2 et essayez de vous le procurer, puis après avoir épuisé les dialogues, sortez du magasin pour retourner à gauche et rendre visite à Sybil. Après lui avoir parlé, jetez un oeil à la caméra située au-dessus du cactus de gauche, puis sortez. Prenez ensuite votre voiture pour vous rendre au casino.

Epuisez les dialogues avec Lovey Bear, puis regardez la vitrine du sandwich à viandes de gauche, avant d'aller actionner le bras du bandit manchot pour déclencher une petite séquence. Allez ensuite parler au garde qui se tient devant l'ascenseur et qui ne laisse passer que ceux qui détiennent le mot de passe. Observez la machine Whack Da Ratz pour y insérer ensuite un jeton, après avoir lu les règles sur le panneau. En remportant la partie, c'est-à-dire en ayant tiré sur au moins 20 rats orange, vous gagnerez un magnet souvenir. Parlez enfin au croupier pour ensuite discuter avec Léonard et engager une partie contre lui. Vous ne pourrez gagner. Il mise ses 10 millions lorsqu'il sait qu'il a la carte la plus forte et vous perdez. Lorsqu'il pense avoir une carte faible, il se couche. Quittez la partie un instant et allez observer le nez de clown brillant au-dessus de l'entrée du casino, pour ensuite y coller l'as de pique trouvé précédemment au bureau. Revenez jouer contre Léonard, puis vous remporterez cette fois 10 millions de jetons. Sortez maintenant du casino pour retourner chez Bosco et lui prendre l'appareil miniature, qui n'est autre qu'un cafard, contre vos 10 millions de jetons.

Retournez au casino pour utiliser le cafard sur le garde et rejouez ensuite au bandit manchot afin de faire apparaître à nouveau le patron. En récupérant le cafard sur le mur, il vous apprend ce fameux mot de passe, puis en le donnant au garde, vous pourrez gagner l'arrière-salle. Chuckles vous propose de devenir membre de la mafia des jouets. Répondez-lui "Ca semble bien". Demandez-lui alors qui intimider, qui refroidir et que récupérer. Il vous donne ainsi des nounours à disposer sur la table à l'entrée du magasin de Bosco, vous demande ensuite de tuer Sybil, puis enfin de récupérer un sandwich à la viande originelle. Finissez la conversation, puis regardez les moniteurs sur la droite avant de sortir de la pièce. De retour dans la salle de jeux, remarquez que le bras du bandit manchot a disparu, et que la vitrine de sandwich à la viande est vide, puis quittez le casino.

Allez donc maintenant au magasin de Bosco pour lui demander comment fonctionne le SDA-BT 2 et lui parler de la mafia des jouets. Pendant qu'il scrute à la fenêtre avec ses jumelles, collez le magnet gagné au casino sur la caméra de surveillance de gauche, puis placez ensuite l'ours en peluche sur la table avec la nappe à carreaux rouges et blancs. Vous venez de remplir la première mission du contrat. Rendez-vous maintenant chez Sybil pour lui parler, puis une fois les dialogues épuisés, observez la webcam sur le cactus de gauche. Prenez la tasse de Sybil, puis repartez au magasin de Bosco. Utilisez alors celle-ci sur le distributeur de condiments à gauche de la pièce pour ensuite retourner chez Sybil et replacer la tasse sur le bureau (en cliquant avec sur Sybil). Utilisez ensuite votre arme pour tirer sur la tasse et observez la séquence. Mission accomplie. Reste maintenant à s'occuper du sandwich à la viande. Pour ce faire, retournez à votre bureau, puis vous verrez Léonard en train de parler à Jimmy. Après avoir épuisé les dialogues avec Léonard et que Sam ne saura plus quoi dire, passez à Max et cliquez sur la phrase au sujet du pistolet à amorces. Vient ensuite le jeu des "Ta mère est tellement ... que ...". Sam connaît uniquement le début des phrases, tandis que Max lui, ne connaît que la fin. C'est parti, sélectionnez comme suit :
"Ta mère est tellement moche ... Que quand elle va à la banque ils coupent les caméras".
"Ta mère est tellement bête... Qu'elle dit "merci" à l'horloge parlante".
"Ta mère est tellement vieille... Qu'elle visse son chapeau".
"Ta mère est tellement ridée... Qu'on la prend pour un code-barre".
"Ta mère est tellement maigre... Qu'elle tricote sans aiguille".

Léonard avoue ensuite que le sandwich se trouve dans le bandit manchot du casino.

Après avoir récupéré le bras, vous sortez du bureau. Direction : le casino. Replacez le bras sur le bandit manchot, puis actionnez-le pour récupérer le sandwich. Après les différentes séquences, vous vous retrouvez en voiture, poursuivi par les hommes de Ted I Bear. Tirez sur une enseigne suspendue en hauteur pour les écarter de la route, puis une fois de retour dans le bureau de Ted I Bear, passez par la porte dont l'accès est interdit. Suite à la nouvelle scène, tirez sur Max avec le pistolet à amorces. Une fois que Ted I Bear retourne dans son bureau, emparez-vous du tournevis situé sur la table de gauche, puis utilisez-le sur la machine du bandit manchot d'à côté. Il en tombe une boîte vocale. Récupérez-la pour aller la placer dans le récipient au niveau duquel se sert le bras mécanique jaune. C'est alors qu'un nounours modifié sera créé, puis il vous restera à aller le ramasser pour ensuite le montrer à Ted I Bear. Tirez enfin le levier qu'avait actionné Max pour observer la séquence finale.

## Episode 4 - Abraham Lincoln doit mourir !

Suite à la séquence introductive, récupérez le gant de boxe au bord de la piscine, puis allez parler à l'agent secret qui se trouve devant la Maison Blanche. Epuisez les dialogues, mais il vous refusera l'accès au bâtiment. Cliquez sur le téléphone situé à droite de l'entrée pour que Sam mémorise le numéro, puis retournez au bureau avec la Desoto. Une fois de retour dans votre quartier, dirigez-vous à droite pour parler à Hugh Bliss et lui demander notamment d'effectuer un tour de magie. Profitez alors de sa disparition temporaire pour vous emparer du panneau de livraison gratuite, puis entrez dans l'escrocmarché de droite. Epuisez les dialogues avec Bosco pour apprendre qu'il vend du sérum de vérité pour la modique somme de 100 millions de dollars. Après avoir fait le tour des dialogues, sortez du magasin pour rejoindre celui de Sybil, sur la gauche. Parlez avec elle de sa reconversion en agence matrimoniale, puis demandez à remplir un dossier afin de trouver votre âme soeur. Répondez ce que vous voulez aux questions, puis terminez la discussion afin de rejoindre maintenant votre bureau.

Utilisez le téléphone pour appeler la Maison Blanche et dites-lui de ne pas quitter. Sortez du bureau pour prendre la Desoto et rejoindre la Maison Blanche. Vous pouvez maintenant franchir la porte du bâtiment puisque cet idiot d'agent est toujours en train d'attendre au téléphone. Après la petite séquence, allez parler au président en épuisant les dialogues, puis parlez à son garde du corps, qui n'est autre que Chuckles. Ouvrez ensuite la porte de la salle de guerre sur la droite, et vous serez jeté dehors. Retournez voir le président après l'entrée de Whizzer, puis discutez avec ce dernier. Dites ensuite au président que vous êtes prêt à traduire, puis au moment venu, donnez la réplique "Qu'est-ce qu'il faut faire pour avoir à boire, ici ?". Sélectionnez ensuite "Où est la salle de guerre ?", puis lorsque Chuckles et Whizzer partiront, utilisez le gant de boxe sur le président. Suivez la séquence, puis cliquez ensuite sur Lincoln pour engager un débat présidentiel qui opposera ce dernier à Max.

Epuisez tous les sujets de conversation, et remarquez que Lincoln observe une fiche à ses pieds. Allez ensuite changer la fiche en cliquant deux fois dessus, puis recommencez le débat et vous ferez ainsi chuter les sondages. Récupérez un tract de campagne de Lincoln à ses pieds, puis retournez dans votre quartier avec la Desoto. Allez observer les affiches situées derrière votre voiture et emparez-vous de l'une de gauche. Retournez à la Maison Blanche pour placer tout d'abord sur les fiches de Lincoln le panneau de livraison gratuite récupéré au début de l'épisode. Abordez le problème des déchets pour faire encore un peu chuter les sondages. Placez maintenant l'affiche récupérée derrière la Desoto, puis abordez le problème du programme fiscal. Il chute encore un peu plus dans les sondages. Utilisez ensuite votre matériel d'écoute miniature sur Lincoln et suite à son discours, n'oubliez pas de récupérer le cafard au bas du micro, avant de rendre visite à Sybil.

Placez-y le tract de Lincoln dans le boîtier du service de rencontres, puis elle vous remettra son numéro de téléphone. Rentrez au bureau pour appeler Sybil en utilisant le cafard sur le téléphone. Répondez successivement, "Moi, Abraham Lincoln, je suis cet homme", "Cette date sera marquée d'une pierre blanche pour les siècles à venir", "Je me tiens ici, sur les marches de la Maison Blanche", puis "L'heure est venue d'agir". Suivez cette séquence, où Max sera élu président des Etats-Unis !

Entrez dans la Maison Blanche puis emparez-vous du ruban des ministres sur le bureau. Regardez le calendrier et le gros livre de budget national, puis allez parler à l'agent se tenant devant la salle de guerre. Il refuse de vous laisser entrer. Donnez-lui le ruban en le nommant ministre de ce que vous voulez, puis placez le post-it du calendrier sur le 26 avril. Retournez lui parler des vacances et il libérera le passage vers la salle de guerre. Vous ne pouvez ouvrir cette porte qu'en temps de guerre ! Il vous faut alors rejoindre le magasin de Sybil.

Epuisez les dialogues, mais elle refusera pour le moment de prêter sa machine de datation au Carbone 14. Retournez à la Maison Blanche pour cliquer sur le livre de budget et voir qu'a maintenant été ajouté le magasin de Sybil en tant que site historique. Cochez sa case pour lui donner une somme d'argent colossale, puis retournez ensuite à son magasin pour récupérer l'appareil de datation au Carbone 14.
Allez ensuite à l'escrocmarché de Bosco, pour parler à nouveau avec lui de tous les sujets disponibles, puis utilisez l'appareil de datation au Carbone 14 sur les saucisses de gauche. Il est temps de retourner à la Maison Blanche pour cocher la case du magasin de Bosco, nouvellement apparu dans le livre de budget national. Revenez ensuite chez Bosco pour lui parler à nouveau et acquérir le sérum de vérité, qui n'est autre qu'une bouteille de vodka.

De retour à la Maison Blanche, parlez aux trois compères que vous connaissez bien maintenant en épuisant pour chacun la discussion, puis donnez la vodka à Whizzer. Regardez maintenant cette séquence mémorable ^^. Entrez ensuite dans la salle de guerre, puis effectuez un tour d'observation de la pièce, jusqu'à vous placer devant l'ordinateur de visée. Lancez donc un missile sur l'Antarctique, puis effectuez une mise à feu sur les cibles suivantes pour observer le résultat, y compris sur le magasin de Bosco. Suite à cela, retournez voir ce dernier à l'escrocmarché, puis récupérez la balise placée derrière la caméra qui retransmettait les images de Bosco sur l'ordinateur de visée (la caméra est située à droite de la pièce. Cliquez sur le panneau de soldes).

Sortez enfin de l'escrocmarché pour remonter dans la Desoto et partir à la poursuite de Lincoln. Utilisez la balise en l'envoyant sur Lincoln, puis sélectionnez ensuite la Maison Blanche en tant que destination dans les choix situés en bas à droite de l'écran. Reste à vous rendre dans la salle de guerre pour appuyer sur le bouton de mise à feu après avoir sélectionné la balise de Lincoln !

## Episode 5 - Reality 2.0

Après la séquence introductive, allez au magasin de Bosco. Epuisez comme d'habitude tous les sujets de conversation, puis parlez ensuite à Jimmy. Etant donné qu'il refuse de vous vendre son canon, il vous faut le récupérer d'une autre manière... Cliquez sur le canon et Jimmy vous tirera dessus. Pendant le court laps de temps où il le recharge, cliquez sur le rat pour que Max le coince à l'intérieur, et vous récupérerez ainsi l'objet. Sortez de l'escrocmarché pour vous rendre chez Sybil, puis utilisez sur elle le canon afin de la sortir de son jeu. Parlez-lui ensuite de tous les sujets disponibles, puis cette discussion vous permettra de vous rendre au magasin de Lefty, qui se trouve à droite du magasin de Sybil, dans le coin du renfoncement où votre Desoto est garée.

Discutez de tous les sujets disponibles avec les ordinateurs, pour les voir vous chanter leur chanson et pour leur demander de jouer à Reality 2.0. Vu que les lunettes de Sybil sont cassées, un des ordinateurs vous fournira une puce pour les réparer, puis donnera des lunettes virtuelles à Max. Retournez alors chez Sybil, puis utilisez la puce sur les lunettes virtuelles posées sur la banquette de droite. Vous voici maintenant connecté à Reality 2.0. Après avoir inspecté les lieux et parlé à Sybil, sortez du magasin pour trouver Tatie Biotique sur votre gauche. Epuisez les sujets de conversation avec elle, puis entrez dans le magasin de Lefty, baptisé "Salle de contrôle" dans ce monde. Appuyez sur le bouton de l'ordinateur le plus à droite pour désactiver les pop-up et ainsi pouvoir maintenant vous emparer du "Jack in the box" situé à vos pieds en sortant du magasin.

Dirigez-vous sur la droite du quartier pour parler au magicien d'internet et qu'il vous remette un kit de peinture arc-en-ciel, puis rentrez dans la boutique virtuelle de Bosco. Epuisez tous les sujets de conversation, puis votre objectif sera maintenant de récupérer ces 5 pièces d'or. Pour ce faire, retournez à la salle de contrôle, puis cliquez sur l'ordinateur en forme de borne d'arcade avec le cafard informatique de votre inventaire. Vous avez désormais la capacité de sauter ! Allez donc récupérer les 3 pièces d'or situées entre le magasin de Sybil et la Desoto, puis sautez jusqu'au panneau publicitaire placé sur le toit du même magasin en cliquant sur le "épée +2" mais il sera coincé. Revenez à la salle de contrôle pour reprendre le cafard informatique et le placer sur le 3ème ordinateur en partant de la gauche. Vous voilà maintenant plat comme une crêpe, à la manière d'un Paper Mario !

Entrez chez Sybil et cliquez sur la porte du placard de droite pour que Sam glisse dessous et récupère une nouvelle pièce d'or. Retournez à la salle de contrôle pour maintenant placer le cafard sur le premier ordinateur en partant de la gauche. Avec votre taille minuscule, rejoignez votre bureau. Etant donné que vous ne pouvez pas grimper sur les marches trop hautes, revenez à la réalité en cliquant sur les lunettes situées en bas à droite de l'écran, puis montez

dans votre bureau. Là, remettez vos lunettes, puis entrez dans le trou de souris pour récupérer la dernière pièce d'or. Revenez récupérer votre cafard informatique dans la salle de contrôle, puis allez au magasin virtuel de Bosco pour lui échanger vos 5 pièces d'or contre l'épée longue. Rendez-vous maintenant à gauche de la salle pour cliquer sur la machine à sludgies bleue, sous l'enseigne "Spawn point". Utilisez le gant de boxe ou l'épée sur la gelée bleue qui vient d'en découler, puis un combat va débuter. Vous avez l'initiative. Choisissez d'attaquer avec un objet et sélectionnez l'épée longue pour finalement remporter le combat et récupérer ainsi la gelée bleue.

De retour dans la salle de contrôle, replacez le cafard sur l'ordinateur en forme de borne d'arcade pour acquérir une nouvelle fois la capacité de sauter. Remontez alors sur le toit de Sybil pour utiliser la gelée bleue sur l'épée +2. Inutile d'espérer vaincre Tatie Biotique pour le moment, tant que vous n'avez pas encore de protection. Retournez donc une fois encore à la salle de contrôle pour reprendre le cafard et cliquez directement sur l'ordinateur le plus à droite, afin de réactiver les pop-up, puis utilisez une des armes de votre inventaire sur Tatie Biotique. Dans le combat qui va suivre, elle aura l'initiative. Utilisez donc le "Jack in the box" comme moyen de défense afin de bloquer son attaque, puis utilisez ensuite votre épée +2 en guise d'attaque.
Vous remportez le combat, ce qui vous permet d'accéder à la boîte à lettres.

Direction : le magasin de Bosco, mais dans le monde réel cette fois-ci. Emparez-vous des jumelles sur le comptoir alors qu'il est hypnotisé, puis revenez en mode virtuel. Frappez-le avec l'épée +2, puis il sera remplacé par un Bosco contrôlé par l'IA. Retournez alors dans le monde réel, puis demandez à Bosco de vous vendre son arme biologique. Elle vous en coûtera un milliard de dollars et vous ne les possédez pas pour le moment. Dites-lui ensuite de regarder derrière lui. Profitez de ce court instant pour utiliser sur lui les jumelles et trouver son mot de passe tatoué. De retour dans le monde virtuel, approchez de votre Desoto pour effectuer quelques modifications avant de vous rendre à Bancolavadero.com (où l'accès à la banque vous sera refusé si vous vous y rendez maintenant). Utilisez votre kit de peinture arc-en-ciel pour peindre la voiture comme suit : le capot en bleu, le milieu en rouge et l'arrière en pourpre. Ces trois couleurs correspondent aux initiales de la plaque minéralogique du véhicule (BRP).

Rendez-vous alors à Bancolavadero.com et accédez à la banque. Déverrouillez le carré correspondant au compte de Bosco en donnant le mot de passe "bosco", puis vous pourrez ensuite modifier le flux de l'argent en cliquant sur les icônes de falsification des comptes et en faisant en sorte que tout l'argent se retrouve sur le compte de Bosco. De retour à la réalité, allez voir Bosco pour qu'il vous remette son arme biologique, qui n'est autre qu'un mouchoir plein de glaires ! Beuark ! Retournez ensuite dans Reality 2.0 pour aller placer la maladie informatique dans la boîte aux lettres que gardait Tatie Biotique, puis observez la séquence.

Vous voici dans un jeu textuel auquel vous devrez donner les réponses suivantes :
"Prendre", "Prendre le respect pour les créatures vivantes", "Aller", "Aller à l'est", "Prendre", "Prendre le magasin Bosco", "Aller", "Aller à l'ouest", "Aller", "Aller au nord-ouest", "Utiliser", "Utiliser le magasin Bosco", "Utiliser le magasin Bosco sur le lac de mièvrerie", "Aller", "Aller au sud-est", "Aller", "Descendre", "Utiliser", "Utiliser le magasin Bosco vomitif", "Utiliser le magasin Bosco vomitif sur la présence", "Prendre", "Prendre le respect pour les créatures vivantes", "Aller", "Monter", "Utiliser", "Utiliser le respect pour les créatures vivantes", "Utiliser le respect pour les créatures vivantes sur l'internet". Suivez la séquence finale.

## Episode 6 - La face éclairée de la Lune

Après avoir atterri, ou plutôt "aluni" sur la Lune, observez les alentours, puis dirigez-vous sur la droite pour entrer dans le centre touristique et magasin de souvenirs lunaires, après avoir parlé avec Harry La Taupe. Regardez le présentoir du fond pour observer la cuillère tordue dans la vitrine et Sam finira par la voler. Observez le graphique du plan de Hugh Bliss pour hypnotiser le public, puis donnez la vitrine contenant la cuillère à Max avant de quitter le magasin et de vous faire fouiller. Partez plus à droite pour trouver l'entrée de la bulle de tranquillité gardée par Siphon, puis épuisez les dialogues avec ce dernier. Il vous explique que seuls les prismatologues de niveau rouge peuvent passer cette porte. Demandez à faire une analyse spectrale et il vous refusera l'accès pour le moment, en vous remettant la licorne, qui vous permettra d'analyser votre niveau de prismatologie.

Il est temps de regagner la Terre en Desoto (si si !) pour vous rendre chez Bosco. En discutant avec ce dernier, vous apprenez qu'il a à vendre un générateur de tremblements de terre, pour la coquette somme de 100 millions de dollars.

Suite à la conversation, placez la licorne dans le four micro-ondes de gauche, puis sa corne virera au rouge. Quittez l'escrocmarché pour rejoindre votre bureau et récupérer le cintre sur votre télévision, puis filez chez Sybil pour discuter un peu avant de repartir pour la Lune.

Remettez la licorne à Siphon, puis vous accéderez à la bulle de tranquillité. Parlez avec Lincoln pour apprendre qu'il possède un talisman de gastrokinésie, mais qu'il l'a avalé. Etant donné qu'il avoue avoir un faible pour Sybil, proposez-lui de l'aider en appelant cette dernière et dites-lui les répliques suivantes : "Détends-toi, poupée", "Femme, vous êtes fine comme le renard", puis "On va se faire une partie de hockey à deux". Suite à cela, Lincoln va régurgiter le talisman. Utilisez-le alors sur Max pour qu'il vomisse à son tour la vitrine contenant la cuillère tordue. Allez ensuite parlez avec les quatre ordinateurs pour apprendre qu'ils possèdent un talisman et qu'ils sont en train de créer une I.A. imbattable. Demandez à tester le jeu, et vous devrez perdre pour leur prouver que leur système est au point. Attention, la machine est tellement nulle qu'il semble même plus facile de gagner que de perdre ^^! Suite à votre cuisante défaite, les ordinateurs vont vous narguer et vous pourrez obtenir le talisman de vision à travers le plomb.

Sortez de la bulle de tranquillité pour vous diriger vers le module lunaire et utiliser le cintre sur le sas de celui-ci. Vous pouvez alors utiliser la vitrine contenant la cuillère sur le moteur-fusée situé sous l'appareil. Démarrez à nouveau ce dernier en cliquant dessus avec la clé du module, cela aura pour effet de détruire la vitrine. Vous pourrez alors récupérer le talisman tordeur de cuillères.

De retour dans la bulle de tranquillité, allez prendre l'ascenseur arc-en-ciel situé au centre de la pièce, puis observez à travers cette porte en plomb en utilisant le talisman de vision. Ouvrez ensuite la porte en utilisant le talisman tordeur de cuillères sur l'applique qui soutient la boule de bowling. Vous voici dans la salle de Hugh Bliss. Suite à la cinématique, vous devrez vous charger de retrouver les trois parties manquantes de Max. De retour dans la pièce principale de la bulle de tranquillité, vous trouvez un des doubles de Max. Allez utiliser le talisman tordeur de cuillères sur la cuillère-fourchette géante qui se trouve à gauche du double de Max, puis approchez-vous de ce dernier pour qu'il se mette à vous tirer dessus. Attendez qu'il saute dans le wagon du grand huit pour tirer avec votre gros flingue sur le bouton vert permettant son activation. Max récupère finalement sa main et une partie de sa personnalité.

Allez maintenant parler à Philo Pennyworth, le poulet qui se trouve à droite. Il n'arrive pas à faire son tour de magie et ne peut donc pas vous l'apprendre... Ressortez pour trouver un autre double de Max, mais ne vous en souciez pas pour le moment. Revenez plutôt sur Terre en Desoto, puis allez trouver Jimmy sur le parcmètre en vous dirigeant sur la droite. Utilisez le talisman tordeur de cuillères sur le parcmètre, puis revenez sur la lune pour parler à nouveau à Pennyworth. Il réussit cette fois son tour et vous obtenez son chapeau. Rentrez une fois de plus sur Terre pour aller trouver le troisième double de Max à l'escrocmarché. Utilisez le chapeau pour en sortir Jimmy, puis cliquez avec ce dernier sur le clone de Max en train de s'empiffrer.
Cliquez enfin sur le chapeau pour en sortir l'estomac de Max ! Rentrez au bureau pour ouvrir votre placard et trouver Léonard. Si vous ne l'aviez pas fait auparavant, cliquez d'abord dessus pour apprendre que Max lui a donné à manger l'acte de propriété des Etats-Unis. Utilisez donc sur Léonard le talisman de gastrokinésie pour récupérer le papier et filer chez Sybil.

Parlez avec elle et Lincoln, puis utilisez l'acte de propriété sur Sybil et elle vous l'achètera pour 100 millions de dollars. Allez trouver Bosco pour lui remettre l'argent et vous obtiendrez enfin le générateur de tremblements de terre. Il est temps de revenir sur la Lune pour mettre un terme à toute cette affaire !

Utilisez le générateur de tremblements de terre sur le clone de Max qui va ainsi se retourner sur le ventre. Récupérez la queue de Max pour qu'il redevienne complètement lui-même et allez prendre l'ascenseur arc-en-ciel de la bulle de tranquillité. Suite à la cinématique, nos deux compères se retrouvent dans une situation délicate. Commencez par utiliser le talisman tordeur de cuillères sur le talisman de magicien posé sur la cuillère en hauteur, puis cliquez sur ce même talisman de magicien à partir de votre inventaire. Après la séquence, vous voici maintenant coincé dans une caisse, prêt à vous faire couper en deux ! Utilisez alors à nouveau le talisman de magicien, et les places seront une fois de plus inversées. Commencez à scier la caisse, puis vous vous retrouvez ensuite dans le module lunaire. Utilisez le talisman de magicien. Dans cet aquarium, faites une fois encore usage de ce talisman et dès que vous vous déplacerez, vous reviendrez à la case départ, sur la roue tournante. Utilisez... Le talisman du magicien ! Vous voilà dans la caisse, à deux doigts de vous faire couper en deux. Inversez les rôles une fois de plus grâce au même talisman, mais cliquez cette fois avec la scie sur le module lunaire. Sortez de l'aquarium avec le talisman, puis utilisez la clé du module

lunaire sur ce dernier. Observez la séquence finale...

## SUCCÈS

### Le monde est sauf ! (30)

Complétez tous les épisodes de Sam & Max sauvent le monde.

### Le côté clair de la lune (20)

Complétez l'épisode 6 - "Le côté clair de la lune".

### Licornucopia (10)

Ecoutez 10 commentaires différents à propos de votre licorne.

### Réalité 2.0 (20)

Complétez l'épisode 5 - "Réalité 2.0".

### Plus puissant que l'épée (10)

Dans l'épisode 5, essayez de tout débiter dans le texte d'aventure avec votre épée +2.

### Abe Lincoln doit mourir ! (20)

Complétez l'épisode 4 - "Abe Lincoln doit mourir !".

### Lapin de Pâques (10)

Dans l'épisode 4, trouvez l'oeuf de Pâques.

### LaTaupe la pègre et la boulette (20)

Complétez l'épisode 3 - "La taupe, la pègre et la boulette".

### L'expert Paf ! (10)

Dans l'épisode 3, obtenez un score parfait au jeu du Paf, les rats !

### Situation : comédie (20)

Complétez l'épisode 2 - "Situation : comédie".

### L'improvisateur (10)

Dans l'ép. 2, représentez 6 personnalités de vaches différentes que M. Featherly voudra bien suivre.

### Choc culturel (20)

Complétez l'épisode 1 - "Choc culturel".

# Samurai Shodown II

© SNK / SNK Playmore 2008



## JOUER AVEC KUROKO

Lors d'un match à deux joueurs (online ou offline), allez sur l'écran de sélection des personnages et faites : **Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite + X** pour jouer avec Kuroko.

# Samurai Warriors 2 : Empires

© Koei 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ASTUCES DIVERSES

**Ajuster les options annexes**
Recrutez 100 officiers.

**Ajuster la limite d'officier**
Débloquez 50 cartes de politique.

**Ajuster la limite de temps**
Terminez le mode empire.

**Changer le propriétaire du fief et les officiers par défaut**
Terminez le mode empire.

**Option de mort de l'officier**
Débloquez 50 armes.

## SCÉNARIOS BONUS

### Bataille de Anegawa (1570)

Terminer les scénarios régionaux.

### Incident Honnouji (1582)

Terminer le scénario de Kawanakajima (1560).

### Battaille de Sekigahara (1600)

Terminer le scénario d'Honnouji (1582)

## RÉCOMPENSE : 1000 K.O BADGE

Battre au moins 1000 adversaires en une seule bataille, et remporter la victoire.

## MODÈLES SPÉCIAUX

Atteignez le niveau 11 avec chaque personnage afin de débloquer leurs modèles spéciaux.

# SBK 08 : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Battre un record. (25)

Battre au moins un record du tour en mode Contre-la-montre.

### Cascadeur. (25)

Abandonner 10 fois pour casse de la moto.

### Mannequin Crash Test. (25)

Blesser 5 fois votre pilote.

### Victoire inversée. (25)

Au cours d'une seule course, parcourir 3 tours en sens inverse et terminer la course.

### Dernier par choix. (25)

Terminer 5 courses en ligne en dernière place.

### Gagner une course. (50)

Gagner une course en Action instantanée, en Course rapide, en Week-end de course ou en Championnat.

### Gagner 10 courses. (50)

Gagner au moins 10 courses en Action instantanée, en Course rapide, en Week-end ou en Championnat.

### Battre 5 records. (50)

Battre au moins 5 records du tour en mode Contre-la-montre.

### Battre 10 records. (50)

Battre au moins 10 records du tour en mode Contre-la-montre.

### Gagner une course en ligne. (50)

Gagner une course en ligne.

### Gagner 5 courses en ligne. (50)

Gagner 5 courses en ligne.

### Championnat. (50)

Gagner un Championnat.

### Le défi le plus dur. (50)

Terminer tous les défis du jeu.

### SBK me rend malade. (50)

Réaliser 10 burnouts dans la même course et terminer la course.

### Gagner 10 courses en ligne. (75)

Gagner 10 courses en ligne.

### Gagner 20 courses. (75)

Gagner au moins 20 courses en Action instantanée, en Course rapide, en Week-end ou en Championnat.

### Le parieur. (75)

Déverrouiller toutes les cartes du jeu de cartes.

### Gagner 50 courses. (100)

Gagner au moins 50 courses en Action instantanée, en Course rapide, en Week-end ou en Championnat.

### Le vrai héros SBK. (100)

Gagner un Championnat avec des adversaires de niveau Réel.

# Scene it ?

© Microsoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Matinée (15)

Jouer à une partie rapide.

### Bonus (15)

Jouer une partie en mode Multijoueur.

### Doublure (15)

Répondre correctement à 5 questions d'affilée.

### Stagiaire (15)

Répondre correctement à une question.

### Second rôle (15)

Gagner une manche en mode Multijoueur.

### Groupie (15)

Regarder tous les groupes d'énigmes.

### Prolongations (15)

Jouer à une partie longue.

### Agent (20)

Totaliser 25 000 points durant une partie rapide.

### Assistant (20)

Répondre correctement à 10 questions en moins de 10 secondes.

### Assistant-réalisateur (20)

Répondre correctement à 30 questions durant une partie.

### Chef machiniste (20)

Répondre correctement à 1 question de chaque groupe d'énigmes durant une partie.

### Doublure corps (20)

Répondre correctement à 10 questions d'affilée.

### Chef monteur (25)

Répondre correctement à toutes les questions Extrait d'un groupe d'énigmes.

### Rôle principal (25)

Gagner une partie en mode Multijoueur.

### Directeur de la photographie (25)

Répondre correctement à toutes les questions Pictogramme d'un groupe d'énigmes.

### Scénariste (25)

Répondre correctement à toutes les questions Séquences d'un groupe d'énigmes.

### Comptable (25)

Répondre correctement à toutes les questions Quiz d'un groupe d'énigmes.

### Directeur de casting (25)

Répondre correctement à toutes les questions Star ou Étoile montante d'un groupe d'énigmes.

### Archiviste (25)

Répondre correctement à toutes les questions Anagramme d'un groupe d'énigmes.

### Compositeur (25)

Répondre correctement à toutes les questions Extrait audio d'un groupe d'énigmes.

### Directeur adjoint de casting (25)

Répondre correctement à toutes les questions Réalité déformée et Disparitions d'un groupe d'énigmes.

### Accessoiriste (25)

Répondre correctement aux questions Que manque-t-il, Accessoires et Énigme d'un groupe d'énigmes.

### Doublure (25)

Répondre correctement à toutes les questions Citations et Générique d'un groupe d'énigmes.

### Animateur (25)

Répondre correctement aux questions Dessins, Jeux d'enfants ou Sorties d'un groupe d'énigmes.

### VP de studio (25)

Totaliser 40 000 points durant une partie rapide.

### Réalisateur (25)

Répondre correctement à 40 questions durant une partie.

### Producteur-adjoint (25)

Répondre correctement à 30 questions d'affilée durant une partie.

### Cascadeur (25)

Répondre correctement à 15 questions d'affilée.

### Film d'horreur (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films d'horreur.

### Comédie (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les comédies.

### Science-fiction (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films de science-fiction/fantastiques.

### Comédie romantique (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les comédies romantiques.

### Documentaire (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les documentaires.

### Peace & Love (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films/stars des années 1960.

### Disco (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films/stars des années 1970.

### Génération X (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films/stars des années 1980.

### Grunge (25)

Répondre correctement à 25 questions sur les films/stars des années 1990.

### Directeur de studio (30)

Totaliser 60 000 points durant une partie rapide.

### Nouvelle tête (30)

Totaliser 45 000 points durant une partie longue.

### Lauréat (35)

Totaliser 60 000 points durant une partie longue.

### Producteur (35)

Répondre correctement à 60 questions d'affilée durant une partie.

### Superstar (40)

Totaliser 85 000 points durant une partie longue.

# Scene it ? Box Office

© Microsoft / Krome Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Téléphage (10)

Gagnez 5 parties dans n'importe quel mode.

### Location de vidéos (20)

Gagnez 10 parties dans n'importe quel mode.

### Vendeur de DVD (30)

Gagnez 15 parties dans n'importe quel mode.

### Court-métrage (10)

Faites une partie courte.

### Figurant (10)

Gagnez 25 000 points dans une partie courte.

### Petit rôle (25)

Gagnez 40 000 points dans une partie courte.

### Second rôle (35)

Gagnez 60 000 points dans une partie courte.

### Péplum (20)

Faites une partie longue

### Premier rôle (20)

Gagnez 45 000 points dans une partie longue.

### Star (30)

Gagnez 60 000 points dans une partie longue.

### Prix du jury (40)

Gagnez 85 000 points dans une partie longue.

### Réalisateur (20)

Donnez 10 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

### Producteur (40)

Donnez 15 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

### En direct LIVE (10)

Faites une partie en ligne.

### Victoire en LIVE (15)

Gagnez une partie en ligne.

### L'as du Live (20)

Gagnez 10 parties en ligne.

### En solo (40)

Gagnez au moins 300 000 points dans une partie solo.

### Brève apparition (30)

Donnez une bonne réponse dans chaque type de casse-tête.

### Mise en scène (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans À l'affiche ou dans les pictogrammes.

### Visionnage des rush (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Extrait de film.

### Avance rapide (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Chronologie ou Générique.

### Exposition multiple (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Genre X.

### La Méthode (20)

Trouvez les bonnes réponses aux questions dans Qui suis-je ou Liens de personnalité.

### Titre provisoire (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Anagrammes.

### Prof de diction (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Extrait sonore ou Chansons et slogans.

### Flou artistique (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Réalité déformée.

### À la recherche du MacGuffin (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Invisibles ou Accessoires.

### Pro du viseur (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Association ou Casse-têtes visuels.

### Répliques (20)

Répondez correctement à toutes les questions dans Citations ou Mots croisés.

### Remplissage de story-boards (20)

Répondez correctement à toutes les questions de Croquis, Film de pixels ou Jeu d'enfant.

### Avant-première (20)

Répondez à 30 questions avec le maximum de points.

### Une soirée gore effrayante (15)

Répondez correctement à 25 questions sur les films d'horreur.

### Un moment ultra-fun (15)

Répondez correctement à 50 questions sur les comédies.

### Récit réaliste d'une rédemption (15)

Répondez correctement à 15 questions sur les westerns.

### Une oeuvre visuellement épatante (15)

Répondez correctement à 25 questions sur les films de science-fiction.

### Un thriller exaltant (15)

Répondez correctement à 35 questions sur les films d'action.

### Un chef-d'oeuvre d'émotion (15)

Répondez correctement à 50 questions sur les drames.

### Un grand divertissement familial (15)

Répondez correctement à 20 questions sur les comédies familiales.

### Un spectacle bien rythmé (15)

Répondez correctement à 20 questions sur les comédies musicales.

### Retour de flamme (15)

Répondez correctement à 40 questions sur les romances.

### Soirée entre copines (15)

Répondez correctement à 15 questions sur les films pour midinettes.

### Les fans en redemandent (15)

Répondez correctement à 25 questions sur les films de geeks.

### Double-séance en plein air (20)

Répondez à 10 questions sur les années 50.

### Triomphe de l'anti-héros (20)

Répondez à 20 questions sur les années 60.

### Le côté sombre d'Hollywood (20)

Répondez à 30 questions sur les années 70.

### Montages musicaux à l'honneur (20)

Répondez à 40 questions sur les années 80.

### L'ère de l'info indienne (20)

Répondez à 50 questions sur les années 90.

### Hollywood en haute définition (20)

Répondez à 60 questions sur les années 2000.

### Meilleure image (15)

Répondez correctement à 40 questions sur les films récompensés par des Oscars.

### Meilleur acteur (15)

Répondez correctement à 35 questions sur les acteurs et actrices récompensés par des prix.

# Scene it ? Lumières ! Action !

© Warner Interactive / A2M 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Location de vidéos (20)

Complétez 10 parties en mode Classique ou Mitraillette.

### Vendeur de film (30)

Complétez 15 parties en mode Classique ou Mitraillette.

### Court-métrage (10)

Jouer une partie courte.

### Artiste arrière-plan (25)

Gagnez plus de 200 000 points dans une partie courte.

### Petit rôle (10)

Gagnez plus de 60 000 points dans une partie courte.

### Second rôle (20)

Gagnez plus de 100 000 points dans une partie courte.

### Trait héroïque (10)

Jouer une partie longue.

### Premier rôle (25)

Gagnez plus de 400 000 points dans une partie longue.

### Star (20)

Gagnez plus de 100 000 points dans une partie longue.

### Interprétation génial (10)

Gagnez plus de 200 000 points dans une partie longue.

### Starlette Timide (10)

Complètez une partie avec 2 étoiles inutilisées.

### Quiz à 4 (10)

Jouez une partie à 4 joueurs.

### Vol de bonus (10)

Activez et gagnez le Star-system deux fois dans une même partie.

### Rythme endiablé (10)

Marquez plus de 250 000 points dans une partie Mitraillette.

### Faux départ (10)

Marquez moins de 50 000 points dans une partie Mitraillette.

### Pente savonneuse (10)

Perdez l'avantage 5 fois dans une même partie.

### Mollasson (10)

Complétez 5 parties en mode Classique ou Mitraillette.

### Appel d'audition (15)

Jouez une partie complète avec chacun des personnages.

### Meilleur film (15)

Répondez correctement à 40 questions à propos de films récompensés aux Oscars®.

### Meilleur acteur (15)

Répondez correctement à 35 questions dans Pop Quiz à propos de récipiendaires de prix Oscar®.

### Réalisateur (20)

Donnez 10 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

### Soliloquiste (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Pop Quiz ou Foire aux Idées.

### Mise en scène (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête À l'affiche ou Pictogrammes.

### Revues les journaux (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Extraits de film.

### Avance rapide (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Générique ou Citations.

### Exposition multiple (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un Clap de fin.

### Interprétation Méthodiques (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Qui suis-je ou Liens de personnalités.

### Titre provisoire (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Anagrammes ou Pictogrammes.

### Prof de diction (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Extraits sonores ou Chansons et slogans.

### Flou artistique (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Unissez-les ou Chronologie.

### A la recherche du MacGuffin (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Invisibles ou Accessoires.

### Pro du viseur (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Réalité déformée ou Casse-têtes visuels.

### Remplissage de story-boards (20)

Donnez toutes les bonnes réponses dans un casse-tête Croquis, Film de pixels ou Jeu d'enfant.

### Avant-première (20)

Répondez à 30 questions avec le maximum de points.

### Que la fête continue ! (20)

Répondez à 50 questions dans le Mode party.

### Boute-en-train (20)

Marquez le plus de points dans 5 groupes de casse-têtes consécutifs dans la Mode Party à 4 joueurs.

### Chaud-froid (20)

Répondez à un casse-têtes complet correctement et un autre incorrectement dans une partie courte.

### Venu par-derrière (20)

Soyez le 4e à la fin d'une manche d'une partie longue, puis remportez le jeu.

### Plus rapide que la lumière (20)

Marquez plus de 500 000 points dans une partie Mitraillette.

### Tour de l'archive de films (20)

Donnez 100 bonnes réponses en Casse-têtes visuels, Réalité déformée, Accessoires ou Ce qui manque.

### Galerie d'art (20)

Donnez 100 bonnes réponses en Croquis,Jeu d'enfant, Films de pixels ou À l'affiche.

### Tour de Jeux de logique (20)

Donnez 100 bonnes réponses en Chronologie, Unissez-les, Anagrammes ou Pictogrammes.

### Brève apparition (25)

Donnez une bonne réponse dans chaque type de casse-têtes.

### Aucune marge d'erreur (30)

Gagnez une partie courte avec moins de 1 000 points.

### Score de légende (30)

Marquez plus de 300 000 points dans une partie longue à 2 joueurs ou plus.

### De justesse (30)

Gagnez une partie longue avec moins de 1 000 points.

### Echelon supérieur (30)

Dans une partie à 2 joueurs ou plus, gagnez plus de points que les autres dans 4 catégories.

### Score héroïque (30)

Marquez plus de 150 000 points dans une partie courte à 2 joueurs ou plus.

### Producteur (40)

Donnez 15 bonnes réponses à la suite dans n'importe quel mode de jeu.

### Performance impeccable (50)

Répondez correctement à toutes les questions dans une partie longue.

# Schizoid

© Torpex Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Fil tendu (10)

Détruire un ennemi avec un barbelé.

### Xploserrible (10)

Détruire tous les ennemis du niveau "Bombe intelligente" avec un seul bonus Bombe intelligente.

### Éleveur de Voltigeurs (10)

Gagner une médaille d'or au niveau 5 sans détruire un seul Voltigeur.

### Homme Schizoid du 21ème Siècle (15)

Terminer le niveau 21 ("Tigre Tigre") en Co-op local, Xbox LIVE ou Uberschizoid

### Le tour de la question (15)

Jouer dans chaque mode : Xbox LIVE, Co-op local, Entraînement Coéquipier Bot et Uberschizoid.

### Barbier de Schizzville (20)

Raser 8 Astramibes sur un niveau, sans détruire les Astramibes ou perdre de vies.

### Chasseur de Schiz (20)

Détruire 30 Schiz sur un niveau à l'aide de bonus.

### Un héros. Deux objectifs. (20)

Gagner 20 médailles d'argent ou d'or en mode Uberschizoid.

### Schizoid Sensei (20)

Gagner 10 médailles (d'or, d'argent ou de bronze) sur Xbox LIVE.

### Huevos cuits à point (20)

Gagner une médaille d'or au niveau "Los Huevos" sans activer de bonus.

### Buffet de fruits de mer (20)

Détruire 2 500 Scorpions

## Ablation du corps calleux (20)

Terminer le niveau 119 en mode Uberschizoid.

# Screwjumper

© THQ / Frozen Codebase 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Taré multijoueur (10)

Obtenez la première place dans un niveau multijoueur en réseau.

### Intouchable (10)

Ne subissez aucun dommage durant tout le niveau.

### Sauveur Scrutonien (10)

Terminez les niveaux 1-5 en mode normal.

### Défi contre-la-montre (10)

Terminez avec succès le premier niveau sous le temps à battre.

### Destructus Maximus (15)

Obtenez un score de 50.000.000 dans n'importe quel mode.

### Meneur de la meute (15)

Terminez les niveaux 1-13 en mode course.

### Fou de vitesse (15)

Terminez les niveaux 1-20 en mode contre-la-montre.

### Destruction à trois chiffres (15)

Détruisez 100 objets ou plus dans un seul niveau.

### Libérateur de Libitino (15)

Terminez les niveaux 6-10 en mode normal.

### Liberté de Floratone (20)

Terminez les niveaux 11-15 en mode normal.

### Screwjumper première classe ! (25)

Terminez les niveaux 16-20 en mode normal.

## Screwjumper de fer (40)

Terminez le mode endurance.

# Sea Life Safari

© Sierra 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Guppy (5)

Prenez une photo 3 étoiles d'un poisson de la Barrière de Corail.

### Vieux Sel (10)

Trouvez le Cap'n Homard et prenez-le en photo.

### Explorateur des Profondeurs (10)

Prenez une photo 3 étoiles du Poisson Lotte.

### Lancement (10)

Prenez une photo du Calamar Fusée en vol.

### Par tous les Dieux (10)

Prenez une photo du Trident de Poséidon.

### Alvin (10)

Prenez l'Explorateur Aquabot en photo.

### Nostradamus (10)

Prenez la Tête de Moai Mystique en photo.

### Dinosaure Vivant (15)

Prenez le Coelacanthe en photo.

### Collection de Coquillages (30)

Trouvez tous les Coquillages Cachés à collectionner du jeu.

### Cryptozoologiste (30)

Trouvez tous les Objets Spéciaux du jeu.

### Paparazzi (30)

Mettez au moins 50 photos dans votre Album Préférences.

## Aventurier sous-marin (30)

Débloquez tous les niveaux.

# Section 8

© Southpeak Interactive / TimeGate Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES DE TRICHE

Au menu principal, allez au dropship et entrez l'un des codes suivants pour débloquer de nouveaux équipement. Entrez le même code deux fois pour le désactiver.

| | |
|---|---|
| 13374877 | Pistolet automatique Black Widow |
| 17013214 | Armure de capitaine |

# Sega Mega Drive Ultimate Collection

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Deviens riche (25)

Alex Kidd: Ramasse une somme de 1000

### Survis (25)

Alien Storm: Atteins la mission 3 sans perdre une vie

### La bête (10)

Altered Beast: Ramasse 100 000 points ou plus avant la fin du 1er niveau

### Points faciles (20)

Beyond Oasis: Libère l'esprit de l'eau

### Vol de points (20)

Bonanza Bros: Atteins 40 000 points au 1er niveau

### C'est du gâteau (15)

Columns: Obtiens 20 000 points en mode facile

### A peine héroïque (20)

Comix Zone: Termine le 1er épisode

### Prend la tête (30)

Decap Attack: Ramasse 5 pièces bonus

### La communication est essentielle (10)

Ecco: Parle à un autre dauphin

### Tête de thon (20)

Ecco: The Tides of Time: Mange 200 poissons

### Enfile ton armure (30)

E-SWAT: Obtiens l'armure "Combat Suit" (termine la mission 2)

### Ne te perds pas (30)

Fatal Labyrinth: Atteins le 5ème niveau du labyrinthe

### Les petits poussins (25)

Flicky: Obtiens 80 000 points

### Nains de jardin (20)

Golden Axe: Ramasse 20 capacités magiques

### La tour (35)

Golden Axe II: Termine le niveau Tower

### Sauvé par la magie (20)

Golden Axe III: Sers-toi de la magie 10 fois

### La hache (35)

Kid Chameleon: Ramasse Maniaxe

### Etoile brillante (30)

Ristar: Ramasse 5 étoiles jaunes

### Yatta ! (50)

Dr. Robotnik's M.B.M: Termine le jeu

### Talents de ninja (30)

Shinobi 3: Termine le 1er niveau sans utiliser de crédits

### La Chaos Emerald (30)

Sonic The Hedgehog: Obtiens une Chaos Emerald

### Au tour de Tails (35)

Sonic 3: Récupère 100 Rings avec Tails dans le 1er niveau

### Flicky à la rescousse (15)

Sonic 3D: Sauve 20 Flickies

### Plein de zéros (30)

Sonic Spinball: Obtiens 10 000 000 points au 1er niveau

### Rejoins l'hélico (15)

Super Thunder Blade: Marque plus de 1 500 000 points au 1er niveau

### Jamais deux sans trois (20)

Streets Of Rage: Termine le 1er niveau avec les 3 personnages

### Bonne journée (15)

Streets Of Rage 3: Déverrouille le PJ Roo the Kangaroo

### Chargé à bloc (45)

VectorMan: Ramasse 500 photons

### Tu piges ? (45)

VectorMan 2: Atteins la scène 11

### Grand champion (50)

Joue à tous les jeux SEGA Genesis

### Maîtrise le système (50)

Déverrouille tout

### Aucune vie (50)

Regarde toutes les vidéos

### Critique (50)

Regarde toutes les illustrations

### Les belles années 80 (50)

Joue à tous les jeux d'arcade

## JEUX BONUS

### Alien Syndrome

Sur Alien Storm, atteindre la mission 3 sans perdre une vie.

### Altered Beast Arcade

Sur Altered Beast, obtenir au moins 100 000 points avant la fin du premier niveau.

### Congo Bongo

Sur Streets of Rage, terminer le premier niveau avec les trois personnages.

### Fantasy Zone

Sur Flicky, obtenir 80 000 points.

### Golden Axe Warrior

Sur Golden Axe III, utiliser la magie au moins 10 fois.

### Phantasy Star

Sur Sonic 2, vaincre le premier boss à deux joueurs.

### Shinobi Arcade

Sur Shinobi III, terminer le premier niveau sans utiliser de Continue.

### Space Harrier

Sur Super Thunder Blade, faire un score de 1 500 000 points dans le premier niveau.

### Zaxxon

Sur DeCap Attack, récupérer 5 pièces bonus.

## SONIC THE HEDGEHOG

### Cheat Codes

### Choix du niveau

Configurez les touches dans les options de manière à reprendre les boutons A, B et C de la Megadrive. A l'écran titre, juste après l'apparition de Sonic, répétez plusieurs fois la séquence **Haut, Bas, Gauche, Droite** jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenez alors **A + Start** pour accéder au choix des niveaux.

## INTERVIEWS

### Akira Nishino

Sur Ristar, récupérer 5 étoiles jaunes.

### Kazunari Tsukamoto

Jouer à Phantasy Star III.

### Kazuo Wakihara

Sur Columns, obtenir 20 000 points en mode Facile.

### Makoto Uchida

Sur Golden Axe, récupérer 20 power-up magiques.

### Reiko Kodama

Sur Alex Kidd, totaliser 1 000 points.

### Shun Nakamura

Sur Sonic the Hedgehog, obtenir une émeraude Chaos.

### Takao Miyoshi

Jouer à Phantasy Star IV.

### Tohru Yoshida

Jouer à Phantasy Star II.

# Sega Rally

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## BONUS

### Courses en mode Expert

Obtenez 130 points dans n'importe quelle catégorie.

### Courses en mode Professional

Obtenez 80 points dans n'importe quelle catégorie.

### Final

Obtenez 275 points dans n'importe quelle catégorie.

### Icelandic racer (véhicule)

Obtenez 200 points en catégorie Masters.

### Mini Cooper S Rally (véhicule)

Remportez la compétition "Premier final".

### Tenue Extra 1

Conduisez sur plus de 32 km.

### Tenue Extra 2

Conduisez sur plus de 81 km.

## RÉCOMPENSES

### Course : Lakeside

Débloquer le Masters Final.

### Véhicule : HotWheels RD04

Compléter le mode Championnat à 100%

# Sega Superstars Tennis

© Sega / Sumo Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES CACHÉS

### Alex Kidd

Terminer la mission 1 dans le niveau Alex Kidd.

### Amy Rose

Terminer la mission 2 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

### Gilius

Terminer la mission 1 dans le niveau Golden Axe.

### Gum

Terminer la mission 12 dans le niveau Jet Set Radio.

### Meemee

Terminer la mission 8 dans le niveau Super Monkey Ball.

### Pudding

Terminer la mission 1 dans le niveau Space Channel 5.

### Reala

Terminer la mission 2 dans le niveau NiGHTs.

### Shadow The Hedgehog

Terminer la mission 14 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

## NIVEAUX SECRETS

### Terrain Alex Kidd

Réussissez le défi "Get A High Score!" dans le niveau Space Harrier.

### Terrain Golden Axe

Réussissez le défi "Speed Rings" dans le niveau Sonic the Hedgehog.

### Terrain NiGHTS

Réussissez le défi "Monkey Ball Keep Up" dans le niveau Super Monkey Ball.

### Terrain Outrun

Réussissez le défi "Hit Justice Shots" dans le niveau Virtua Squad.

### Terrain Puyo Pop Fever

Réussissez le défi "Doubles Match" dans le niveau Super Monkey Ball.

### Terrain Space Harrier

Réussissez le défi "Tournament Singles" dans le niveau Space Channel 5.

### Terrain Virtua Squad

Réussissez le défi "Hit The Big Zombies!" dans le niveau Curien Mansion.

## SUCCÈS

### Première victoire (10)

Remporte ton premier match.

### Grille de départ (10)

Gagne avec les 8 premiers personnages.

### Entre dans le monde SEGA (10)

Réussis ta première mission (Rang A).

### Roi du réseau (10)

Remporte un match sur Xbox LIVE.

### Space Channel 5 (10)

Regarde une partie à la TV.

### Invité spécial (20)

Frappe un personnage surprise SEGA.

### Test de force (20)

Fais 3 services max d'affilée.

### Étoile montante (20)

Accède 10 fois au mode Superstar lors d'un match.

### SEGA Rally (20)

Fais un échange de 40 coups.

### Top Gun (20)

Fais 100 aces.

### After Burner (20)

Fais un service de plus de 160 km/h.

### OutRun (20)

Parcours 10 km.

### Défi classique (20)

Remporte toutes les missions dans un jeu SEGA (Rang A).

### Ascension (20)

Remporte la grande finale du mode Tournoi.

### Souris en folie ! (20)

Sauve 500 ChuChus dans les temps !

### Chasseur de zombies ! (20)

Réalise un combo de 8 zombies !

### Super tagueur ! (20)

Finis un graffiti sans rater une seule fois !

### Puyo Puyo ! (20)

Fais un combo de 20 Puyos !

### Super Sonic (20)

Ramasse 7 Chaos Emeralds dans une partie !

### Tueur de dragons ! (20)

Détruis le dernier Squilla en moins de 20 secondes !

### Coup de maître ! (20)

Réussis 4 coups spéciaux dans une partie !

### Super flic ! (20)

Détruis Kong sans être touché !

### Roi du tournoi (20)

Remporte un tournoi sur Xbox LIVE.

### Meilleur classement (20)

Remporte 10 parties avec classement sur Xbox LIVE.

### Rencontre amicale (20)

Remporte 10 Matchmakings d'amis sur Xbox LIVE.

### Sois le meilleur (30)

Bats tous les personnages dans des matches de simple.

### Équipes originales (30)

Bats toutes les équipes classiques de double.

### Défi extrême (30)

Remporte toutes les missions dans tous les jeux SEGA (Rang A).

### Liste complète (30)

Déverrouille tous les personnages secrets.

### Course aux courts (30)

Déverrouille tous les courts secrets.

### Course aux points (30)

Déverrouille tous les jeux de balle.

### Magical Sound Shower (30)

Déverrouille toutes les pistes de musique secrètes.

### Étape secrète (30)

Remporte le match spécial du mode Tournoi.

### Que la fête commence ! (30)

Joue à chaque jeu de balle en mode multijoueur

### Roi du double (30)

Remporte 5 matches de double sur Xbox LIVE.

### Reportage télévisé (30)

Deviens une Superstar de la TV.

### L'heure de gloire (60)

Remporte toutes les missions dans tous les jeux SEGA (Rang AAA).

## SUCCÈS SECRETS

### Sonic Rivals ! (20)

"Je suis l'être suprême."

### Eei-eei-Poo ! (20)

"Un singe qui a la classe et que tous les autres adorent."

### Pro des patins (20)

"Un membre fondateur des GG"

### Nightmare (20)

"Dans tes rêves les plus fous"

### Jeu d'enfant (20)

"Fais appel aux services de Channel 42 !"

### Jan-Ken-Pon ! (20)

"Pendant sept ans, il a vécu sur le Mount Eternal pour étudier l'art de briser la pierre."

### Thunderhead (20)

"Son frère a été tué par Death Adder !"

### Rose (20)

"Rien ni personne ne lui échappe. Cette fille est vraiment trop chouette, dure et tendre à la fois."

## TOUS LES COURTS

### Golden Axe

Réussir toutes les missions de Super Monkey Ball.

### NiGHTS

Réussir le match en double sur le niveau de NiGHTS.

### OutRun

Réussir le match en double sur le niveau d'OutRun.

### Sonic The Hedgehog

Réussir le match en simple sur le niveau de Sonic the Hedgehog.

## TOUTES LES BALLES

### Puyo Pop Fever

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Puyo Puyo Fever.

### Space Harrier

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Space Harrier.

### Virtua Squad

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Virtua Squad.

# Sensible World of Soccer

© Microsoft / Codemasters 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Dieu du foot (5)

Battez une équipe contrôlée par l'ordinateur en 1 joueur ou en multijoueur local.

### Avalanche (5)

Marquez 10 buts en mode 1 joueur en l'espace d'une session de jeu SWOS.

### Fair-play (10)

Jouez un match sans qu'aucun de vos joueurs ne reçoive un carton.

### Un monde d'amitié (10)

Remportez un match amical sur le Xbox Live.

### Acharnement (15)

Terminez dans les trois premières places en ligue prédéfinie 1 joueur.

### Haute tension (15)

Gagnez une séance de tirs au but.

### But décisif (15)

Remportez un match en marquant le but de la victoire à la 90e minute ou à la 120e en cas de prolongation.

### Champions (20)

Menez votre équipe à la victoire en ligue prédéfinie 1 joueur.

### Possession (20)

Obtenez une possession du ballon à plus de 75% en fin de match.

### Superstar (25)

Remportez une partie avec classement Xbox LIVE avec plus de 5 buts d'écart.

### Débandade (30)

Battez n'importe quelle équipe en 1 joueur par 10 buts d'écart ou plus.

## Forte tête (30)

Marquez un but avec une tête plongeante.

# Serious Sam HD : The First Encounter

© Majesco / Croteam 2010

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Débutant Sérieux (10)

Achever un niveau au choix en solo.

### Maître du jeu (20)

Achever le jeu

### Sam le Sérieux (30)

Achever le jeu en solo en difficulté sérieuse.

### Je suis invincible (10)

Achever le jeu en solo sans tirer une seule balle ou cartouche.

### Course Sérieuse (15)

Achever le jeu en solo en battant le temps estimé pour chaque niveau.

### Roi de Metropolis (20)

Achever le niveau de Metropolis en solo en difficulté sérieuse sans charger de partie.

### Maître-Artilleur (5)

Perforer au moins 10 ennemis avec un seul boulet de canon.

### Tuerie parfaite (10)

Tuer tous les ennemis de Karnak en solo.

### Chut, c'est un secret ! (30)

Trouver au moins 50 secrets en solo.

### Débutant en coopération (5)

Achever un niveau au choix en coopération.

### Hippie en coopération (10)

Achever la Grande Pyramide en coopération avec l'option Sang et Tripes sur Hippie.

## Coopération Sérieuse (35)

Achever une partie en coopération en difficulté sérieuse avec Force ennemie accrue sur 400%.

# Shadow Assault/Tenchu

© From Software 2008

+ D'INFOS FORUM

## PERSONNAGES CACHÉS

Débloquez tous ces personnages pour obtenir 35 points associés au titre de Ninja Légendaire.

### Kagura

Terminez la mission 25 avec Tesshu (débloque également le succès Ninja Expert (20))

### Nasu

Terminez la mission 1 avec with Ayame

### Onikage

Terminez la mission 30 avec with Rikimaru (débloque également le succès Maître Ninja (25))

### Rin

Terminez la mission 1 avec Rikimaru

### Tenrai

Terminez la mission 10 avec Ayame

### Tensshu

Terminez la mission 20 avec Rin

## SUCCÈS

### Néophyte (10)

Finir Mission 1 sans être repéré par quiconque excepté Echigoya.

### Apprenti (10)

Finir Mission 28 sans être découvert par quiconque.

### Soldat d'infanterie (10)

Finir Mission 8 au moins 90 secondes avant la fin du temps imparti.

### Genin (10)

Finir Mission 21 au moins 60 secondes avant la fin du temps imparti.

### Espion (15)

Finir Mission 11 sans subir de dégâts.

### Chunin (15)

Finir Mission 26 sans subir de dégâts.

### Oniwaban (15)

Réussir un combo de 15 coups.(Solo)

### Jonin (15)

Réussir un combo de 20 coups.(Solo)

### Ninja vétéran (20)

Réussir un combo de 25 coups.(Solo)

### Expert Ninja (20)

Déverrouiller Kagura.

### Maître Ninja (25)

Déverrouiller Onikage.

### Ninja légendaire (35)

Déverrouiller tous les personnages disponibles.

# Shadow Complex

© Epic Games / Chair Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

## ARMES D'OR

Trouvez les 12 lingots d'or pour débloquer une salle secrète contenant les versions or de toutes les armes du jeu. Sa position sera indiquée sur la carte.

## IMAGES DE JOUEUR

### Ennemi n°1

Complétez l'armure à 100%

### Ennemi n°2

Battre la première Tarantula.

## RÉCOMPENSES

### Bonus de santé

Atteindre le niveau 10.

### Carte détaillée

Atteindre le niveau 20.

### Mousse illimitée

Atteindre le niveau 30.

### Grenades illimitées

Atteindre le niveau 40.

### Roquettes illimitées

Atteindre le niveau 50.

## SUCCÈS

### Ça va cogner (15)

Mêlée à 5 soldats.

### Lanceur de bombes (20)

Lancez 20 bombes.

### Mal de crâne (20)

Portez 50 tirs à la tête.

### Et que ça hurle (20)

Faites hurler 100 soldats.

### Faire tomber l'hélico (15)

Détruisez l'hélicoptère qui attaque le vice-président.

### Attention ! (5)

Tuez un soldat avec une bombe.

### Marcher sur l'eau (5)

Traversez le lac d'une rive à l'autre en hypervitesse.

### Héros (50)

Terminez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté.

### Finaliste (20)

Terminez le jeu avec 100 % des objets.

### Minimaliste (10)

Terminez le jeu avec moins de 13 % des objets.

### Terrains d'essai (10)

Terminez les trois packs de défis dans Terrains d'essai.

### Très sérieux (10)

Gagnez de l'expérience pour atteindre le niveau 50.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Après la scène cinématique du début, avancez à droite et éliminez le premier ennemi sur votre chemin. Descendez ceux qui sont derrière la voiture, celui qui est dans le balcon ainsi que celui qui est en bas de la rue. Ensuite, visez l'hélicoptère qui arrive et utilisez l'arme spéciale pour le détruire.

Tirez quelques roquettes pour descendre l'appareil et ainsi achever le prologue.

### Chapitre 1 : pénétrez dans la base

Descendez dans le trou, allez à gauche et descendez encore dans la grotte. Allumez la torche, suivez le chemin de droite, descendez puis allez à gauche. Descendez au niveau le plus bas et allez à gauche pour ramasser le matériel d'escalade.

Revenez à droite, grimpez sur le rebord qui est à votre gauche et atteignez le niveau supérieur. Courez vers la gauche et sautez sur la plateforme. Descendez dans le trou qui se trouve juste devant la porte et regardez la scène cinématique. Après la scène, remontez et prenez la porte. Entrez dans la salle suivante, ramassez les points de santé sur l'étagère et entrez dans la pièce suivante. Après la courte scène, attendez d'être hors du champ de la caméra de surveillance et courez à gauche vers la porte.

Descendez aux escaliers et à l'échelle puis engouffrez-vous dans le trou. Prenez la porte qui est à gauche, avancez jusqu'à la flèche dans le mur et entrez par le trou au sol. Ensuite, suivez le chemin du conduit et sautez sur les rebords jusqu'à ce que vous atteignez la salle de surveillance.

Approchez-vous du bureau, visez la tourelle qui est au plafond et détruisez-la. Ensuite, sortez par la porte de droite, ignorez les escaliers et descendez via l'échelle. Avancez à droite du trou, visez le conduit d'aération et détruisez la grille. Entrez, suivez le conduit d'aération, ignorez le premier trou et poursuivez à droite. Descendez dans le second trou, allez à droite et sortez du conduit.

Evitez le robot et descendez au niveau le plus bas. Prenez la porte qui est à droite, détruisez la tourelle collée au plafond et prenez l'ascenseur pour descendre. Tuez l'ennemi qui est à proximité, éliminez celui qui est sur la plateforme et poursuivez à droite en traversant le lac. Détruisez le robot, ignorez la porte de droite et grimpez sur les canalisations d'aération.

Détruisez le robot, grimpez aux échelles, détruisez un autre robot pour éliminer le soldat puis agrippez-vous aux rebords. Montez à l'échelle, entrez par la porte de droite et rejoignez la pièce suivante.

Ensuite, ramassez l'amélioration suivante et prenez la porte qui est à droite. Tuez le premier ennemi à proximité, explosez les deux robots, en haut et en bas. Descendez au niveau le plus bas, allez à gauche et sautez sur le rebord qui est au-dessus de la porte. Détruisez le robot, remontez par le trou et descendez dans la pièce. Récupérez les grenades, visez la grotte qui est à gauche et lancez une grenade.

Descendez dans le trou créé par l'explosion, allez à gauche et sautez d'un mur à l'autre pour remonter jusqu'au Passepartout. Ensuite, revenez à la pièce et lancez une grenade sur la porte pour l'exploser. Sortez, allez à droite et préparez-vous à affronter le premier boss.

**Boss : Robot-Araignée**
Pour battre le robot araignée, attendez qu'elle pose son pied sur les canaux de gaz et lancez des grenades pour créer une grosse explosion.

Ensuite, reculez et lancez d'autres grenades sur les conduits qui sont à proximité de la porte. Retournez dans la pièce pour saisir d'autres grenades et reprenez les attaques jusqu'à ce que le robot soit détruit.

A présent, éliminez l'ennemi en haut à droite et utilisez la carcasse du robot abattu pour grimper sur les rebords. Eliminez les ennemis et faites exploser la porte qui est à droite. Entrez, éliminez les deux gardes, sautez sur la passerelle supérieure et grimpez à droite.

Continuez à droite, passez sous le rocher et grimpez à gauche. Passez par la brèche pour revenir à l'endroit précédent et sautez sur le rebord de gauche, cette fois. Ramassez le pack de grenades et revenez sur vos pas. Sautez sur le rebord de droite, accrochez-vous sous la passerelle et lancez une grenade dans le trou à droite.

Descendez dans le trou, passez à gauche et descendez sous l'eau. Nagez en allant vers la droite, prenez une bouffée d'air en remontant à la surface à mi-chemin puis retournez et remontez au fond à droite. Grimpez sur les rebords, sur l'échelle et montez. Eliminez le garde posté à droite, sautez à gauche et prenez d'abord la porte de gauche. Descendez le garde sur la passerelle, allez encore à gauche pour sauvegarder puis rebroussez chemin.

Suivez à présent le chemin de droite, remontez la pente et regardez la scène cinématique. Par la suite, éliminez les soldats qui sont sur votre droite et lancez une grenade dans la trappe de la passerelle. Descendez dans le trou, sautez sur le rebord gauche et récoltez le pack de grenades. Ensuite, allez à droite, grimpez à l'échelle puis sur le rebord de droite.
Escaladez les deux échelles, éliminez le premier garde et avancez à droite. Éliminez d'autres gardes en laçant des grenades et avancez à droite.

Engouffrez-vous dans le trou et atteignez la bifurcation. Allez d'abord à gauche, plongez sous l'eau et sortez à gauche. Prenez l'amélioration de santé et revenez sur vos pas. Allez à présent à droite, éliminez les robots et les gardes et sautez dans l'eau. A ce moment, vous êtes attaqué par un hélicoptère de chasse. Nagez rapidement sous l'eau vers la droite jusqu'à la maison. Entrez dans la maison pour vous soigner et récupérer des grenades. Grimpez sur le toit de maison et lancez une grenade à l'intérieur de l'hélicoptère qui s'approche.

Nagez de nouveau à droite, rejoignez la forêt et descendez au niveau le plus bas. Allez d'abord à droite pour sauvegarder, revenez sur vos pas, mettez-vous accroupi et avancez dans le trou (en bas du rocher). Entrez dans le conduit d'aération, éliminez les soldats sur la passerelle et grimpez à l'échelle du milieu.

Entrez dans la pièce pour récupérer une nouvelle arme puis redescendez. Prenez la porte désormais accessible, à droite. Continuez et grimpez à l'échelle. Entrez par la porte suivante, sortez votre nouvelle arme et éliminez les nombreux gardes qui patrouillent dans la salle. Eliminez d'abord ceux qui sont à droite, descendez ceux postés sur les passerelles et achevez un robot en compagnie d'autres ennemis avec vos grenades. Grimpez sur la passerelle de gauche et ramassez un pack de grenades, en haut.

Ensuite, prenez la porte de droite et abattez d'autres gardes. Descendez via l'échelle, dégommez un autre ennemi et entrez par la porte de gauche. Éliminez le garde, prenez l'ascenseur et descendez. Eliminez deux autres soldats se trouvant à droite et à gauche puis allez à droite pour ramasser des points vitaux. Revenez et prenez à gauche, descendez les marches avant de franchir la porte. Avancez sur le pont, prenez couverture derrière la caisse et tirez sur les tourelles et la caméra de surveillance. Entrez dans la pièce suivante et regardez la scène.

Après la scène, prenez la porte de gauche et descendez par la trappe au sol. Descendez via l'échelle, franchissez la porte de droite et prenez les commandes de la tourelle. Visez les gardes qui arrivent de partout et achevez-les. Ensuite, grimpez sur la passerelle de droite puis à l'échelle et entrez dans la pièce pour sauvegarder.

Retournez dans la pièce précédente, lancez une grenade sur la trappe qui est à droite et descendez. Allez à droite, descendez dans le trou et atteignez l'eau. Plongez, récupérez le lingot d'or et remontez. Allez à gauche, passez sous la passerelle et allez derrière l'ennemi. Grimpez à l'échelle, entrez dans l'ascenseur et montez. Allez à gauche, détruisez le robot et suivez le tunnel.

Détruisez des robots et descendez dans un autre trou. Allez d'abord à droite pour sauvegarder puis revenez à gauche. Détruisez les caisses, accrochez-vous sous l'ascenseur et montez. Sautez sur le rebord de droite lors de votre ascension, sautez sur le toit de l'ascenseur et remontez de nouveau.

Entrez dans le conduit de droite, éliminez le garde et sautez dans l'eau. Nagez vers la droite, sautez sur la passerelle de droite et entrez dans le trou noir (encore à droite). Remontez la pente et lancez des grenades sur les ennemis pour les achever. Détruisez le robot et entrez dans le conduit d'aération, à gauche.

Avancez jusqu'au fond du conduit et descendez dans la pièce. Allez à droite, éliminez un garde et poursuivez à droite. Éliminez deux gardes, descendez via l'échelle de droite et allez à gauche. Dégommez deux autres gardes, descendez les escaliers et lancez une grenade sur la porte pour l'exploser. Entrez, ramassez les points de santé ainsi que la nouvelle arme et allez à droite. Eliminez les gardes, avancez à droite, cachez-vous derrière la caisse et lancez une grenade sur le soldat maniant la tourelle.

Ensuite, grimpez à l'échelle, montez les marches et détruisez les tourelles accrochées au plafond. Entrez dans l'ascenseur de droite, descendez et sortez à gauche. Avancez toujours à gauche, éliminez les ennemis que vous rencontrez dans les pièces suivantes et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une grande salle remplie d'ennemis. Eliminez-les en ouvrant le feu et en laçant des grenades. Continuez à gauche, éliminez d'autres ennemis dans la salle suivante.

Une fois que la zone est sécurisée, prenez la porte de gauche. Sautez par-dessus le vide, prenez la porte puis continuez pour entrer dans la pièce de sauvegarde.
Faites le plein de munitions et revenez sur vos pas. Descendez à présent dans le trou que vous aviez enjambé plus tôt et activez la vanne pour remonter le niveau de l'eau. Lancez une grenade sur la porte de gauche, entrez et descendez rapidement l'ennemi posté à gauche. Allez dans sa direction et entrez dans la pièce suivante. Sautez sur le rebord de gauche puis sur celui de droite, un peu plus haut, et montez d'un étage.

Entrez dans grande salle de gauche, visez les ennemis se trouvant à gauche et sur la passerelle et achevez-les. Ensuite, avancez à gauche, montez sur les caisses et entrez dans le conduit au plafond. Poursuivez à gauche jusqu'à la grotte, ramassez les points de santé puis actionnez le levier que vous aviez dépassé.

Descendez, allez à droite et actionnez un nouveau levier. Placez-vous dans le petit wagon, actionnez un autre levier et restez accroupi pour sauter par-dessus l'eau et atteindre l'autre rive. Avancez à gauche, éliminez les ennemis de la zone et approchez-vous de la porte gauche. Détruisez la trappe devant la porte grâce à une grenade et entrez. Avancez doucement à gauche, attendez que les faisceaux lumineux s'éteignent et avancez en même temps que le soldat ennemi à gauche. Ensuite, ouvrez la trappe, attendez que l'autre soldat aie le dos tourné et sortez. Grimpez dans une autre trappe (à gauche, au plafond) et refaites la même opération pour passer.

Sautez dans la zone suivante, prenez la porte de gauche et atteignez ainsi la pièce de sauvegarde. Remplissez votre jauge de santé, sortez et descendez par le trou dans le sol. Approchez-vous de l'appareil et regardez la scène cinématique. Ensuite, effectuez un saut bionique et rebroussez chemin vers la zone précédente.

## Chapitre 2 : l'armure Oméga

Repérez un rebord en haut à droite, effectuez un saut bionique et atteignez-le. Mettez-vous accroupi et entrez dans le tunnel de droite. Remontez, détruisez la caisse et allez à droite. Éliminez les ennemis, récupérez un pack de grenades sur la passerelle supérieure puis poursuivez à droite.

Retournez dans la grande zone remplie d'ennemis et achevez-les. Poursuivez à droite jusqu'aux rails. Effectuez un saut bionique et grimpez vers les rebords supérieurs. Eliminez le soldat ennemi, sautez jusqu'à l'échelle de droite et montez.

Détruisez les robots, entrez par le trou à droite et avancez dans la grotte. Lorsque vous arrivez devant le creux, effectuez un saut bionique et accrochez-vous au rebord gauche. Suivez le chemin de droite, éliminez les deux gardes et entrez dans la pièce du haut pour sauvegarder.

Ensuite, descendez et prenez la porte de droite. Avancez, éliminez les trois ennemis dans la salle suivante et sortez par la porte qui est à droite. Poursuivez à droite, traversez la pièce et avancez sur la passerelle. Visez la vanne de la canalisation et tirez dessus pour faire remonter le niveau d'eau. Visez les autres vannes et effectuez un double saut pour atteindre la passerelle.

Entrez par la porte de droite, éliminez le garde et poursuivez à droite. Passez la pièce suivante et préparez-vous à affronter plusieurs gardes dans la zone suivante. Achevez d'abord les soldats qui sont en bas et ceux qui arrivent par la porte nord. Ensuite, avancez à gauche, sautez sur les escaliers et éliminez les ennemis qui sont en haut.

Remontez au second niveau, entrez par la porte et descendez par la trappe au sol. Avancez en restant accroupi vers la gauche et traversez la salle remplie de soldats sur le conduit sans attirer leur attention. Ensuite, détruisez les robots et montez sur la passerelle. Repérez une canalisation au dessus de la porte, effectuez un double saut pour vous y agripper et entrez dans le conduit.

Abattez les gardes dans la salle suivante, grimpez sur la structure centrale et sautez d'abord à droite. Entrez dans la trappe, récupérez une amélioration pour armure et revenez à gauche. Sautez sur la passerelle de gauche, achevez les ennemis puis entrez dans le conduit qui se trouve au dessus de la porte. Avancez sur ce conduit, traversez la salle qui contient deux gardes et descendez dans la pièce de sauvegarde. Descendez dans le creux de l'ascenseur et poursuivez à gauche.

**Boss : Robot-Araignée**
Dans la zone suivante, vous devrez affronter un autre robot araignée. Le combat est simple, ce dernier utilisez un rayon lumineux pour viser puis lance des missiles. Par conséquent, attirez son attention sur les vannes d'eau pour les faire exploser avec ses propres missiles. D'abord, placez-vous sur la vanne du milieu, attendez que son rayon lumineux apparaisse et fuyez. Ensuite, avancez jusqu'au fond à gauche, récupérez le lingot d'or et attirez son attention sur la vanne en haut à gauche. Lorsque le niveau d'eau monte, effectuez un double saut pour agripper la passerelle. Sautez sur le conduit qui est en haut à droite et détruisez ainsi la vanne avec les missiles du robot. Ensuite, sautez sur la passerelle de gauche, grimpez sur le conduit et faites en sorte que votre ennemi détruise la dernière vanne.

Une fois que le robot est détruit, effectuez un double saut et agrippez-vous au rebord du trou. Remontez, entrez par la porte de gauche et achevez les ennemis dans la section suivante. Ensuite, sautez sur les canalisations du milieu, visez la grille d'aération en haut à gauche et tirez. Entrez dans le conduit, descendez devant la porte et franchissez-la.

Poursuivez à gauche, éliminez deux soldats sur la passerelle et descendez par l'échelle. Nagez à droite, détruisez la caméra de surveillance et les tourelles. Détruisez la porte à droite avec une grenade, entrez et récupérez le masque SCHCA.

A présent, rebroussez chemin, remontez à l'échelle, éliminez des ennemis sur la passerelle et ressortez de la pièce de sauvegarde. Entrez dans la trappe, nagez à droite et ressortez au dessus de la passerelle. Achevez l'ennemi, entrez à droite et descendez dans le trou. Nagez jusqu'à remonter devant la porte de droite, entrez et remontez à la surface. Traversez les deux pièces suivantes, éliminez l'ennemi qui porte un bouclier et ceux qui sont sur la passerelle, au nord.

Ensuite, plongez dans l'eau et nagez vers la droite. Dépassez les deux pièces suivantes, descendez au niveau le plus bas et nagez à gauche. Lorsque vous atteignez une pièce pleine de passerelles, descendez encore plus bas et prenez la porte au fond à gauche.
Nagez à gauche, traversez les pièces jusqu'à ce que vous atteignez une salle sans eau. Achevez rapidement les trois ennemis et poursuivez à gauche.

Abattez les ennemis, descendez dans le trou et allez à gauche. Descendez la pente, activez de nouveau le levier et descendez. Avancez à gauche, descendez et plongez vers les profondeurs. Suivez le chemin de droite, allez en bas puis à gauche et nagez en profondeur. Ensuite, remontez à la surface et aboutissez au dessus d'une passerelle. Détruisez le robot, visez la grille d'aération en haut à gauche et entrez dans le conduit.

Suivez le chemin du conduit (vers le bas), allez à gauche sur les canalisations et traversez le ruisseau. Dans la pièce suivante, éliminez les trois gardes et le robot à gauche. Ensuite, accrochez-vous à l'appareil mobile au plafond, attendez qu'il s'arrête à droite et sautez sur l'échelle. Montez, achevez le garde et allez à gauche. Affichez la carte via l'appareil dans le mur et prenez la porte. Entrez dans la pièce de sauvegarde et regardez la scène cinématique.

## Chapitre 3 : Trouvez la mousse et arrêtez la production dans l'usine

Après la scène, allez à gauche et abattez les ennemis. Sautez sur la passerelle de gauche puis en haut et lancez une grenade sur les ennemis postés à gauche. Continuez à gauche, abattez l'ennemi qui est en bas puis descendez et allez à gauche. Abattez un autre garde, descendez par la trappe et mettez-vous accroupi pour aller à gauche. Faites attention aux flammes et sautez sur l'échelle pour éviter de bruler dans le grand four.

Montez les échelles, éliminez l'ennemi à gauche et le robot à droite. Longez le chemin de droite, montez à l'échelle et entrez dans la pièce de sauvegarde en haut à gauche. Faites le plein de munitions, ressortez et sautez sur la plateforme de droite. Lancez une grenade sur la grille et entrez . Allez à droite et sortez par la porte.

Attendez l'arrivée d'un container, accrochez-vous-en et traversez ainsi toute la zone. Lancez des grenades sur les ennemis en chemin et sautez sur la plateforme de droite avant d'atteindre le four. Ouvrez la porte de droite, avancez jusqu'à la pièce de sauvegarde, plus loin, et revenez à la pièce précédente. Grimpez à l'échelle au milieu, détruisez la grille d'aération en haut à gauche et entrez dans le conduit.

Abattez les gardes dans la salle suivante, détruisez la caméra de surveillance en haut à droite et poursuivez à gauche. Éliminez d'autres ennemis, sautez en haut et entrez dans la nouvelle section. Abattez d'autres soldats dans cette zone, allez à gauche et entrez dans la pièce de sauvegarde. Visez la grille d'aération sur le toit (à gauche) et entrez.

Suivez le conduit, détruisez une autre grille et sortez. Faites attention au feu et passez lorsqu'il est éteint. Visez une autre grille en haut à gauche et effectuez un double saut pour atteindre le rebord du conduit. Avancez, remontez et allez à gauche.

Abattez les ennemis de loin, sautez par-dessus le fourneau et prenez la porte de gauche. Descendez, entrez dans la pièce de sauvegarde puis sortez et descendez au niveau le plus bas. Allez à gauche, abattez les ennemis sur les passerelles et entrez par la porte rouge à gauche.

Avancez à gauche, entrez dans le grand entrepôt et allez au milieu. Prenez les commandes du lance-missiles et achevez les ennemis et les robots qui apparaissent.

Ensuite, descendez par le trou qui vient de s'ouvrir, descendez à l'échelle et sautez à droite. Avancez à droite, entrez dans la pièce et achevez d'autres ennemis. Allez dans la seconde pièce à droite, récupérez une amélioration de santé dans la trappe et revenez sur vos pas.

Retournez à l'usine, descendez et approchez-vous du tapis roulant. Attendez qu'une caisse sorte et courez sur le tapis pour atteindre l'autre côté. Détruisez rapidement la grille en haut à droite et sautez pour y entrer. Suivez le conduit, descendez dans la pièce suivante et dégommez le garde. Entrez dans le conduit d'aération de droite et descendez dans le vide jusqu'à la salle de sauvegarde. Allez à gauche, faites attention aux pistons compresseurs et passez lorsqu'ils s'écartent.

Une fois de l'autre côté, abattez les ennemis et approchez-vous du composant Mousse, à gauche. Testez cette arme sur les petits ventilateurs au sol, descendez, ramassez un pack de mousse et revenez. Ensuite, approchez-vous des pistons, visez le réceptacle, en haut, et tirez une grenade à mousse. Détruisez ainsi les trois pistons inférieurs, rechargez les grenades (à gauche) si vous êtes à court de munitions puis détruisez les trois pistons supérieurs pour arrêter la machine.

## Chapitre 4 : Allez jusqu'au barrage et volez l'armure Oméga

Entrez dans la pièce de sauvegarde, visez le capteur au-dessus de la porte et lancez une grenade à mousse. Entrez, détruisez les tourelles et descendez. Tuez le soldat, allez à droite et remontez en sautant entre les étagères. Poursuivez à droite, détruisez la grille et entrez. Eliminez les deux ennemis, utilisez la mousse et stoppez la plateforme mobile. Ensuite, sautez sur la plateforme de gauche et achevez le soldat équipé d'un bouclier.

Ensuite, visez la grille d'aération au-dessus de l'élévateur, tirez d'abord une grenade à mousse et lancez une grenade sur la mousse pour exploser le tout. Entrez, remontez et descendez dans une autre trappe à droite. Grimpez à l'échelle et sortez. Remontez via l'échelle, rejoignez la pièce de sauvegarde (à gauche) et ouvrez la porte à gauche grâce à la

mousse.

Descendez dans la grande pièce et abattez les deux ennemis. Visez la petite carapace à gauche et lancez une grenade à mousse pour l'immobiliser. Agrippez-vous-en, effectuez un double saut à droite et atteignez la passerelle suspendue. Grimpez à l'échelle qui est au-dessus, allez à droite et prenez le pack de mousse.

Redescendez, effectuez un saut bionique à gauche et entrez par la porte. A présent, vous devez éviter de tomber dans l'eau électrifiée.  Par conséquent, courez,  sautez deux fois pour atteindre la passerelle suspendue au-dessus de l'eau. Refaites la même opération et atteignez la passerelle de droite. Si vous tombez, sortez rapidement de l'eau avant de mourir.

Poursuivez à gauche, remontez sur la passerelle, éliminez les ennemis et détruisez les tourelles. Entrez dans la pièce de sauvegarde en haut de la passerelle à droite. Effectuez le plein de munitions et sortez. Sautez sur la passerelle supérieure, repérez les plates-formes mobiles et lancez des grenades à mousse pour les immobiliser. Remontez en sautant d'une plateforme à l'autre, agrippez-vous à l'échelle de droite et entrez par la porte.

Détruisez le robot, descendez dans la trappe et allez d'abord à droite. Détruisez une grille au fond à l'aide de la mousse, récupérez un pack de mousse et revenez sur vos pas. Allez maintenant à gauche, éliminez l'ennemi en bas et descendez. Allez à droite, accrochez-vous au plafond et avancez en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Poursuivez jusqu'à la porte au fond à droite et détruisez le robot. Achevez un deuxième ennemi, entrez dans la pièce de sauvegarde et ressortez.

Grimpez à l'échelle, entrez par la porte qui est à gauche et achevez l'ennemi qui se trouve à proximité. Sautez sur les passerelles d'en bas, abattez l'ennemi équipé de boucliers à gauche et utilisez la plateforme mobile pour atteindre le côté gauche de la zone. Grimpez à l'échelle, abattez les ennemis se trouvant sur la passerelle et remontez jusqu'à la porte en haut à gauche.

Entrez, abattez les trois ennemis sur la passerelle et préparez-vous à affronter une autre araignée robot. Pour la battre, attendez que l'une des passerelles de droite, ou de gauche, s'écroule et descendez. Mettez-vous derrière l'un des piliers, attendez qu'il termine ses coups de feu et videz votre chargeur sur lui. Répétez cette attaque plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Ensuite, entrez dans la pièce de gauche, détruisez les robots et continuez à gauche. Descendez, entrez dans la pièce de sauvegarde (à gauche), revenez et entrez par la porte en haut à droite. Montez sur les rebords de droite, remontez jusqu'à une plateforme dans une grotte et grimpez en haut jusqu'à la porte supérieure à gauche.

Entrez, abattez les ennemis et avancez jusqu'à la porte suivante. Entrez, descendez le garde et entrez par le conduit qui est en bas. Avancez jusqu'au fond, effectuez des sauts bioniques pour remonter et atteignez la salle de sauvegarde. Grimpez à l'échelle de droite, sortez vers la montagne et avancez à gauche. Nagez dans le lac, effectuez un saut bionique et agrippez-vous à la passerelle en bois. Achevez l'ennemi qui rôde, poursuivez à gauche et abattez celui près de l'eau. Sautez sur la passerelle, éliminez l'ennemi et couvrez-vous derrière la barricade. Visez le robot depuis cet endroit et lancez des grenades pour le détruire.

Par la suite, poursuivez à gauche et sautez par-dessus les rochers. Avancez toujours à gauche, abattez le soldat sur la passerelle et plongez dans l'eau. Nagez jusqu'au bâtiment de gauche, sautez sur le rebord supérieur et entrez par la trappe dans le mur. Sortez de l'autre côté, abattez le garde se trouvant en bas et descendez dans l'eau.

Lancez une grenade sur la grille de gauche, entrez et faites attention au courant de l'hélice. Avancez doucement vers le haut et montez sur la passerelle avant d'atteindre l'hélice. Descendez par la seconde trappe, visez le point faible de l'hélice et lancez des grenades à mousse.

Ensuite, grimpez à l'échelle de gauche et entrez dans la pièce de sauvegarde. Sortez, grimpez à une autre échelle (en haut) et atteignez une pièce. Allez d'abord à droite pour récupérer un lingot d'or puis sortez à gauche. Grimpez sur le toit de la demeure, tuez rapidement les gardes et prenez les commandes de la tourelle à mousse. Concentrez-vous sur l'hélicoptère, ignorez les autres ennemis et ouvrez le feu sur votre cible. Après quelques coups l'hélico sera détruit.

Ensuite, grimpez sur les deux passerelles (à droite) puis entrez dans le tunnel vitré et descendez via l'ascenseur. Puisque vous ne pouvez pas aller à droite, allez à gauche et descendez au niveau le plus bas. Avancez à gauche, appuyez sur le bouton pour libérer le passage précédent (celui de  droite, précédemment inaccessible) et revenez sur vos pas. Remontez jusqu'à la pièce de droite et entrez récupérer l'armure Oméga. Enfin, sortez par la porte de gauche, abattez les ennemis sur les passerelles et descendez au niveau le plus bas.

## Chapitre 5 : le premier composant clé de l'armure Oméga

Entrez dans la pièce de droite, achevez les ennemis dans la cour et poursuivez à gauche. Descendez dans la grotte, abattez les gardes sur la passerelle de loin et descendez. Entrez dans les deux pièces de gauche pour sauvegarder et revenez sur vos pas.

Allez à droite, faites attention aux robots qui sortent des garages et couvrez-vous derrière l'une des plaques métalliques. Ouvrez le feu sur les robots et changez de plaque lorsque celle-ci s'étale au sol. Une fois que la zone est sécurisée, une porte s'ouvre à droite.

Entrez, avancez jusqu'au bout et affrontez un autre robot. Reculez rapidement, ouvrez le feu de loin et regardez sa jauge de santé se vider tranquillement. Ensuite, descendez par la trappe près de la porte qui est à gauche et entrez dans la pièce de sauvegarde.

Franchissez la porte de gauche, visez la grille d'aération et lancez une grenade. Entrez, suivez le conduit et descendez dans une grande salle. Achevez les ennemis sur la passerelle et avancez à gauche pour récupérer le premier composant de l'armure.

## Chapitre 6 : Retour auprès de Claire

Par la suite, maintenez la touche de course enfoncée et courez à droite pour détruire et franchir les caisses. De retour dans la salle, grimpez au rebord et avancez dans le second niveau.

Sautez sur le rebord du pont levé, lancez des grenades de loin et tuez les gardes. Ensuite, sautez sur le rebord supérieur et lancez une grenade sur la grille. Descendez, actionnez le levier pour étaler le pont et rebroussez chemin. Prenez votre élan, foncez en direction de la porte pour la franchir et continuez jusqu'au ventilateur pour le détruire.

Dans la prochaine salle, éliminez les ennemis et grimpez sur la passerelle au fond à droite. Entrez, utilisez les grenades à mousse pour immobiliser les plates-formes mobiles et grimpez aux plates-formes. Ensuite, entrez par le conduit d'aération en haut à droite et avancez. Descendez dans une autre salle, éliminez les deux ennemis à droite, prenez votre élan et effectuez un amortisseur de frottement pour franchir les caisses.

Dans cette zone, entrez d'abord dans la salle de sauvegarde juste en haut à gauche puis entrez par la plus haute porte à droite. Grimpez aux rebords, achevez les ennemis sur la plateforme et remontez vers la porte supérieure en sautant sur les rebords. Franchissez la porte de gauche et abattez les deux ennemis. Ensuite, repérez les containers en haut, escaladez-les et lancez des grenades pour les faire tomber. Prenez votre élan, courez à gauche et sautez juste avant la porte bleue qui se trouve dans la salle suivante pour la détruire.

Récupérez aussi un lingot d'or, abattez l'ennemi en haut et grimpez. Entrez dans la salle suivante, achevez d'autres ennemis et entrez par la grille d'aération au sol. Sortez à droite, avancez jusqu'au robot et abattez-le après la scène cinématique. Évitez les boules électriques qu'il envoie et lancez constamment des grenades jusqu'à ce qu'il soit battu.

Ensuite, descendez par la trappe et récupérez une nouvelle arme à gauche. Allez à droite, dégommez les ennemis dans la pièce suivante et continuez à droite. Courez à droite, entrez dans la pièce de sauvegarde et sortez du complexe. Grimpez sur le rebord de la montagne, sautez de nouveau sur les rochers et suivez le chemin de la montagne (à droite).

Avancez le long de la montagne jusqu'à groupe d'ennemis et abattez-les. Sautez par-dessus la rivière, entrez dans la pièce de sauvegarde et sortez à droite. Traversez le pont, achevez l'ennemi et continuez à droite. Abattez le garde, sautez par-dessus le vide et allez à droite. Avancez jusqu'au pont, tuez l'ennemi équipé d'un bouclier plus loin et

escaladez la montagne à droite.

Eliminez les gardes, sautez par-dessus le vide et atteignez le grand lac. Courez sur l'eau grâce à votre armure, sautez par-dessus la maison et traversez le lac. Avancez à droite, enjambez le trou dans la montagne et abattez les ennemis.

Poursuivez à droite, éliminez d'autres gardes plus loin, récupérez un pack de mousse dans une grotte puis continuez votre escalade. Descendez près de la chute d'eau, traversez le rideau d'eau et descendez via l'échelle.  Descendez au niveau le plus bas, prenez la porte de gauche et montez dans l'ascenseur, plus loin. Courez à gauche, achevez l'ennemi et continuez. Traversez le pont, détruisez les tourelles et entrez dans la pièce suivante.

### Sauver Claire

Après la scène cinématique, détruisez la grille au sol et descendez. Descendez à l'échelle, allez à gauche et ouvrez la porte. Entrez dans la pièce de sauvegarde, repérez un conduit d'aération au plafond et escaladez-le. Avancez dans le conduit de gauche, arrêtez-vous au-dessus de l'ascenseur et montez au dernier niveau. Entrez dans le conduit de droite, descendez dans une salle de contrôle et achevez les ennemis. Visez la grille au sol, descendez, visez une autre grille au sol près du mur et entrez. Prenez l'ascenseur et descendez à l'avant dernier niveau. Entrez dans la pièce de sauvegarde, visez la grille au plafond et entrez.

Allez à gauche, dépassez le ventilateur et descendez dans une autre pièce. Visez la grille en bas à droite et entrez. Suivez le canal, abattez l'ennemi et grimpez à gauche. Entrez dans le trou, détruisez le robot et tirez sur les rochers qui sont en haut. Sautez, récupérez le pack armure et revenez au trou. Repérez une plaque à gauche du trou et marchez dessus pour descendre dans la pièce.

Récupérez les missiles à gauche, visez la porte à droite et détruisez-la. Détruisez une seconde porte en haut à droite et entrez. Lancez un missile sur la petite porte à droite de la pièce, entrez et retournez dans l'ascenseur.
Montez au dernier niveau, allez à droite et abattez les ennemis. Appuyez sur le bouton de la machine pour ôter le couvercle, visez le moteur du ventilateur et tirez un missile.

A présent, revenez là où vous aviez vu l'hélice du ventilateur. Effectuez des sauts bioniques et remontez jusqu'au rebord gauche de l'hélice. Avancez dans le conduit, lancez un missile sur la plaque qui est en haut et sautez. Sautez d'abord en haut à droite, récupérez un pack de missiles au fond puis revenez en arrière et suivez le conduit qui mène à gauche.

Lancez un missile sur la petite plaque de gauche et sortez. Allez d'abord dans la pièce de sauvegarde à gauche, revenez en arrière et grimpez en haut à droite. Détruisez les tourelles, abattez l'ennemi à gauche et prenez la porte supérieure gauche. Avancez, détruisez la porte avec un missile et traversez le pont.

Après la scène cinématique, vous affrontez deux robots. Visez d'abord l'un d'eux, videz votre chargeur de missiles et détruisez-le rapidement. Ensuite, occupez-vous du second et lancez constamment des grenades afin de l'achever.

## Chapitre 7 : Trouvez les composants clés de l'armure

### Composant 1 : le crochet

Après la scène cinématique, refaites le même chemin en grimpant à la montagne jusqu'à ce que vous atteigniez le ruisseau. Descendez jusqu'au pont, ouvrez la porte de droite et abattez le garde. Ensuite, faufilez-vous entre les canalisations jusqu'au fond. Descendez dans le vide jusqu'à vous aperceviez une passerelle en bois et allez à droite. Entrez dans la trappe de droite, visez une plaque métallique au sol et lancez un missile pour la détruire.

Avancez à droite, mettez-vous sur la pelleteuse, visez l'engrenage qui est au-dessus et lancez des missiles. Une fois que vous êtes en bas, grimpez d'abord à gauche, récupérez un pack et revenez. Avancez à droite, entrez par le conduit d'aération et descendez dans la pièce de sauvegarde.

Allez à droite, entrez dans la grande salle et avancez à gauche jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche. Par la suite, grimpez rapidement sur la passerelle supérieure, visez la roue qui fait constamment le tour de la salle et ouvrez le feu lorsqu'elle s'approche de vous. Lancez aussi des missiles, gardez votre position et tirez jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Ensuite, entrez par la porte de droite et récupérez le premier composant à droite.

## Composant 2 : l'élément inertiel

Sortez de la pièce, visez les robots accrochés au plafond des passerelles, utilisez votre nouveau composant et enlevez-les. Ensuite, visez sous une des passerelles et lancez votre grappin pour remonter. Visez en bas de la passerelle, au milieu, et lancez le grappin pour escalader. Effectuez un saut bionique, lancez le grappin et accrochez-vous au toit. Déplacez-vous à gauche et entrez par la porte. Poursuivez à gauche, éliminez trois soldats équipés d'un lance-missiles et d'un bouclier et prenez la porte.

Utilisez le grappin pour détruire le robot, descendez par la trappe près du mur et atteignez la pièce de sauvegarde. Suivez le chemin menant à gauche et descendez via l'échelle. Sortez par la porte de droite et descendez au niveau le plus bas. Montez sur le chariot et appuyez sur le bouton pour prendre le raccourci.

Sautez sur le conduit qui est en haut, tuez le soldat qui est à gauche et avancez à gauche. Actionnez le levier pour dégager le mur, mettez-vous entre les deux étagères et sautez jusqu'au rebord de droite. Visez la grille en haut et tirez. Entrez, suivez le chemin et abattez les gardes qui sont à droite.

Prenez l'élévateur, tuez le soldat qui est à gauche et grimpez par le conduit pour vous retrouver sur l'élévateur. Entrez dans un autre conduit à droite, grimpez à l'échelle et prenez la porte de droite. Abattez les ennemis, sautez à droite et remontez aux échelles. Entrez dans la pièce de sauvegarde à gauche, poursuivez vers l'autre porte et abattez les ennemis dans la salle. Grimpez jusqu'à la porte supérieure à gauche et entrez. Utilisez le grappin pour traverser l'eau électrifiée, sortez et entrez par la porte de gauche.

De retour dans le grand entrepôt, courez jusqu'à l'extrême gauche et prenez la porte. Entrez d'abord par la grille de gauche, récupérez un pack de grenades et revenez. Détruisez l'autre plaque en haut, grimpez et entrez par la grille d'aération à gauche.

Abattez les gardes dans l'usine, grimpez sur la passerelle en haut à droite et entrez par la porte. Remontez jusqu'au conduit d'aération, ressortez à l'autre bout et achevez les ennemis qui sont à droite. Courez pour franchir les caisses. Montez à l'escalier, effectuez un saut bionique vers le haut à gauche et lancez le grappin sur la roche pendant que vous êtes dans les airs. Ensuite, détruisez la porte métallique avec deux missiles et entrez.

Abattez les gardes au nord, prenez la porte qui est en bas des marches et abattez un autre ennemi, plus loin. Entrez par la porte de gauche, grimpez à l'échelle et atteignez une grande salle. Détruisez les tourelles qui sont au plafond, tuez les gardes et avancez en prenant à droite. Effectuez un double saut vers le haut et utilisez le grappin pour monter sur la passerelle supérieure. Entrez par la porte et préparez-vous à un rude combat contre un WSA Walker.

**Boss : WSA Walker**
Pour battre ce robot, placez-vous entre ses jambes, lancez des grenades en mousse pour l'immobiliser et utilisez rapidement le grappin pour vous accrocher sur de sa carapace. Appuyez rapidement sur le bouton qui s'affiche pour détruire les premiers câbles de son bouclier. Faites attention, lorsqu'il donne un coup de pied au sol, évitez ses grenades à mousse et refaites la même opération deux autres fois. Une fois que le bouclier est désactivé, lancez un seul missile pour détruire le robot.

Ensuite, poursuivez à gauche et entrez dans la pièce de sauvegarde. Ramassez les munitions, allez à gauche et grimpez sur la passerelle en haut à gauche. Avancez toujours vers la gauche, grimpez sur la passerelle supérieure et utilisez le grappin pour vous accrocher au toit, près de l'appareil. Visez le dispositif de gauche et lancez un missile pour désactiver le courant. Revenez en arrière, descendez et récupérez ainsi les bottes de poussée.

Ensuite, retournez à l'endroit depuis lequel vous aviez tiré le missile et grimpez au-dessus de l'appareil. Partez à droite, plongez sous l'eau et ressortez dans la montagne. Allez à droite, descendez dans le creux, entrez par la trappe de

droite et revenez en passant au-dessus du conduit. Abattez l'ennemi, grimpez et entrez. Achevez les ennemis, détruisez la porte métallique en haut à droite et entrez.

Eliminez les deux lance-roquettes, grimpez à l'échelle de droite et détruisez la porte blindée. Entrez, descendez au niveau le plus bas et éliminez les ennemis qui sont à gauche. Approchez-vous de l'appareil qui est au fond et activez-le. Ensuite, fuyez les robots qui vous tirent dessus et rebroussez chemin jusqu'à la porte que vous aviez détruit.

Courez à gauche, effectuez un grand saut et atteignez la passerelle. Entrez par la porte, descendez et éliminez les ennemis en route. Entrez dans la pièce de sauvegarde, tirez sur la grille sur le toit à gauche et entrez. Détruisez les tourelles, tuez les gardes et grimpez. Montez les marches, traversez le pont qui est à droite et prenez l'ascenseur. Descendez, entrez dans la prochaine salle et dégommez les gardes qui s'y trouvent. Ensuite, repérez une grille en haut de la porte (à droite) et entrez. Suivez le conduit, entrez dans la pièce et récupérez ainsi l'Elément inertiel.

Franchissez la porte de droite, dégommez les deux ennemis et détruisez les caisses, au fond. Descendez les marches et l'échelle, détruisez la porte blindée à gauche et entrez. Grimpez au-dessus du grand appareil et regardez la scène cinématique.

Après la scène, revenez rapidement sur vos pas et grimpez à l'échelle. Foncez jusqu'à l'ascenseur que vous aviez pris il y a quelques minutes. Grimpez par le trou de l'ascenseur et sortez rapidement de cet endroit. Ensuite, grimpez au-dessus du pont que vous aviez étalé et courez le long de la montagne jusqu'au grand lac (au milieu duquel se trouve une maison).

**Boss final : L'avion**
Descendez directement en bas, sautez sur la première passerelle et appuyez sur le dispositif pour faire sortir le premier missile.

Ensuite, éliminez les quelques soldats dans la cour qui est sur votre droite et prenez les commandes du lance-missiles (en haut de la passerelle, à droite). Ignorez les hélicoptères, visez le grand avion et tirez. Après ce missile, l'avion ripostera en envoyant également trois missiles à son tour. Par conséquent, fuyez cet endroit et courez à droite vers le petit bunker. Faites le plein de santé par la même occasion et sortez. Éliminez les quelques gardes, grimpez sur la seconde passerelle et chargez un second missile. Visez l'avion et tirez. Entrez de nouveau dans le bunker et sortez par la porte de droite. Grimpez sur la passerelle, activez l'appareil et fuyez le Walker le temps que le missile soit armé. Prenez les commandes du lance missile le plus proche et tirez une dernière fois pour détruire l'avion une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous êtes venu à bout de Shadow Complex.

## MAUVAISE FIN

Après que Claire se soit fait kidnapper, retournez à votre voiture afin que Jason se la joue perso en laissant la demoiselle à son triste sort. Pour atteindre votre véhicule, vous devrez effectuer un saut en courant au dessus d'un précipice. Pour trouver ce dernier, rendez-vous à l'endroit où vous devez affronter un mécha et quelques soldats à l'air libre. Revenez alors sur vos pas en prenant à gauche puis continuez tout droit jusqu'à arriver au dit précipice.

# Shadowrun

© Microsoft / Fasa Studio 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## GAMERPICS

### FASA

Baissez-vous et levez-vous de manière répétée devant un adversaire qui possède le titre "Shadowrun Fever".

### Troll

Réussir tous les niveaux d'entraînement.

# Shaun White Snowboarding

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Numéro un (40)

Prouve ta valeur en remportant tous les défis de Park City.

### Baron Von Connors (20)

Gagne le respect des riders de Park City.

### Star alpine (20)

Gagne le respect des riders d'Europe.

### Terrani (40)

Prouve ta valeur en remportant tous les défis d'Europe.

### Itto-Ryu (40)

Prouve ta valeur en remportant tous les défis du Japon.

### Musashi (20)

Gagne le respect des riders du Japon.

### Yéti (40)

Prouve ta valeur en remportant tous les défis d'Alaska.

### Ami des ours (20)

Gagne le respect de tous les animaux sauvages d'Alaska.

### Perfectionniste (40)

Pour obtenir ce succès, tu vas devoir te surpasser sur chaque défi et compétition.

### Vraiment ultime (40)

Tu te sens capable de remporter toutes les compétitions ultimes ?

### RESPECT ! (40)

On n'est jamais trop populaire ! Gagne le respect de tous !

### Slammy McSlam (20)

T'as déjà entendu parler du Triple Slam ? Tu dois absolument remporter ce grand événement !

### L'as des as (40)

Si tu veux devenir le roi (ou la reine) de la glisse, tu vas d'abord devoir battre le champion !

### Super détente (20)

Si tu continues à impressionner Shaun, il va finir par t'apprendre une nouvelle technique spéciale !

### Super vitesse (20)

Accomplis une autre des missions de Shaun pour débloquer ce succès. T'en fais pas, ça vaut le coup.

### Super puissance (20)

Débloque ce succès en terminant la première mission que te confie Shaun.

### L'as des airs (15)

Défie la gravité et réussis un trick aérien ultime.

### L'as du butter (15)

Décroche ton diplôme de flat en marquant un max de points au sol.

### L'as du jib (15)

Tu vas devoir trouver un sacré rail pour débloquer ce succès.

### Quitte ou double (10)

Mise gros et gagne !

### Tapis (10)

Tu vas devoir miser très gros et gagner !

### Génération 2.0 (10)

Tu sais que tu peux partager tes vidéos en ligne ? Allez, ne sois pas timide!

### Mardi gras (25)

Si tu veux ce succès, tu vas devoir t'éclater avec tes amis dans tout Park City.

### Oktoberfest (25)

Les Alpes sont l'endroit idéal pour défier tes amis en ligne !

### Tanaba (25)

Tu es d'attaque pour un peu de compétition amicale au pays du soleil levant ?

### Ver des glaces (25)

Tu vas devoir relever tous les défis en ligne d'Alaska. Allez, ça va être sympa !

### Le petit nouveau (10)

Fais tes preuves lors d'une compétition en ligne.

### Méca-Ridezilla (40)

On n'est jamais trop populaire, surtout en ligne !

### Derviche (15)

Essaie de te faire vomir en plein ciel !

### Artiste (10)

Glisser avec classe n'est pas à la portée de tous !

### Grand funambule (15)

C'est dangereux, mais tu n'as pas le vertige, si ?

### Apesanteur (15)

Il n'y a pas que les oiseaux qui peuvent voler, tu sais.

### Flat sans fin (15)

C'est comme faire un très très long wheeling... mais sur la neige et sans roue !

### Grabs en vrac (15)

Tu vas devoir décoller et faire danser tes mains pour débloquer ce succès !

### Avalanche (15)

Tu vas devoir défier une avalanche pour obtenir ce succès !

### Mathémagicien (15)

Maintiens le multiplicateur le plus longtemps possible !

### Run d'enfer (15)

Fonce sans t'arrêter ni te planter pour marquer suffisamment de points.

### Aimant (15)

C'est l'heure de changer un simple rail ou une boîte toute bête en véritable terrain de jeu !

### Toupie (15)

Reste au sol et tourne comme une toupie !

### Connaisseur (10)

Assieds-toi et repose-toi un peu. Qui sait, tu apprendras peut-être quelque chose de nouveau ?

### X-tricks (15)

Enchaîne à fond !

### CAPiTA (50)

Remporte la compétition de Slopestyle CAPiTA

### Chant du démon (10)

Passe un trick dont même le diable serait fier.

### C'est juste un jeu (10)

Lance-toi de très haut et résiste à l'envie de retomber sur tes pieds.

### Touche à tout (10)

Tu vas devoir passer pas mal de temps en ligne pour débloquer ce succès. Fais-toi de nouveaux amis !

### Tir au pigeon (15)

Je me demande ce qui se passe quand un rider se prend une boule de neige en plein vol ?

### Bonii (15)

Combien de bonus de style tu penses pouvoir obtenir dans le même saut ?

# ShellShock 2 : Blood Trails

© Eidos Interactive / Rebellion 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Bleu (50)

Terminer le jeu en facile

### Combattant (150)

Terminer le jeu en normal

### Atteint (200)

Terminer le jeu en difficile

### L'hôte (10)

Terminer la mission 1 en normal

### La quarantaine (10)

Terminer la mission 2 en normal

### L'infection (10)

Terminer la mission 3 en normal

### Le refuge (10)

Terminer la mission 4 en normal

### Sur la route (10)

Terminer la mission 5 en normal

### Pourchassé (10)

Terminer la mission 6 en normal

### Capturé (10)

Terminer la mission 7 en normal

### La revanche (10)

Terminer la mission 8 en normal

### L'évacuation (10)

Terminer la mission 9 en normal

### L'Ange Noir (10)

Terminer la mission 10 en normal

### FUBAR (20)

Terminer la mission 1 en difficile

### Mauvaise situation (20)

Terminer la mission 2 en difficile

### Dinky Dau (20)

Terminer la mission 3 en difficile

### En remontant la rivière (20)

Terminer la mission 4 en difficile

### BOHICA (20)

Terminer la mission 5 en difficile

### Go go go ! (20)

Terminer la mission 6 en difficile

### Maître de la jungle (20)

Terminer la mission 7 en difficile

### Recherche et destruction (20)

Terminer la mission 8 en difficile

### Tir d'artillerie (20)

Terminer la mission 9 en difficile

### Encerclé (20)

Terminer la mission 10 en difficile

### Bok-Bok (15)

Frapper un ennemi

### Plein de Bok-Bok (15)

Frapper 15 ennemis

### Caca Dau (15)

Réussir un tir en pleine tête

### Caca Dau x 15 (15)

Réussir 15 tirs en pleine tête

### Armurerie (15)

Récupérer toutes les armes du jeu

### Fin tireur (15)

Compléter un niveau en ne tirant qu'avec un pistolet

### Comme un homme (40)

Terminer un niveau sans mourir

### Résistance naturelle (35)

Terminer le jeu sans être tué par un infecté

### Dur à cuire (15)

Tuer 3 ennemis avec un chargeur de pistolet

### Champ de tir (15)

Tuer 5 ennemis avec un chargeur de AK47

### Arme réglementaire (15)

Tuer 5 ennemis avec un chargeur de M16

### Boucherie (15)

Tuer 15 ennemis avec une ceinture de munitions de mitrailleuse lourde non montée

### Boom ! (15)

Tuer 3 ennemis avec une roquette ou une grenade

### Coupe franche (15)

Tuer 15 ennemis avec la machette

### Aucune limite (15)

Tuer 150 ennemis

### Le grand amour (15)

Terminer le jeu deux fois

### SNAFU (15)

Démembrer 50 ennemis

## SOLUTION COMPLÈTE

### Jour 1 - 5h00 : L'hôte

Peu après la cinématique d'introduction, vous prenez enfin le contrôle de Walker. A l'aide des indications de gameplay s'affichant sur l'écran, tournez-vous et sortez de la chambre. Dans le couloir, avancez jusqu'à la cuisine puis allez prendre l'escalier se trouvant sur la gauche. Une fois en haut, avancez dans le bar jusqu'à déclencher une petite cinématique. Le premier infecté du jeu va alors vous foncer dessus, pour vous en débarrasser, réalisez le plus rapidement possible les trois séquences de touches s'affichant en haut de votre écran et, après l'avoir tué, ramassez les machette qu'il avait sur lui. Continuez ensuite votre progression dans la pièce suivante et tournez-vous vers la porte de gauche pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Une fois celle-ci finie, allez dans le bâtiment ou est rentré le soldat et montez à l'étage jusqu'à une chambre sans porte.

Après une nouvelle cinématique, récupérez le pistolet se trouvant à vos pieds, écoutez ce que votre coéquipier a à vous dire et redescendez au rez-de-chaussée du bâtiment. Passez par la porte se trouvant en face de vous puis, une fois dans la rue, avancez vers la droite. Tuez le soldat, à l'aide du zoom, éliminez l'autre ennemi se trouvant sur un balcon derrière le grillage de gauche. Ceci étant fait, tournez-vous et poursuivez votre chemin à travers la ruelle jusqu'à atterrir dans la cour d'un immeuble carré. Après la cinématique, prenez l'Ak-47 se trouvant sur le sol, dégommez les deux Vietnamiens vous tirant dessus et montez au premier étage à l'aide de l'escalier se trouvant en face de vous. Tournez sur la droite et avancez jusqu'à une salle où un soldat va vous sauter dessus. Après avoir effectué la séquence d'actions contextuelles et choisi comment vous vouliez vous en débarrasser, allez prendre les munitions se trouvant dans la chambre et sortez. Tout en vous occupant des ennemis investissant l'immeuble par la cour ou les étages, allez récupérer des balles dans l'autre pièce ouverte de cet étage et montez ensuite au second.

Avancez maintenant jusqu'au seul bâtiment ouvert, récupérez-y les chargeurs de pistolet et frayez-vous un chemin jusqu'à des escaliers. Une fois en bas, progressez à travers l'appartement et sautez par la fenêtre ouverte de la seconde chambre pour déclencher une cinématique. Après cette dernière, suivez vos compagnons américains dans la ruelle et occupez-vous de tous les soldats ennemis vous barrant le chemin (n'hésitez pas à tirer sur les bonbonnes d'essence rouges pour faire un peu plus de dégâts). Après avoir récupéré les munitions et armes gisant sur le sol, montez l'escalier se trouvant près de vos alliés. Progressez le long des balcons en tuant le Vietnamien tentant de vous faire la peau et en récupérant son chargeur de pistolet. Entrez ensuite dans l'appartement se trouvant au bout et avancez sur la gauche pour déclencher une nouvelle séquence de QTE. Après l'avoir effectuée, ramassez la grenade sur votre gauche, sortez et poursuivez votre route sur les balcons en tuant les ennemis vous tirant dessus depuis les terrasses d'en face. Arrivé à l'appartement se trouvant au bout, avancez un peu, ouvrez la porte entrebâillée et descendez l'escalier. Ramassez les munitions se trouvant à vos pieds (ou l'arme si vous possédez toujours l'Ak-47) puis sortez en passant par la cuisine.

Une fois dans la ruelle, courez sur votre droite jusqu'à un petit garage où un soldat américain va vous dire d'entrer. Ravitaillez-vous en munitions grâce à la petite boîte posée au sol sur la droite puis sortez du garage par la porte coulissante ouverte. Avancez vers le pont (si cela vous intéresse, vous pouvez aller chercher une autre boîte de munitions sur le ponton de gauche) puis traversez-le jusqu'à entrer dans une petite cour que vous allez devoir protéger de l'attaque des soldats ennemis arrivant des quatre côtés. Pour les avoir plus facilement et pour économiser des munitions, tirez dans les bidons d'essence ou bien utilisez les tourelles (attention toutefois à la surchauffe rapide de ces dernières !). Une fois que vous les avez tous tués, la caméra va se centrer sur un de vos alliés qui utilise une fusée éclairante. Rejoignez-le et descendez avec lui dans les égouts. Avancez un peu, puis tournez sur la droite pour vous retrouver dans de l'eau. Continuez votre progression et, après cette petite baignade improvisée, pénétrez dans l'école.

Prenez les munitions et la grenade se trouvant sur le sol puis, montez le petit escalier. L'endroit étant envahi de gaz fumigènes, ne traînez pas et suivez votre allié jusqu'à une classe du second étage (pour les plus téméraires, sachez que des grenades se trouvent dans les chambres). Une fois en haut, regardez la cinématique venant de se déclencher et suivez votre allié dans la classe d'en face.
A l'aide des fenêtres et du balcon, descendez tous les soldats se trouvant dans la cour de l'école en ramassant les munitions et grenades se trouvant dans la pièce si besoin est. Après que vous ayez réussi, un soldat ennemi va arriver par une des portes auparavant close du balcon. Tuez-le puis, à l'aide du toit, sautez dans la cour depuis le balcon pour déclencher une cinématique et finir le chapitre.

## Jour 1 - 7h00 : La quarantaine

Après la cinématique, récupérez le fusil et la grenade se trouvant à vos pieds puis éliminez les soldat ennemi vous arrivant dessus. Ceci étant fait, récupérez sa machette et avancez parmi les décombres des voitures en vous occupant non seulement des Vietnamiens vous barrant le passage, mais aussi de ceux se trouvant sur les côtés et arrivant derrière vous. Une fois la zone sécurisée, fouillez les maisons pour trouver des munitions et grenades puis dirigez-vous vers le gros camion près d'un portail sur le chemin de droite en prenant bien soin de vous débarrasser des nouveaux ennemis vous tirant dessus depuis les bâtiments. Après une nouvelle cinématique, allez près des installations de vos alliés et utilisez la tourelle pour abattre les quelques soldats ennemis déferlant sur vous. Récupérez ensuite les munitions et grenades se trouvant derrière vous et suivez votre allié dans la jungle sur la droite. Eliminez-y les Vietnamiens puis passez par les petites maisons sur pilotis en face pour retrouver votre allié près d'un pont en bois que vous devez traverser.

Une fois derrière, vous allez maintenant devoir le sécuriser, utilisez la tourelle pour tuer les soldats ennemis et, si besoin est, montez sur la petite colline de droite pour récupérer des munitions, des grenades mais aussi et surtout un bazooka et six roquettes. Au bout d'un moment, l'installation américaine se trouvant derrière vous va être détruite au cours d'une petite cinématique. Profitez de cette occasion pour fuir et vous retrancher dans l'église avec vos alliés. Vous allez maintenant devoir résister aux attaques des soldats vietnamiens. Commencez par récupérer les munitions sur le sol, puis après une explosion venant du toit, occupez-vous de tous les ennemis investissant les lieux. Au bout de quelque temps, vous allez vous apercevoir qu'il n'y a pas que des soldats qui essaient d'entrer ! Après la conversation radio entre les renforts et votre allié une cinématique va se déclencher et par la même occasion mettre un terme à ce chapitre.

## Jour 1 - 12h00 : L'infection

Vous vous réveillez dans un tunnel peu éclairé. Commencez par allumer votre torche puis accroupissez-vous et avancez jusqu'à un petit embranchement. Allez sur la droite, prenez les fusées éclairantes sur le bureau et, après vous être mis de nouveau accroupi, poursuivez votre chemin. Récupérez les nouvelles fusées près du soldat américain et continuez votre progression jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, prenez le chemin de droite, traversez la petite caverne remplie d'eau et accroupissez-vous à nouveau pour passer dans un petit tunnel triangulaire. Au bout, relevez-vous et avancez un peu pour vous retrouver en pleine jungle. Allez, si vous le désirez, récupérer des grenades sur la droite en faisant attention aux pièges (appuyez sur le bon bouton pour ne pas mourir si jamais vous êtes menacé par un de ces derniers) puis revenez sur le chemin et suivez-le jusqu'aux tranchées US.

Une fois n'est pas coutume, vous allez vous faire attaquer, qu'a cela ne tienne, empoignez votre mitraillette et dégommez les soldats vous fonçant dessus en prenant les munitions se trouvant près de votre allié de gauche si besoin est. Après les avoir tous éliminés, une petite cinématique vous indiquant qu'un soldat vous attend en bas de la tranchée se déclenche. Rejoignez-le pour qu'il vous aide à passer dans la tranchée suivante. Ramassez maintenant les munitions sur la caisse d'armement se trouvant à vos pieds puis frayez-vous un chemin à travers la tranchée jusqu'à une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Récupérez ensuite les munitions et les grenades sur la gauche puis, tout en tuant les Viêts s'approchant de vous, ou vous tirant dessus depuis les hauteurs, dirigez-vous vers le Quartier Général. Après la cinématique, vous allez devoir vous occuper de repousser les soldats vietnamiens qui vont arriver des quatre ouvertures du QG. Soyez donc vigilant et ramassez les munitions et la grenade sur le sol si le besoin s'en fait sentir. Au bout d'un moment, une cinématique va se déclencher et une nouvelle partie de la tranchée sera accessible. Suivez-y vos

coéquipiers, tuez les soldats sur les hauteurs et avancez encore un peu pour assister à une nouvelle animation scénaristique.

A la fin de cette dernière, vous vous retrouvez derrière une tourelle dont vous devez vous servir pour descendre les soldats tentant de vous approcher en prenant toujours garde de ne pas la faire surchauffer. Une fois cette séquence finie, ramassez les munitions et fusées éclairantes se trouvant sur le sol puis continuez votre progression dans la tranchée en éliminant les Vietnamiens qui arrivent en face et derrière vous, mais également ceux qui vous tirent dessus depuis les hauteurs. Une fois au bout, un infecté va vous sauter au visage. Après avoir effectué la séquence de QTE, reprenez un peu vos esprits et avancez jusqu'à un énorme cratère où se trouvent vos alliés qui se font canarder depuis les hauteurs. Tuez les soldats ennemis leur tirant dessus puis, une fois que votre coéquipier en est sorti allez récupérer le magnum dans le petit tunnel en face de la tranchée. Ceci étant fait, ressortez et empruntez le tunnel que votre allié vient d'ouvrir. Avancez jusqu'à tomber face à deux Vietnamiens planqués derrière des tables. Après les avoir tués, continuez votre chemin pour vous faire de nouveau attaquer par un soldat lors d'une séquence d'actions contextuelles. Une fois que vous l'avez tué, occupez-vous de ses amis et reprenez votre progression à travers le tunnel. Arrivé au bout, sautez puis avancez jusqu'à ce que des soldats vous tirent dessus depuis un ponton surélevé. Tuez-les, dirigez-vous vers la droite et descendez l'infecté se trouvant à la fin de la galerie. Vous allez rapidement vous apercevoir que tous les chemins sont bloqués de ce côté, revenez alors au niveau des pontons surélevés et prenez le chemin de gauche pour pouvoir atteindre un tunnel triangulaire donnant sur la sortie. Après la cinématique, traversez la jungle, montez sur le ponton de gauche et ruez-vous sur le bateau pour mettre fin à ce chapitre.

## Jour 2 - 03h00 : Le refuge

Après la cinématique vous vous retrouvez près de votre bateau en feu. Tournez-vous et montez le chemin longeant la montagne pour vous retrouver face à un grand pont de bois.

Avancez dessus, effectuez la séquence d'actions contextuelles qui va se déclencher vers le milieu puis continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant un soldat empalé sur des pics de bambou. Ramassez la mitraillette ainsi que les grenades se trouvant à ses pieds puis continuez votre route dans la jungle en prenant garde aux pièges. Une fois arrivé près de deux statues se faisant face, vous allez vous faire attaquer par des soldats ennemis. Eliminez ces derniers puis, après avoir ramassé les munitions près des braises du feu, continuez d'avancer à travers la jungle jusqu'à ce que vous aperceviez un sanglier au destin funeste. En effet, celui-ci vient de marcher sur une mine qui l'a fait exploser. Si vous ne voulez pas subir le même sort, avancez prudemment et tirez d'une distance assez éloignée sur les couvercles verts dépassant légèrement du sol. Une fois cette épreuve passée, poursuivez votre route, en faisant toujours attention aux pièges, pour arriver dans le jardin de la maison qui est une grande étendue d'eau surplombée par quatre grands ponts de pierre se rejoignant en une petite bâtisse.

Avancez sur le petit pont de pierre se trouvant en face de vous (en prenant garde de bien passer à gauche une fois au centre) et tuez les quelques infectés vous sautant dessus. Arrivé au carrefour, allez sur la gauche, dégommez les ennemis vous barrant le chemin et montez les deux escaliers sur la droite pour vous retrouver devant l'entrée de la maison. Si vous le souhaitez, vous pouvez aller chercher des munitions et deux grenades dans la serre se trouvant en face de vous mais sachez que celle-ci a pour occupants deux infectés quelque peu vindicatifs. Quel que soit votre choix, approchez-vous de la porte de la maison qui va s'ouvrir automatiquement et entrez. Commencez par tuer les deux hyperactifs vous sautant à la figure puis allez ouvrir la porte déjà entrouverte sur la gauche de l'entrée et éliminez l'infecté se trouvant dans le couloir. Attention, trois de ses copains vont rapidement vous attaquer depuis la pièce sur la droite. Après leur avoir passé l'envie de manger les gens, fouillez la pièce pour trouver un chargeur de pistolet et des munitions puis avancez jusqu'à un nouveau couloir. Après l'avoir débarrassé de ses occupants, continuez votre chemin pour atteindre un escalier. Tuez l'infecté, montez au premier étage.

Progressez maintenant dans le couloir en abattant tous les ennemis vous barrant le passage pour vous retrouver dans une grande salle où il y a une table et un gramophone qui grésille. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le fusil à pompe posé sur la table mais, personnellement, je vous conseille de garder votre mitraillette, cette dernière étant en effet beaucoup plus utile que le shotgun pour la suite de ce niveau. Continuez ensuite votre chemin dans le couloir d'en face pour déclencher une nouvelle cinématique. Récupérez les munitions et le magnum se trouvant dans la pièce puis retournez dans la salle du gramophone ou vous allez rapidement vous faire attaquer. Après vous être débarrassé de

vos opposants, avancez le long du couloir par lequel vous êtes arrivé ici et, toujours en prenant garde aux éventuels monstres hyperactifs pouvant vous sauter au visage, dirigez-vous vers les escaliers. Montez à l'étage supérieur, engouffrez-vous dans le couloir de gauche, abattez l'infecté s'y trouvant et ramassez les munitions sur le sol. Avancez ensuite le long de la terrasse, de retour dans la maison, éliminez le soldat vietnamien faisant irruption dans la pièce. Passez ensuite la porte par laquelle il est entré, descendez les escaliers jusqu'au bas de la maison en tuant le Vietnamien et l'infecté puis avancez dans le couloir et enfin dans la pièce se trouvant sur votre gauche.

Vous voici maintenant face à un mini-boss possédant deux grandes machettes. Tout en esquivant ses attaques, videz vos chargeurs sur lui pour l'anéantir. N'ayant pas de points faibles, vous pouvez tirer sur n'importe quelle partie de son corps, mais pensez à être toujours en mouvement lorsque vous rechargez. Si vous êtes en manque de munitions, n'hésitez pas à ramasser celles qui se trouvent dans la pièce et sachez enfin que vous aurez beaucoup plus de facilité pour le tuer avec la mitraillette (environ deux chargeurs) plutôt qu'avec le shotgun dont la puissance d'une seule de ses cartouches est étrangement équivalente à la puissance d'une seule balle de mitraillette. Après vous être débarrassé de lui, récupérez les éventuelles munitions dont vous n'auriez pas eu besoin durant le combat et dirigez-vous sur la droite de la pièce, ou un infecté va vous attaquer au cours d'une séquence de QTE.
Descendez maintenant dans les caves de la maison par la porte qu'il a ouverte et continuez votre progression à l'intérieur de ces souterrains en tuant les hordes d'infectés vous barrant le chemin. Au bout d'un moment, vous allez trouver des chargeurs de pistolet/magnum, des munitions et des grenades sur une commode. Ramassez-les, avancez encore un peu pour trouver deux autres grenades sur une table. Après les avoir récupérées, occupez-vous de la dizaine de monstres s'attaquant à vous et sortez par la porte d'en face pour vous retrouver sur une petite terrasse. Dirigez-vous maintenant sur la droite puis avancez vers le bateau près du ponton pour mettre un terme à ce chapitre.

## Jour 2 - 10h00 : Sur la route

Vous voici dans un moment particulièrement difficile du jeu. Commencez par vous diriger près de vos amis américains puis continuez jusqu'aux petites ruines se trouvant en face de vous pour vous ravitailler en armes, munitions et grenades. Allez ensuite prendre le contrôle de la petite tourelle et faites feu sur les soldats tentant de monter vers vous. Après les avoir tués, d'autres vont arriver mais plus seulement du côté gauche, ils vont en effet vous tirer dessus des hauteurs et essayer de rentrer par la droite. Au bout d'un moment, des bonbonnes vont exploser, répandant du gaz partout. Profitez du chaos ambiant pour vous éclipser et courez sur la droite jusqu'à sortir des nuages de gaz (faites attention, il se peut que des ennemis vous aient suivi). Vous allez maintenant vous faire attaquer par les ennemis protégeant le temple. Pour atteindre ce dernier en un seul morceau, avancez prudemment en vous cachant derrière le décor et ramassez les armes, munitions et grenades se trouvant sur le sol (il y a notamment un lance-roquettes sur la droite). Une fois dans le temple, une cinématique va se déclencher.

Après cette dernière, il est possible, si vous ne les avez pas tués précédemment, que des soldats vietnamiens vous tirent dessus depuis le haut du trou dans lequel vous êtes tombé. Après vous en être occupé, prenez les munitions se trouvant à vos pieds et descendez l'escalier de gauche. Ramassez les munitions près du soldat, avancez jusqu'au déclenchement d'une cinématique et entrez dans la salle ornée de quatre statues. Vous pouvez maintenant si vous le désirez aller dans la salle qui se trouve en face et, après deux cinématiques, y récupérer une bonne vieille gatling des familles. Quel que soit votre choix, empruntez le chemin de droite et avancez sous les décombres du temple pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Comme précédemment, vous pouvez récupérer un chargeur de magnum ainsi que trois boîtes de munitions si vous vous engouffrez dans le chemin de gauche et que vous allez jusque dans la grande salle se trouvant au bout du couloir. Faites tout de même attention, plusieurs infectés vous y attaqueront. Que vous décidiez ou non de risquer votre vie pour des balles, prenez le chemin de droite et, après la cinématique, descendez les escaliers pour arriver dans une pièce où une autre animation scénaristique se déclenchera.

Une fois celle-ci terminée, ramassez les munitions près du générateur et sortez par la porte dont l'infecté de la cinématique a fait irruption. Pour vous débarrasser des infectés se trouvant sur le pont, vous pouvez utiliser le détonateur se trouvant dans la main du cadavre se trouvant sur votre droite. Si jamais vous choisissez cette solution plutôt que de les tuer avec vos armes, vous allez devoir traverser en longeant la caverne grâce à la bordure de droite. Une fois derrière le pont, passez l'ouverture encadrée de deux dragons et avancez un peu dans la salle en ruine pour assister à une nouvelle cinématique. Après cette dernière, avancez dans la gueule de pierre se trouvant en face de vous, sautez dans le trou et remontez par la pente sur votre droite. Une fois en haut, abattez l'infecté puis, de la hauteur

où vous êtes, débarrassez-vous d'un maximum de ses camarades se trouvant en contrebas. Ceci étant fait, descendez, régler leur compte aux éventuels monstres restants puis allez ramasser une arme de votre choix et une boîte de munitions près des décombres de l'hélicoptère. Tournez-vous maintenant et faufilez-vous à l'intérieur de la petite caverne se trouvant derrière vous.

Continuez votre progression jusqu'à vous retrouver dans une autre gueule de pierre où vous allez vous faire attaquer. Après avoir éliminé tous les infectés vous sautant dessus (qui viennent de devant comme de derrière), avancez jusqu'à une salle où trône une immense statue. Récupérez les munitions et la grenade se trouvant en face de vous puis allez rejoindre le soldat américain sur la gauche. Entrez maintenant dans le petit tunnel se trouvant à côté de votre acolyte et montez les escaliers à l'intérieur pour sortir du temple. Une fois dehors, tuez tous les infectés marchant vers vous pour mettre fin à ce chapitre.

## Jour 3 - 13h00 : Pourchassé

Après la traditionnelle cinématique de début de chapitre, vous vous réveillez en pleine jungle, dépourvu de la moindre arme à feu. Avancez rapidement près des feuillages en feu pour ramasser une gatling. Servez-vous-en pour dégommez les quelques infectés vous sautant au visage et continuez votre progression à travers les marais en abattant les autres hyperactifs vous attaquant et en ramassant les munitions que vous pourrez trouver. Au bout d'un moment, vous allez retrouver le convoi U-S. Avancez près de vos compagnons américains puis tournez-vous et éliminez les soldats vietnamiens déferlant sur vous pour permettre à vos coéquipiers de placer les explosifs. Une fois l'opération réussie, tournez-vous et suivez le G-I jusqu'au temple où une cinématique va se déclencher. Vous allez devoir tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Récupérez les munitions se trouvant devant l'escalier du temple puis montez sur les côtés de ce dernier et contournez-le pour ramasser quatre grenades.

Maintenant que vous êtes bien armé, défendez-vous en tuant les soldats ennemis et les infectés s'abattant sur vous depuis les ruines et la jungle. Pour ne pas tomber à court de munitions ou de grenades, fouillez régulièrement le devant et le côté des escaliers. Si jamais cela peut vous être d'une utilité quelconque, sachez également que les infectés n'hésiteront pas à attaquer les soldats vietnamiens vous permettant d'avoir moins d'ennemis à abattre d'un coup. Une fois cette harassante séquence terminée, montez par l'escalier d'où arrivent les G-I et une fois en haut, descendez par la gauche jusqu'à une grosse statue représentant une tête. Ramassez la boîte de munitions se trouvant à côté d'elle puis avancez un peu et montez les petits escaliers sur la droite pour déclencher une séquence d'actions contextuelles. Une fois celle-ci réussie, avancez pour vous retrouver en bas de plusieurs grandes ruines. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le chemin de gauche, tuez les deux infectés et récupérez la mitraillette et les chargeurs se trouvant près du cadavre.

Quel que soit votre choix, allez sur la droite, tuez le Vietnamien puis ramassez les munitions sur le sol et montez les escaliers. Arrivé en haut, tuez les soldats ennemis et ramassez le chargeur de mitraillette sur le sol. Libre à vous maintenant de fouiller les ruines pour y trouver une gatling ou une boîte de munitions mais le but principal étant de traverser les ruines, avancez tout droit jusqu'à un escalier. Après l'avoir grimpé, prenez les munitions et, tout en descendant sur la droite, rejoignez le pont pour déclencher une nouvelle cinématique. Vous voici dans le lit de la rivière. Avancez en tuant les infectés et en ramassant les grenades et munitions se trouvant sur le sol. Une fois au bout de la rivière, et après qu'ils aient tué les infectés s'en prenant à eux, débarrassez-vous des Vietnamiens vous tirant dessus. Ceci étant fait, montez la pente se trouvant à face de vous pour atteindre le convoi et clore par la même occasion ce chapitre.

## Jour 4 - 01h00 : Capturé

Vous voici aux mains de Trang. Durant son discours celui-ci va dicter à son acolyte de vous mettre deux coups de poings. Pour y survivre, appuyez le plus rapidement possible et le plus de fois que vous le pouvez sur la touche qui est indiquée à l'écran. Une fois la séquence réussie, une cinématique va s'enclencher. Après l'avoir visionnée, précipitez-vous sur la droite de la pièce et montez l'échelle pour vous échapper de la salle. Réalisez la séquence de QTE se déclenchant, récupérez le couteau sur le bureau et sortez de la cabane par la porte de droite. Allez tuer le soldat vietnamien sur le ponton, ramassez son fusil et retournez dans la maisonnette sur pilotis.

Sortez maintenant de cette dernière par la porte se trouvant près du bureau, traversez le petit ponton, entrez dans la seconde hutte et après vous être emparé du pistolet sur la table, débarrassez-vous des deux soldats ennemis que vous avez réveillés. Prenez les munitions qu'ils possédaient, sortez par la seconde porte de la cabane puis avancez sur le ponton et traversez une troisième et dernière cabane pour vous retrouver face à un autre Vietnamien. Abattez-le puis tournez-vous sur la gauche et avancez jusqu'à la passerelle surélevée. Progressez ensuite sur ce dernier en abattant tous les Vietnamiens vous tirant dessus (y compris ceux qui sont sur la terre ferme). Une fois au bout, prenez la boîte de munitions de pistolet et la boîte de munitions de fusil sur le ponton de droite puis montez sur les pilotis se trouvant en face de vous.

Avancez sur ces derniers jusqu'à atteindre une nouvelle cabane. Tuez les deux soldats vietnamiens ayant élu domicile à l'intérieur puis, après avoir ramassé les chargeurs de pistolet sur la table, sortez par la porte d'en face. Dirigez-vous maintenant sur la droite et, si vous le désirez, allez tout droit pour récupérer des Ak-47 des munitions et une grenade mais faites attention, cette espèce d'arrière-cour est remplie de soldats rêvant de vous faire la peau. Quel que soit votre choix, engouffrez-vous derrière la palissade sur votre droite dont une partie vient d'exploser. Après avoir effectué une séquence d'actions contextuelles, approchez-vous du camion éclairé par la fusée de détresse et ramassez ce qui se trouve à ses côtés, à savoir votre lampe torche, des boîtes de munitions de pistolet et d'Ak-47 et pas moins de quatre grenades.

Faites maintenant volte-face et éliminez les hyperactifs vous sautant au visage. Libre à vous maintenant de fouiller la jungle pour y trouver des munitions mais celle-ci étant tellement piégée, je vous conseillerais plutôt de continuer le long de la route en éliminant pêle-mêle les soldats vietnamiens et les infectés tentant de vous barrer le chemin. Au bout d'un moment, une cinématique-QTE va s'enclencher. Appuyez comme d'habitude sur la bonne touche quand celle-ci s'affiche si vous voulez survivre. Vous pouvez si vous le désirez prendre le lance-roquettes près de l'épave du camion. Que vous y alliez ou non, vous devez impérativement emprunter le petit chemin de droite jusqu'à l'entrée de la grotte qui est éclairée par la lumière d'une fusée de détresse.

Une fois à l'intérieur, une cinématique vous indiquant que vous êtes bloqué va se déclencher. Qu'à cela ne tienne, tournez-vous et progressez le long de la grotte en ramassant les armes, les munitions et la grenade qui se trouveront sur le chemin. Au bout d'un moment, vous allez arriver près d'un lac souterrain. Ne descendez pas tout de suite et allez plutôt ramasser l'Ak-47 ainsi que la boîte de munitions se trouvant dans le petit tunnel de droite. Retournez maintenant près du lac et descendez à l'intérieur pour assister à une cinématique. Il s'agit de vos collègues américains qui vous informent du fait qu'ils vont essayer de vous couvrir. Vous pouvez donc avancer dans le lac en tuant les flots d'infectés déferlant sur vous en gardant votre calme.

En revanche, une fois arrivé à la deuxième fusée éclairante, et après avoir ramassé un chargeur de pistolet près du cadavre du soldat, vous avez le droit de commencer à paniquer. En effet, vos compagnons ne pourront plus vous couvrir. La meilleure technique pour ne pas mourir est de remonter la pente en sprintant et de ne vous retourner sous aucun prétexte. Au bout d'un moment, vous vous essoufflerez. Tout en avançant, balancez alors une grenade sur le sol pour faire le ménage derrière vous. Une fois en haut, dirigez-vous vers la fusée éclairante pour quitter définitivement cette grotte peu fréquentable et mettre, par la même occasion, un terme à ce chapitre.

## Jour 4 - 06h00 : La revanche

Après la cinématique, suivez vos deux compagnons à travers la caverne en faisant attention à ne pas tomber dans le vide. Au bout d'un moment, une nouvelle animation scénaristique va se déclencher. Une fois celle-ci terminée, vous vous retrouvez dehors. Commencez par éliminer le Vietnamien se trouvant dans la tour de guet puis suivez le G-I qui rentre dans la cabane ennemie sur votre droite. A l'intérieur, ramassez le Ak-47 sur la table puis sortez par la porte de gauche. Entrez dans la maisonnette suivante et allez fouiller les pièces de gauche et de droite pour y récupérer au choix des munitions de Ak-47 ou bien des fusils. Revenez ensuite dans le couloir principal, abattez les soldats ennemis y ayant fait irruption et avancez tout droit en face de vous pour retrouver votre compagnon.

Après avoir récupéré le pistolet près du cadavre, suivez le G-I dans la pièce suivante et descendez dans les souterrains par le trou qu'il vous indique. Une fois en bas, votre acolyte va vous suivre puis vous enfermer dans la pièce. Faites rapidement volte-face et éliminez alors tous les Vietnamiens arrivant depuis l'échelle que vous venez d'emprunter. Au

bout d'un moment, votre "coéquipier" va ouvrir la porte de derrière. Avancez dans le tunnel jusqu'à ce qu'une séquence de QTE se déclenche. Après l'avoir effectuée, tournez sur votre droite et poursuivez votre progression en récupérant les munitions de pistolet que vous trouverez en chemin. Au bout du tunnel, vous allez tomber face à une porte entrouverte. Ouvrez-la puis entrez dans la salle des radios.

A l'intérieur, ramassez le fusil, les munitions et les deux fusées éclairantes se trouvant sur les tables puis écoutez le message audio de Trang. Une fois ce dernier fini, votre copain américain va rappliquer et vous ouvrir la porte. Approchez-le pour déclencher une nouvelle cinématique et suivez-le jusqu'à ce qu'un infecté vous saute au visage, démarrant par la même occasion une nouvelle séquence d'actions contextuelles. Après vous en être dépêtré, continuez légèrement d'avancer pour assister à une autre animation scénaristique. Le chemin étant désormais bloqué, tournez-vous puis, tout en tuant les infectés, progressez dans le tunnel de droite. Arrivé à l'intersection, prenez les munitions de pistolet sur les caisses de l'armée et continuez votre chemin sur la droite en éliminant les quelques monstres hyperactifs tentant de vous sauter au visage. Au bout d'un moment, vous allez parvenir à un second dédoublage de chemin.

Allez sur la droite pour récupérer une mitraillette américaine et une grenade près du corps de votre coéquipier puis allez prendre le chemin de gauche. Tournez à droite, prenez si vous le désirez le shotgun posé sur la petite caisse puis continuez d'avancer pour déclencher une cinématique. Vous voici enfin à l'air libre. Commencez par avancer dans le chemin par lequel et parti Trang et éliminez le Vietnamien vous y attendant. Revenez ensuite sur vos pas, ramassez les munitions et grenades se trouvant près du cadavre et entrez dans la maison. Récupérez les balles sur la table puis, tout en repoussant les assauts des infectés, sortez de la maison et allez sur la route. Traversez cette dernière, avancez un peu pour parvenir devant l'entrée d'une cabane. Entrez, ramassez les munitions et la grenade sur le sol puis, à l'aide de la tourelle, faites le ménage parmi vos ennemis (faites tout de même attention à ne pas faire surchauffer votre arme).

Une fois le chemin vidé de ses occupants faites rapidement volte-face et abattez les éventuels infectés ou soldats vietnamiens vous ayant contourné. Retournez à présent sur la route, avancez et, une fois au niveau du camion, sautez par dessus les sacs de sable sur votre gauche et prenez les boîtes de munitions ainsi que les deux grenades sur le sol. Revenez maintenant sur la route, et tout en tuant les infectés ou soldats restants, avancez un peu puis tournez sur la gauche pour arriver dans des tranchées (vous pouvez auparavant aller chercher un Ak-47 près de la voiture garée sous le porche en bambou). Montez ensuite dans la maison de gauche, tuez les Vietnamiens l'assaillant et retournez dans les tranchées par la porte d'en face. Continuez votre progression, montez dans la maison de droite pour qu'une nouvelle cinématique se déclenche. Restez sur vos gardes, celle-ci sera suivie par une séquence de QTE. Sortez ensuite de la maison et dirigez-vous vers l'hélicoptère pour finir ce chapitre.

## Jour 4 - 12h00 : L'évacuation

Vous débutez ce chapitre sur le toit d'un immeuble en ruine. Commencez par descendre à l'intérieur du bâtiment par le trou se trouvant sur votre droite. Prenez ensuite l'escalier pour descendre d'un étage. Avancez vers la droite, ramassez le fusil à pompe et empruntez les escaliers pour arriver au rez-de-chaussée. Ne vous y attardez pas, sortez dans la rue, allez prendre les munitions dans la ruelle de droite puis revenez sur vos pas pour vous retrouver près d'un ruisseau quelque peu rougeâtre. Eliminez l'infecté vous voulant du mal puis continuez et montez à l'échelle du bâtiment vert. Avancez maintenant sur les terrasses jusqu'à ce que vous deviez repousser l'assaut d'un autre hyperactif au cours d'une séquence d'actions contextuelles.

Vous voici dans un endroit littéralement envahi par les infectés. Si vous le désirez, vous pouvez fouiller les maisons dont les monstres vous ouvriront les portes pour trouver des munitions mais je vous conseille plutôt de vous ruer sur l'échelle se trouvant sur la bâtisse en face de vous, histoire d'atteindre les hauteurs. Une fois en haut, dégommez l'infecté vous sautant dessus puis entrez dans la chambre où il se trouvait. Après avoir ramassé la boîte de munitions près du cadavre, sortez par la porte de droite. Progressez un peu le long des passerelles de bois ralliant les toits jusqu'à atteindre une fenêtre qu'un infecté va enjamber en hurlant. Après lui avoir réglé son compte, enjambez la fenêtre à votre tour et, une fois dans la chambre, ramassez les munitions et grenades éparpillées sur le sol. Sortez ensuite par l'ouverture de gauche pour tomber sur un soldat américain. Entrez dans la pièce où il se trouve, sautez par dessus la fenêtre de gauche puis tirez sur le cadavre agrippé à l'échelle sur votre gauche pour libérer le passage.

Montez maintenant à l'étage supérieur où une nouvelle séquence de QTE va se déclencher. Une fois n'est pas coutume, appuyez sur les bons boutons au bon moment pour vous libérer de l'emprise de l'infecté. Continuez votre progression le long des passerelles de bois jusqu'à arriver dans la pièce d'une maison où se trouvent deux cadavres. Avancez dans la pièce suivante, tuez le monstre tentant de vous faire la peau et enjambez la fenêtre pour vous retrouver de nouveau sur une passerelle. Allez maintenant sur la droite, effectuez la séquence d'actions contextuelles pour vous débarrasser de l'infecté vous attaquant puis continuez votre parcours en éliminant ses deux petits camarades. Au bout d'un moment, vous allez retomber au sol. Ne perdez pas de temps, dépêchez-vous de vous diriger vers les passerelles se trouvant en face de vous et accessibles par un petit escalier puis avancez en dégommant les infectés tentant de vous barrer la route.

Après être de nouveau contraint à toucher le sol, prenez l'escalier de droite et progressez le long des passerelles jusqu'à atteindre une échelle qu'il vous faut emprunter pour vous sortir de ce pétrin. Suivez les planches de bois, prenez les munitions de pistolet dans la maison de gauche puis continuez de marcher pour vous faire attaquer par des infectés. Après leur avoir réglé leur compte, rentrez dans la maison se trouvant sur la gauche, éliminez-y ses occupants et montez à l'étage puis sortez sur la "terrasse" et suivez les passerelles de bois pour vous retrouver sur les escaliers d'un petit temple. Après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe se trouvant au dessus et en face de vous, descendez dans la cour et débarrassez-la de tous les monstres hyperactifs qu'elle contient. Vous pouvez maintenant si vous le désirez garder le fusil à pompe mais je vous conseillerais plutôt de l'échanger contre une mitraillette, vous n'allez pas tarder à comprendre pourquoi.

Entrez dans le temple, dirigez-vous sur la droite et descendez l'escalier pour vous retrouver dans un tunnel. Tuez les infectés y ayant élu domicile puis  montez l'échelle se trouvant tout au bout. Respirez un bon coup puis montez les deux autres échelles pour vous retrouver face à l'infecté à deux machettes déjà rencontré précédemment dans l'aventure. Comme pour la dernière fois, la mitraillette sera l'arme la plus efficace pour en venir à bout. Foncez sur la droite de la salle pour récupérer les deux boîtes de munitions et arrosez votre ennemi de tirs sans vous arrêter pour en venir à bout (vous ne devriez même pas à avoir quelque chose à craindre de ses attaques). Ceci étant fait, avancez dans la pièce suivante, tuez l'infecté se trouvant sur la gauche et grimpez à l'échelle pour déclencher la cinématique de fin de chapitre.

## Jour 5 - 00h00 : L'ange noir

Après la dernière cinématique de début de chapitre du jeu, vous vous retrouvez en pleine jungle. Commencez par abattre les infectés se ruant sur vous puis dirigez-vous vers la gauche de la grosse étendue d'eau pour y trouver des munitions près d'un cadavre. Eliminez ensuite l'hyperactif tentant de vous faire la peau puis revenez au niveau de la fusée éclairante verte et, tout en vous débarrassant des mutants ennemis, tournez à gauche et continuez votre progression à travers la jungle (vous pouvez si vous le voulez récupérer le fusil se trouvant sur le sol, il se révèle réellement efficace pour qui sait effectuer des headshots). Au bout d'un moment, vous allez parvenir à une maison en bambou dont la porte va être brusquement défoncée par un infecté. Tuez-le puis, entrez dans la cabane où son copain va vous attaquer au cours d'une des dernières séquences d'actions contextuelles du jeu.

Après vous en être sorti, récupérez les munitions sur la droite (ou une mitraillette pour qui possède le fusil) et sortez de la maison par la porte se trouvant derrière vous. Descendez maintenant de la passerelle sur pilotis, éliminez les infectés et dirigez-vous vers la grande tour en face de vous. Une fois à l'intérieur, montez au premier étage, ramassez les chargeurs de pistolet et les munitions puis continuez de monter en tuant l'infecté vous barrant la route. Arrivé en haut de la tour, éliminez son acolyte puis, après avoir récupéré les munitions de fusil, descendez par les échafaudages sur votre gauche. Une fois en bas, tuez l'infecté ayant défoncé la porte et ramassez les munitions et grenades près du cadavre. Avancez sur votre droite, descendez le monstre vous fonçant dessus et traversez la seconde maison pour vous retrouver au-dessus d'une cour bien remplie.

A l'aide des escaliers de gauche, descendez faire le ménage puis allez récupérer la gatling posée contre un petit muret. Ceci étant fait, entrez dans le bâtiment de droite pour y faire le plein de munitions puis ressortez et montez chercher des grenades dans la maison se trouvant en face de vous (elle est encadrée par la lumière rose de deux fusées éclairantes). Retournez maintenant sur le petit escalier se trouvant à côté de vous, tournez-vous et progressez dans la jungle en vous occupant des infectés. Au bout d'un moment, vous allez vous retrouver face à des éboulis vous

empêchant de passer. Qu'à cela ne tienne, montez les escaliers de droite, allez récupérer la boîte de munitions près du soldat allongé et redescendez par les escaliers se trouvant en face de vous.

Continuez de progresser dans la jungle en dégommant les infectés surgissant des côtés du chemin et ce jusqu'à atteindre un grand escalier. Récupérez la boîte de munitions se trouvant sur les marches puis dirigez-vous vers l'échafaudage pour déclencher une séquence de QTE. Une fois celle-ci finie, vous allez rapidement vous apercevoir que vous êtes pris au piège avec une horde d'infectés. Histoire d'économiser de précieuses munitions, essayez de leur tirer le plus possible dans la tête et, si jamais vous êtes à court et qu'ils sont assez loin, tentez de les tuer avec votre pistolet. Dans le cas où vous n'auriez vraiment plus de munitions, avancez le plus calmement que vous le pouvez vers le centre du bassin, où se trouveront notamment des munitions pour la gatling.

Si vous cherchez près des marches du temple, vous devriez également trouver un fusil à pompe et une boîte de munitions. Pour ce qui est des grenades, je vous conseille de les garder pour les rassemblements de plus de trois ennemis. Quant à celles et ceux qui se poseraient la question, sachez que vous ne pouvez pas rentrer dans le temple avant d'avoir éradiqué toute la cour de ses occupants. Après avoir réussi la scène, reprenez votre souffle, allez ramasser la gatling ainsi que les éventuelles boîtes de munitions restantes et entrez dans le temple. Vous voici face à l'infecté avec ses deux machettes pour l'affrontement final. Une fois n'est pas coutume, videz votre chargeur de gatling sur lui en esquivant ses attaques pour l'envoyer définitivement ad patres et déclencher une animation scénaristique. Après un choix cornélien dont je vous laisse le seul maître, la dernière cinématique du jeu va se lancer et cette éprouvante aventure s'achever. Et voilà ! Vous avez enfin terminé Shellshock 2 et avez gagné par la même occasion un repos bien mérité, loin du Vietnam et de ses infectés.

# Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur

© Focus Home Interactive / Spiders Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Londres, 1er septembre 1888, sur la piste du meurtrier de l'East End

Vous commencez l'aventure dans la peau de Watson, à Baker Street. La vue subjective permet de localiser facilement les objets à examiner, signalés par une loupe. Pour avancer, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Dans le bureau de Sherlock Holmes, trouvez la carte de Londres : elle est posée sur la petite console à gauche de la table. Prenez-la et cliquez sur le quartier de Whitechapel pour un agrandissement. Localisez le commissariat (le point jaune à gauche de la carte). Départ pour Whitechapel.

### A Whitechapel

Pénétrez dans le commissariat, par la porte qui vous fait face. Interrogez l'agent sur les rapports préliminaires et partez à la recherche de ses papiers égarés dans les ruelles du quartier. Pour les déplacements à l'extérieur, préférez la vue à la troisième personne. Tournez toujours à gauche jusqu'à trouver un petit porche sous lequel se trouve Finley, le concierge de l'immeuble. Il accepte de retrouver la sacoche perdue à condition que vous parliez à l'agent du commissariat de son problème avec le vagabond. Revenez donc voir l'agent Humphries et parlez du " capitaine ", surnom du vagabond. Il vous dirige vers Commercial Street.  Pour vous y rendre, revenez près de l'immeuble du concierge (toujours à gauche) puis continuez tout droit (vous apercevez une calèche). En passant sous les volets verts de cet immeuble (juste à côté de la calèche) vous distinguez une jeune femme à la fenêtre. Parlez-lui. Elle descend. Il s'agit de la nièce du " capitaine ". Ce dernier est malade et vous vous proposez de le soigner. Vous devez retrouver l'oncle alcoolique. Précision intéressante, vous pouvez vous " téléporter " dans tous les endroits déjà visités grâce à la carte de votre inventaire !

### Retrouver le " capitaine "

Dans une impasse, à l'angle de Batty Street, vous entendez tousser un homme. C'est celui que vous cherchez, mais il a besoin d'un apothicaire pour le soulager. Quittez le malade en laissant Watson et pénétrez dans le dispensaire que vous trouverez en cliquant sur le point jaune qui s'est affiché sur votre carte. Interrogez le docteur Gibbons. Il vous remet une fiole de remède que vous n'avez plus qu'à présenter à Watson en retournant à l'impasse par la carte. Puis rendez-vous à la pension miteuse pour que le concierge vous remette la sacoche et revenez au commissariat. Présentez la sacoche à l'agent mais il ne parvient pas à l'ouvrir.

### Ouvrir la sacoche mystérieuse

Pour débloquer le mécanisme, faites tourner les molettes de manière à obtenir les chiffres dans l'ordre : 1, 2, 3, 4, 5, 6. Il faut comprendre que les chiffres des différentes molettes communiquent et que vous pouvez ainsi les faire passer d'une molette à l'autre. Vous entendez un déclic ! C'est bon. Vous obtenez les rapports préliminaires. En route pour Buck's Street, lieu du crime de Polly.

### Sur les lieux du crime de Polly

Avancez au fond de la ruelle pour apercevoir un attroupement de badauds. Vous revenez de nuit pour relever des indices. Observez de plus près le corps étendu par terre.

Prenez la loupe pour remarquer un bleu sur la joue droite de la victime, un autre sur la joue gauche, la gorge tranchée à deux endroits, la langue gonflée et du sang sous le corps. Regardez maintenant le corps dans son ensemble (le ventre, la main qui tient un bonnet, le sol boueux, l'absence de traces de sang sur le mur). Explorez la ruelle : vous voyez une prostituée qui embrasse un homme (cela fait partie des déductions) et un seul lampadaire allumé (sur la droite de la ruelle, en face des deux couples de prostituées).

Quand vous aurez récolté tous les indices alentours, vous pourrez simuler la scène du crime en deux temps.

Première action à simuler : Position couchée, couteau, main gauche, cou, de face.
Deuxième action : Debout, mains nues, main droite, cou, de face.
Cela vous permet de récolter deux nouveaux indices essentiels pour les déductions.

Pour accéder à l'écran des déductions, cliquez sur le bouton droit de la souris. Les indices récoltés (partie gauche de l'écran) doivent être placés sur le panneau central, aux bons endroits, puis il faut cliquer sur la flèche de droite des nouveaux indices qui apparaissent pour choisir la bonne réponse. Enfin, choisissez les bonnes conclusions dans la partie droite de l'écran, jusqu'à ce qu'elles soient toutes validées en vert.

## De retour chez Holmes, à Baker Street

### Cherchez le mobile du meurtre

Vous pouvez compléter le tableau accroché au mur de gauche pour émettre des hypothèses sur le mobile du crime. Faites correspondre les arguments correspondant aux différents mobiles puis choisissez si oui ou non ce mobile est convaincant : les mobiles pertinents sont la vengeance, la folie et la magie noire.

### Watson enquête sur une canne disparue

Vous incarnez maintenant Watson et vous vous rendez au commissariat pour remettre à l'agent la lettre de Holmes. Interrogez-le sur le " Tablier de cuir " puis partez en direction de la pension Finley.  Parlez avec Finley, ramassez le tesson de bouteille dans l'escalier qui mène aux logements de la pension. Interrogez une dernière fois Finley et rendez-vous sous le balcon de Lucy qui vous guidera jusqu'à Bella, une prostituée qui connaît le " Tablier de cuir ". Passez deux portes et interrogez-la. Elle vous demande un service en échange de ses renseignements : retrouver une canne au pommeau d'argent. Interrogez Mary qui nettoie le sol ainsi que le jeune homme affalé sur le sofa. Il vous décrira la canne qu'il a perdue. Demandez à l'agent du commissariat de se renseigner sur Tumblety.

Allez maintenant au dispensaire trouver Margie, la prostituée qui a attrapé la syphilis. Malheureusement elle a disparu et vous ne pouvez vous adresser qu'au docteur Gibbons. Avant cela, remarquez les traces de pas au sol à l'intérieur du dispensaire et questionnez le docteur, qui vous proposera de reconstruire la fameuse canne. Pour ce faire, ouvrez l'armoire murale au fond de la pièce et suivez les instructions que vous avez recueillies concernant la canne.

Présentez votre création au docteur Gibbons qui vous réclamera tout de même des harnais pour ses malades en échange de la canne. Sortez et traversez immédiatement la rue. Au premier carrefour, juste à l'angle de la rue à gauche, vous trouverez la boutique de Solomonovitch. Regardez de plus près les harnais posés sur la table au fond de la pièce. Le bruit fera accourir l'artisan, que vous questionnerez avant de lui demander de transformer ces harnais pour chevaux en outils ajustables pour les malades. Rendez-vous maintenant au commissariat. Sherlock Holmes vous rejoint et vous partez pour un nouveau meurtre constaté à Hanbury Street. Pour vous y rendre, cliquez sur le point vert entre les deux loupes lorsque la carte apparaît.

### Hanbury Street, 8 septembre 1888

Ouvrez la porte à gauche du policeman (le plus dur étant de se frayer un chemin parmi l'attroupement de badauds...) et observez le corps de plus près : tout autour, aucune trainée dans le sol, un morceau de mousseline, deux peignes, des traces de sang sur le mur du fond et une enveloppe déchirée. Soulevez le drap qui recouvre le corps et laissez Watson déduire l'heure de la mort. Observez le corps de la victime à différents endroits : le ventre, la poitrine (sur laquelle la

main présente des marques à analyser à la loupe puisqu'il manque un anneau au doigt) et le visage (voyez les bleus, la langue gonflée et le cou tranché).

Vous pouvez maintenant procéder aux déductions.

## Retour à Baker Street, 11 septembre 1888

Frappez à la porte de Holmes à droite de la cheminée, mais celui-ci ne veut rien savoir. Prenez le bocal vert sur la petite table. Il contenait du formol. Holmes vous envoie à Whitechapel.

## Whitechapel, la nuit du 11 au 12 septembre 1888

Allez au commissariat et interrogez Humphries puis le témoin du meurtre. Questionnez à nouveau Humphries sur Tumblety et Finley. Regardez dans la corbeille à papiers à gauche de l'agent et reconstituez le puzzle. Pour faire pivoter les morceaux, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Rendez-vous à présent chez le cordonnier. Récupérez vos harnais et lisez le Daily News. Allez voir Finley à la pension miteuse puis revenez au commissariat décrire Tumblety à l'agent. Allez maintenant au dispensaire et échangez les harnais en votre possession contre la canne. N'oubliez pas de montrer au docteur la pilule blanche d'Annie Chapman. Rendez-vous chez Miss Bella à la maison de passe : elle vous renseignera sur Tumblety en échange de la canne. Elle vous indique une nouvelle direction : Le pub " Waps's Nest " sur Berner Street. Rendez-vous-y en cliquant sur le point jaune tout en bas à gauche de la carte.

### Au pub " Le Waps's Nest "

Un journaliste attablé pleurniche sur la perte de son encre rouge. Interrogez le barman puis Sickert sur Tumblety qui vous indique une porte dans le couloir. Mais elle est interdite. Sur le comptoir, vous trouvez la bouteille d'encre rouge que vous remettez au journaliste. Revenez maintenant parler au barman qui accepte enfin de vous laisser accéder à la porte. Derrière cette porte, un homme patibulaire a besoin d'un employé du gaz. Watson constate qu'il en a assez appris et vous pouvez retourner à Baker Street par la carte.

## Baker Street, 12 septembre 1888

Holmes vous questionne sur les deux meurtres. Répondez que les deux victimes faisaient le même métier, à savoir la prostitution. A présent vous contrôlez Holmes qui se dirige vers l'échelle de temps accrochée au mur. Placez sous l'heure correspondante l'évaluation de l'heure du meurtre (4h30) symbolisée par un pendule. Prenez la pipe (à droite) qui symbolise l'arrivée de Holmes et Watson sur les lieux du crime, et placez-la à 6h20. Cliquez dans votre inventaire sur les deux rapports (Cadosh et Long) ainsi que sur le témoignage de Richardson (il s'agit du dialogue avec le témoin du commissariat). A chaque fois, sélectionnez l'item comme preuve en cliquant sur la barre qui apparaît en bas à droite de votre inventaire. Ceci fera apparaître les icônes sur l'échelle de temps. Il ne reste plus qu'à les disposer au bon endroit. Enfin, procédez aux ajustements suggérés par Holmes, et situez le crime (symbolisé par le couteau sanglant) à 5h30.

Cherchons maintenant le mobile des crimes. Trouvez d'abord le tableau, de l'autre côté de la pièce, sur lequel accrocher vos déductions : cannibalisme ou argent. Quittez l'appartement de Holmes et rendez-vous au London Hospital, nouveau point apparu sur la carte.

## London Hospital, 12 septembre 1888, 12h30

Interrogez votre confrère sur le trafic d'organes. Visitez les lieux. Prenez une page sur le coeur humain, posée à gauche du crâne sur une étagère. Examinez le tableau à droite de l'étagère qui contient les bocaux, puis prenez le bocal contenant un coeur. Une énigme est à résoudre. Mais prenez d'abord le tournevis (ou instrument de chirurgie) qui se trouve dans la boîte à " outils " sur la table qui fait face aux étagères de bocaux. Un petit chariot a besoin de graisse pour faire fonctionner sa roue. Utilisez votre instrument de chirurgie pour débloquer la roue. Un message apparaît. Revenez à l'énigme du coeur. Sélectionnez les deux documents comme preuve (le schéma du coeur humain et le

message concernant le coeur du petit Ethan). Trouvez la bonne combinaison (en deux temps) : tournez la flèche bleue sur le I et la rouge sur le V, puis la flèche bleue sur le VIII et la rouge sur le II. Prenez l'aimant.

Examinez le quatrième pupitre de médecine en partant de la porte par laquelle vous êtes entré. Disposez l'aimant au-dessus pour faire apparaître une nouvelle énigme. Il s'agit d'interchanger les places des deux éléments aimantés en veillant à ne pas toucher les bords, sous peine de tout recommencer. Ce n'est pas très difficile, mais pensez à récupérer l'item de gauche (un crochet) quand vous aurez fini.

Vous remarquez que le pupitre n°6 a un petit trou. Utilisez votre crochet pour l'ouvrir. Récupérez le message codé. Watson repart chercher Holmes.

## Baker Street, 12 septembre 1888, 11h30

Holmes veut partir à Whitechapel incognito. Prenez la porte à droite de la cheminée et récupérez le costume sur le lit. Holmes est méconnaissable !

## Whitechapel, 12 septembre 1888

Rendez-vous au pub " Wasp's nest " par la carte. Frappez à la porte de l'homme patibulaire à côté du bar, et faites-vous passer pour le gazier. On vous indique une sacoche dans l'immeuble de la pension Finley. Mais avant, repérez une latte du plancher mal fixée, devant la fameuse porte. Vous pouvez la décrocher avec la pince à épiler qui se trouve sur le comptoir (passez en vue subjective). Une énigme est à résoudre. En tâtonnant, vous devriez réussir à placer le petit morceau de bois tout en bas à gauche de l'écran, ce qui vous permettra de faire passer la petite montre hébraïque à droite de ce taquin artisanal.

### Accéder à l'étage de la pension Finley

Questionnez Finley à la pension miteuse et fouillez le fatras derrière l'escalier. Vous trouverez de la vaisselle en fer rouillé, des petites planches, deux tuyaux en plomb, un petit bâton, une perche en bois et un vaporisateur de parfum. Deux morceaux d'échelle (bâtons) sont posés contre le mur et de vieux clous sont éparpillés sur le banc. Assemblez les deux bâtons et la perche en bois pour obtenir deux perches en bois. Ajustez-les sur les petites planches pour avoir une échelle de fortune que vous consoliderez avec les clous. La vue subjective vous permettra de trouver aussi d'autres objets, comme un chiffon usé, qu'il faut humidifier avec l'eau du baquet près de Finley. Contournez Finley par la gauche et trouvez près du tonneau un tuyau en plomb, un marteau cassé et une partie d'asperseur de parfum. Combinez les deux éléments de l'asperseur de parfum, puis prenez la tête de marteau et fixez-la sur votre petit bout de bois. Vous pouvez maintenant finir votre échelle en la consolidant grâce au marteau nouvellement acquis.

Passez en vue subjective pour apercevoir une fenêtre qui semble être la seule issue possible. Fixez l'échelle sous l'ouverture et passez en vue troisième personne pour monter plus facilement.

Examinez les lieux. Trouvez un petit chalumeau, et une barre de fer près de la cheminée, barre de fer grâce à laquelle vous pourrez ouvrir les deux battants de la porte du gaz. La sacoche se trouve juste derrière les tuyaux. Mais vous auriez besoin d'un masque de tanneur. Finley vous indique le cordonnier, en face du dispensaire. Allez-y.

### Récupérer le masque de tanneur dans la cage du serpent

Montrez au cordonnier votre petit bijou hébraïque pour l'amadouer. Il vous indique Abraham qui tient une animalerie dans le coin. En sortant de chez Isaac, tournez tout de suite à gauche pour tomber sur l'animalerie, repérable grâce à la tenture qui la recouvre. Parlez à Abraham et prenez la cage à sa droite, dans les étagères. Le crochet se trouve immédiatement à gauche de la cage, mais il faut le réparer. Une autre cage, plus grande se trouve à gauche de l'entrée. Retournez voir Isaac le cordonnier. Prenez la pince sur son établi juste devant lui. Il y a aussi un fil de fer sur la petite chaise en osier. N'oubliez pas la tige de métal juste à gauche de la porte d'entrée. Combinez la tige de métal et le crochet, puis ajoutez-y le fil de fer et ensuite la pince, pour obtenir une perche.

Revenez à l'animalerie. Disposez la grosse cage avec grillage serré devant le serpent (à droite de l'entrée), puis

attrapez-le avec la perche. Ramassez le masque et revenez à la pension Finley. Remontez à l'échelle pour réparer la fuite de gaz.

## Réparer la fuite de gaz

Pour réparer la fuite de gaz, disposez les trois tuyaux aux endroits correspondants, puis accrochez le chalumeau sur l'embout à droite, mais il n'y a pas assez de pression. Le clic droit déplace les flèches vertes et le clic gauche les flèches rouges. Le mesureur de pression du gaz peut être déplacé à plusieurs endroits le long des tuyaux. Le chalumeau peut être placé à deux endroits à l'issue des tuyaux. Placez-le à l'embouchure du bas. Une veilleuse s'allumera quand il y aura assez de pression (50 en haut...). Prenez le petit chat sur la fenêtre et allez au pub.

Au pub, avant de rendre naïvement la sacoche à Bluto, remplissez-la de vaisselle rouillée. Prenez cette sacoche factice et frappez à la porte de Bluto. Déguerpissez en vitesse !

En revenant devant l'animalerie, vous tombez sur les petits garnements qui cherchent le chat de Pounce. Cela tombe bien, puisque vous l'avez retrouvé ! Entrez dans l'animalerie avec le gamin et parlez du masque à Abraham. Demandez-lui conseil au sujet du jeune garçon et allez lui chercher le livre sur les chats situé dans l'étagère en face du serpent.

Vous trouverez Danny " Nutcracker ", la prostituée obèse, à l'angle de Commercial Street, la rue qui se trouve à la sortie du commissariat. Parlez à cette " lady " assez particulière, et allez à la maison de passe.
Parlez des policiers à Miss Lucy puis à Bella. Evoquez aussi les flacons et prenez les fioles de parfum sur le comptoir.

Rendez-vous rue Glenworth à la librairie Barnes près de Baker Street (le point est apparu sur la grande carte), pour vous renseigner sur les parfums. Le libraire vous indique l'encyclopédie " Spartaca " mais ignore où elle est classée. Résolvez l'énigme des dates de publication des ouvrages. Prenez les quatre dates sur le comptoir et placez les ainsi : sur la première colonne (à gauche) 1870, sur la deuxième colonne 1866 et 1888, et sur la dernière 1882. Vous pouvez maintenant vous emparer de la fameuse encyclopédie dans les étagères de droite de la bibliothèque.

## Résoudre l'énigme des parfums

De retour à Baker Street, allez à votre table de travail. Mettez la mallette de parfums en votre possession sur la table et résolvez l'énigme. Prenez un premier papier blanc dans la petite corbeille en haut à droite et trempez-le dans le premier flacon : " matins de nuits blanches ". Le deuxième flacon s'intitule " eau d'étang " et le troisième " bitume N55 ". Quand vous trempez un papier dans un flacon, une couleur apparaît en haut, à droite des flacons. Quand vous placez un papier coloré en bas représentant l'essence d'un parfum au centre de la table, des résultats apparaissent : bon, moyen ou mauvais. Attention ! Le but est d'obtenir la couleur représentée en haut, pas d'obtenir un résultat " bon ".

Pour le premier, disposez au centre la lavande (mauve) et par-dessus placez deux fois l'huile de pieds (grise).
Pour le deuxième : chêne (vert pâle), et par-dessus l'huile de coriandre (jaune), et l'anis (bleu foncé).
Pour le troisième : résine (vert vif), et par-dessus le nectar de rose (vert foncé), et l'huile de résine (jaune).

## Faire diversion pour entrer dans le commissariat

Rendez-vous à la maison de passe de Whitechapel. Discutez avec la tenancière puis revenez à l'angle de la rue du commissariat pour retrouver la grosse Danny. Combinez le vaporisateur de parfum et le flacon de valériane ou " herbe à chat " pour le lui offrir en échange de renseignements sur Squibby. Récupérez le chat Bert à l'animalerie et sortez pour trouver le vendeur de viande pour chats : il se trouve au coin de la rue (vous entendrez son " beep beep " d'assez loin !). Prenez-lui toutes ses brochettes et assistez à l'attaque de la malheureuse Danny. La diversion a marché. Vous êtes dans le commissariat. Disposez le sac de bijoux volés sur la table de l'agent absent et ouvrez la porte menant aux cellules. Le mécanisme est à forcer. Rien de spécial à faire : maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites tourner la clé jusqu'à ouverture de la porte.

Interrogez Squiddy dans la première cellule et repartez au pub pour trouver le journaliste Tom Bulling. Holmes se

changera automatiquement pour éviter d'être reconnu. Interrogez la serveuse et le barman puis fouillez la corbeille dans l'angle de droite, derrière les tables, pour trouver un journal. Retour à Baker Street.

## Baker Street, 13 septembre, 9h30

Il vous faut décoder un message crypté. Posez cette lettre, en votre possession, sur la table de Holmes et c'est parti pour le déchiffrement. Sélectionnez comme preuves dans l'inventaire les deux pages de l'encyclopédie " Spartaca ", l'une sur l'herbe à chat et l'autre sur les plantes et épices. Le code apparaît maintenant en bas. Partez du principe que le " V " équivaut à 10 et que le " V " équivaut à 5. Donc, par exemple, " VIII " vaudra 18 et " V II " vaudra 7. Le message est donc : " Nouvelle commande sujet femme livraison Wharfdale ". Direction Wharfdale Road, gros point vert en haut sur la carte.

## Au 17, Wharfdale Road

Examinez la roue du petit chariot. Plus loin, coupez la corde à linge avec votre couteau. La porte est fermée et le pallier couvert de poussière. Tout au fond à l'extérieur, en contournant le bâtiment, vous trouvez un autre chariot. Dégagez les cailloux bloquant la roue. Dans l'angle, à gauche du chariot, une bâche peut être récupérée à condition de se servir du couteau. Avec cette bâche goudronnée, vous devriez pouvoir ouvrir la porte d'entrée.

A l'intérieur du bâtiment, poussez le guéridon juste à droite de l'entrée et passez en vue subjective pour repérer la trappe ménagée dans le sol. Ouvrez-la ! Avant de descendre, visitez la partie gauche de cette pièce : repérez les flacons et prenez la baguette de métal. Attachez la caisse près de la trappe, juste sous l'escalier, avec votre corde. Descendez à la cave par la trappe.

A la cave, déplacez le brancard sur le monte-charge mais il faut rétablir le contact. Prenez le tisonnier pointu à gauche du fourneau et, sur l'établi, la tenaille et le marteau. Placez le tisonnier sur le mécanisme électrique du monte-charge. Il faut à présent reconnecter les fils de ce boîtier métallique. Commencez par relier les fils bleus au milieu à gauche puis suivez l'ordre indiqué sur l'image. Pour les fils rouges, commencez en haut à gauche puis suivez l'image. Pour les fils jaunes, commencez en haut à droite.

Remontez maintenant le brancard grâce au monte-charge enfin réparé, mais en remontant, il fera griller le boîtier. Trouvez un autre moyen de sortir. Prenez la clé tordue tombée au pied du monte-charge. Placez la clé tordue dans l'étau qui se trouve sur l'établi (pensez à resserrer l'étau d'abord) et redressez-la avec les tenailles. Vous obtenez une clé droite. Elle vous permet d'ouvrir la porte de la cave pour remonter par l'escalier extérieur.

Revenez au premier chariot et enlevez la roue avec votre baguette en métal. Vous obtenez une roue de petite charrette. De l'autre côté du bâtiment, vous trouverez une autre charrette à laquelle il manque une roue. Remplacez-la par la vôtre et enlevez les cailloux bloquant la roue. La charrette s'effondre contre le mur. Juste au-dessus, si vous levez les yeux, vous apercevrez une fenêtre bloquée par des planches. Combinez le tisonnier et le marteau. Combinez les deux parties du brancard récupérées dans la maison (il faut revenir par la porte principale et les ramasser sur la trappe). Placez ce brancard contre le mur. Utilisez le tisonnier combiné au marteau sur ce brancard et montez à la fenêtre. Il faut dégager la planche avec les tenailles et entrer.

### Dans la pièce qui renferme le corps

Juste à droite, avant d'examiner le corps, résolvez une espèce de carré magique pour obtenir une lettre et un carré de métal. Le plus simple est de déplacer le chiffre qui apparaît en haut du carré et d'essayer toutes les places possibles. Pensez à valider à chaque essai pour savoir si cela marche. Dans ce cas, les chiffres adjacents disparaîtront. Vous aurez réussi quand tous les chiffres auront disparu. Attention : le carré magique n'est jamais le même suivant les parties.

Prenez la vieille photo d'Alexis sur le petit meuble et l'affiche de spiritisme au-dessus, accrochée au mur. Examinez le visage et les pieds du cadavre. Admirez le portrait de femme au fond de la pièce et prenez le ruban rouge dans le capharnaüm qui jonche ce coin de la pièce. Prenez le bijou triangulaire à droite de la porte fermée. Combinez ce bijou triangulaire avec le carré de métal et avec le ruban rouge. Examinez le reste de la pièce. Si vous essayez de sortir par

la fenêtre, vous entendez un cab qui arrive. Il faudra gagner la confiance des trafiquants. Présentez-leur votre emblème : le triangle rattaché au ruban rouge. Epuisez les dialogues avec le brigand.

## Baker Street, 29 septembre, 19h35

Cliquez sur la carte. En bas à gauche est apparu un nouveau point vert vous conduisant à la Central News Agency, Fleet Street, où vous pourrez enquêter sur le journaliste.

## Central News Agency, nuit du 29 au 30 septembre, 22h

Pour pouvoir fouiller le bureau du journaliste Tom Bulling, il faut se débarrasser du gêneur qui se trouve dans la pièce. Présentez-lui un scoop : le prospectus ayant trait au spiritisme et au charlatan. Vous récupérez une reconnaissance de dettes et le gêneur s'en va. Fouillez le bureau sur lequel se trouve une machine à écrire, de l'autre côté de la pièce. Prenez les chiffons, la monnaie et les notes de Bulling. Remarquez l'allumette calcinée au bord du bureau.

A gauche du bureau, dans la poubelle, vous prenez une lettre froissée, et vous remarquez que le poêle est chaud, près du mur. Vous pouvez l'ouvrir grâce au chiffon que vous avez ramassé. Vous trouvez un papier qui porte de l'encre rouge écrite à l'envers. Sur le petit bureau derrière celui qui comporte la deuxième machine à écrire, se trouve un miroir qui vous permettra de lire votre morceau de papier et une lettre à M. Moore, que vous pouvez prendre. Vous pouvez maintenant téléphoner, dans l'angle de la pièce.

Composez le code 1875 et tirez la manette en haut à droite. 1875 est le symbole figurant sur la pièce dont vous reconnaissez la trace sur le papier froissé à droite. Il faut à présent prouver à votre interlocuteur que vous êtes bien ami avec Tom Bulling... ce que vous n'êtes pas !

Voici les phrases codées à faire apparaître successivement en bas de chaque écran énigme :
" Scotland Yard recherche un lapin qui tousse. "
" Votez pour moi, je serai sûrement votre meilleur représentant. "
" Quand il rentre du travail, il n'est jamais fatigué et a déjà lu le journal. "

Raccrochez. Sur la grande commode se trouvent des lettres de diverses couleurs, près de la fenêtre. Prenez-les et lisez-les. Direction : le commissariat.

## Whitechapel, nuit du 29 au 30 septembre 1888, 00h10

Discutez avec le commissaire, puis lisez la lettre de Jack l'éventreur. Retrouvez ensuite Watson au pub. Menacez Tom Bulling attablé pour sauver Squibby et sortez du pub. Squibby vous attend et vous fait des révélations. Vous vous retrouvez ensuite en bas de l'escalier de la pension Finley. Ce dernier se trouve là justement et vous apprend que Tumblety est parti sans rendre ses clés. En montant à l'étage vous examinez les traces de pas devant la porte de droite. Remarquez à l'aide de la loupe qu'il s'agit du pied droit et que l'empreinte est légère, puis distinguez les traces humides tout autour de l'empreinte : du formol. Avec le ruban mesureur, que vous déployez le long de l'empreinte, en longueur, vous notez qu'il s'agit de la taille 48. Watson, excédé, vous pousse à entrer dans la pièce.

Chez Tumblety, vous trouvez une lettre sur la Guerre de Sécession tout à droite sur la table de chevet, et deux autres sur la petite table au milieu de la pièce. Tumblety préférait donc les hommes... A terre, des bouts de bocaux brisés. Examinez la penderie ou énorme malle au fond de la pièce.

Pour résoudre cette énigme, entrez les dates des diverses batailles de la Guerre de Sécession dans l'ordre chronologique. Elles figurent en bas du tableau. Pensez à ne rentrer à chaque fois que le jour, le mois et les deux derniers chiffres de l'année. Pour la dernière, Vicksburg, entrez le lendemain de la date précédente, à savoir Gettysburg, donc le 04-07-63. Enfin, trouvez en faisant des essais les drapeaux et les costumes correspondant à chaque bataille. Examinez les bocaux contenus dans la penderie.

## Baker Street, 7 octobre 1888, 15H

Holmes confie à Watson une mission : trouver les abattoirs et une boucherie de porc. Vous vous rendez à Whitechapel.

## Whitechapel, à la maison de passe

Vous rencontrez Miss Lucy dans la maison close. Elle a perdu son oncle et vous indique la boucherie Fletcher sur la carte. Allez-y. Mais le boucher est malade et sa porte est close. Allez voir le docteur au dispensaire. Il vous indique une piste. Ressortez et interrogez la prostituée obèse sur Hardiman. Elle vous indique Hanbury Street, là où a eu lieu le meurtre d'Annie. Vous pouvez vous y rendre en sélectionnant la carte de Londres. C'est le point vert entre Baker Street et Whitechapel.

## Hanbury Street

Vous entendez le " beep beep " que vous espériez. Allez voir le pauvre homme qui vous hèle. C'est Hardiman, mais il a cassé la clé de Fletcher. Il vous faut trouver une autre clé. Traversez la rue et continuez sur la droite. Vous trouvez une boutique de viande pour chats (Cat's meat). Entrez et gravissez les escaliers. Par terre, devant la porte, vous trouvez une clé cassée. Redescendez et, en bas des marches, tournez à gauche pour visiter la petite cour intérieure. Sur la porte des toilettes, vous trouvez une autre clé laissée dans la serrure. Montrez vos deux trouvailles à Hardiman.

### A la boucherie Fletcher

Examinez les têtes de truies sur la table. Poussez le crochet de gauche suspendu au plafond au fond de la pièce vers la droite et, juste à côté, ouvrez la poulie noire de gauche avec votre couteau (cela débloque une roue que vous gardez). Assemblez-la ensuite avec le crochet que vous venez de pousser. Dégagez le bas de la porte en débloquant la roue au sol avec votre couteau. Remplacez-la par votre roue. La porte s'ouvre.

Dans la seconde pièce, vous contrôlez Watson et vous cherchez des couteaux de tailles diverses. Ouvrir le tiroir sur la gauche de l'entrée fera apparaître une énigme.

Voici les couteaux à saisir : le premier de la première ligne (fragments de cartilages vus à la loupe) et le dernier sur la deuxième ligne (grand couteau, 13 pouces si vous le mesurez avec le mètre). Portez-les à Holmes. Regardez maintenant les têtes de truies et procédez tour à tour à trois expériences.

Première expérience : N'hésitez pas à cisailler la chair avec les divers couteaux, puis sélectionnez ceux qui ont pénétré assez profondément, à savoir le premier et le dernier. Cochez-les.

Deuxième expérience : couteaux 2, 3 et 4.

Troisième expérience : couteaux 1, 3 et 4.

Il ne vous reste plus qu'à choisir parmi ces couteaux la bonne arme du crime. Il s'agit du dernier, le grand couteau, qui coïncide avec les trois meurtres. Allez à présent au pub de Whitechapel.

## Au pub le " Wasp's nest " à Whitechapel

Interrogez le journaliste et le barman. Puis, dans la peau de Watson, interpellez le policier Smith en face de vous.

## Dutfield's Yard, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Poussez la double porte massive juste à droite du pub, dans Berner Street. Reconstituez les événements sur l'échelle de temps. Facile puisque tous les horaires vous sont donnés. Il n'y a qu'à ajouter pour finir le meurtre lui-même : entre 0h45 et 1h.

Examinez le corps de la victime étendu à terre : la main droite ensanglantée, la gorge tranchée, la main gauche qui tient des cachous, le sol boueux, les genoux et la robe propres.

Procédez aux déductions du meurtre de Liz Stride.

Quel est le lien entre Liz Stride, Nicchols et Chapman ? Le paquet de cachous ! Montrez-le à la loupe sur le corps.

## Mitre Square, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Grâce au plan, faites le tour des trois issues possibles de ce square. Prenons la porte entourée de caisses comme repère initial et mettons-nous dos à cette porte.

Sur la droite : Mitre Street, d'où venait le policier qui a découvert le corps.

Sur la gauche : Church passage. Allez au bout de cette ruelle pour trouver la synagogue. Vous serez intercepté par Abraham Solomonovitch avec lequel il faudra discuter des membres de l'Imperial Club.

Revenez au square et prenez l'étroit passage St James puis retournez au milieu du square pour localiser le lieu où le corps de Katherine Eddowes a été découvert. Il est signalé par les traces de craie au sol, mais il vous faut une lanterne. Vous en trouverez une à gauche des caisses situées elles-mêmes à gauche de la porte initiale. Les allumettes en votre possession vous serons utiles pour enflammer la lanterne. Observez les traces de craie.

### Le meurtre de Katherine Eddowes

Voici les parties du corps à examiner à la loupe : la tête (et en plan rapproché : nez et paupières coupées, joue tailladée, une seule blessure au cou), le dé à coudre près de la main droite, les intestins entortillés autour du cou, l'abdomen auquel il manque un rein et l'utérus, les objets près de la victime, le bas du manteau entre les cuisses montrant qu'il n'y a pas eu commerce avec le meurtrier, et la cuisse gauche sur laquelle manque une partie du tablier.

Terminez maintenant l'échelle de temps. En plaçant l'heure à laquelle le policeman est arrivé sur les lieux, Holmes vous demandera de mimer les événements. Equipez la lanterne et dirigez-vous vers Holmes. Complétez le reste de l'échelle du temps grâce aux horaires indiqués puis mimez les déplacements du policier Harvey : avancez jusqu'à Holmes.

Procédez aux déductions finales.

Rendez-vous à Goulston Street, le nouveau point vert apparu sur la carte.

## Goulston Street, nuit du 7 au 8 octobre 1888

Remarquez l'enseigne 108-119 Wentworth et gravissez l'escalier. Holmes vous demande de chercher de l'eau. En fouillant dans la rue, vous trouvez une corde sur un établi, et, plus loin, une vieille perche en bois sous des échafaudages. L'arrosoir se trouve pratiquement juste en face, mais en hauteur, à une fenêtre (vue subjective).

En bas de cette maison se trouve une caisse que vous pouvez déplacer plusieurs fois car elle vous gêne, et, juste derrière l'échafaudage, une perche avec crochet ! Combinez-la avec la perche et la corde pour pouvoir attraper l'arrosoir. Le baquet d'eau est juste en face du 108-119 Wentworth. Remplissez votre arrosoir et apportez-le à Holmes puis versez l'eau sur le mur qu'Holmes a enduit d'inscriptions à la craie. Simulez les mouvements du policeman dans la peau de Watson. Avancez vers Holmes.

## Baker Street, 9 octobre 1888, 7h15

Retrouvez les vêtements que réclame Holmes : la casquette accrochée derrière Holmes, le déguisement d'ouvrier dans la penderie qui se trouve dans la pièce à gauche de Holmes, le costume sur le mannequin dans cette même pièce, et le mannequin lui-même ! Une casquette et un autre mannequin se trouvent dans la penderie qui jouxte la porte au fond à gauche (si on prend toujours Holmes comme point de repère), des habits d'ouvrier, une perruque rousse et une perruque marron se trouvent derrière cette même porte, ainsi qu'un troisième mannequin, une perruque blonde et un deerstalker. Rassemblez vos trouvailles au centre du salon.

Retrouvez d'abord les trois bons témoignages qu'il faut sélectionner comme preuves : celui d'Abraham à Mitre Square, la nuit du 7 au 8 octobre, celui du policier Smith à Dutfield's Yard le  octobre, et la déposition d'E. Long (dans les documents).

### L'énigme des trois mannequins

Premier mannequin (témoignage d'Abraham) : taille 53 (cinq pieds trois pouces), casquette grise, postiches blonds, veste verte, 30 ans.

Deuxième mannequin (témoignage du policier Smith) : taille 58, postiches marron, casquette sombre, costume noir et court, 26 ans.

Troisième mannequin : (déposition d'E. Long)  taille 53, deerstalker, postiches marron, costume gris long, 40 ans.

Corrigez le portrait du milieu : la taille doit être de 53. Eteignez la lumière derrière vous, puis rallumez-la. Changez les perruques marron en perruques blondes. Maintenant, affinez les fourchettes d'âges : pour le premier, la tolérance est entre 3 et 5 donc les fourchettes seront 25-35, 26-34 et 27-33, pour le second, la tolérance est entre 7 et 10 donc les fourchettes seront 16-36, 17-35, 18-34 et 19-33, et pour le dernier 30-50, 31-49, 32-48 et 33-47. Enfin, sélectionnez pour les trois mannequins le seul âge commun : 33 ans.

Holmes vous interroge sur les agissements du tueur. Répondez qu'il est rentré chez lui ou dans un lieu sûr et qu'il s'est changé avant de chercher une autre victime.

### Déterminer la zone d'occupation du tueur

Cherchez maintenant une carte et un compas. Le compas est au-dessus de l'étagère verticale près de la fenêtre du salon, et la carte est affichée au mur en face de Holmes. Pour y avoir accès, prenez le compas et cliquez sur la carte.

Positionnez chaque jeton victime à l'emplacement du meurtre. Puis reliez les points les plus éloignés grâce au crayon que vous pouvez sélectionner en bas à droite. Reliez ensuite Dutfield's Yard et Mitre Square. Prenez maintenant le deuxième outil pour tracer une ellipse contenant ces deux lieux précédemment évoqués, puis tracez avec le compas cette fois un cercle contenant le lieu de l'inscription et touchant Mitre Square. Pour finir, cliquez sur la zone d'intersection de vos tracés. Départ pour la central News Agency, le point en bas à droite sur la carte.

## Central News Agency, 9 octobre

Montrez la reconnaissance de dettes à Tom Bulling et allez fouiller dans les dossiers de l'armoire où se trouvent les enveloppes bleues et rouges. Pour trouver dans quel ordre classer les rubriques, récoltez les indices, note administrative, facture de réparation, note au crayon, lettre d'un journaliste et lettre pour Fernand disséminés aux quatre coins de la pièce, sur les tables, coincés dans la machine à écrire, accrochés au mur...

Pour ouvrir la grosse enveloppe, ouvrez d'abord le poêle, craquez vos allumettes à l'intérieur, refermez la porte du poêle, prenez la théière sur le meuble, remplissez-la de l'eau du pichet posé devant la porte, et faites-la bouillir sur le poêle. Dès que l'eau bout, disposez l'enveloppe au-dessus de la théière pour la décoller. Lisez les deux témoignages. Départ pour l'animalerie.

A l'animalerie de Whitechapel, l'échoppe est fermée mais vous questionnez Hardiman. Il vous dirige vers le dispensaire du docteur Gibbons qui vous donne une photographie extrêmement dérangeante... Allez maintenant voir Isaac à la cordonnerie. Retour à Baker Street.

## Baker Street, 15 octobre, 11h20

Retrouvez la carte accrochée au mur. Placez le meurtre de Martha Tabram à George Yard.

## Baker Street, 8 novembre, 16h

Dirigez-vous à Whitechapel, à la pension miteuse, pour intercepter Tumblety. Montez aux escaliers et ouvrez la porte de droite.

## Baker Street, 9 novembre, 6h10

Avancez jusqu'à un homme atteint probablement de syphilis. Passez sous l'arche indiquant Miller's Court et ouvrez la porte juste à droite sous ce même arche. Une vision infernale vous y attend. Vous revenez voir Watson à Dorset Street. Retour à Baker Street. Vous devez remettre aux bons endroits les organes d'une poupée de terre glaise. Les organes sont disséminés tout autour de la poupée et vous pouvez les ramasser avec la pince à épiler. Pour finir, cochez la case de l'organe manquant, à savoir le coeur.

Allez à la cordonnerie de Whitechapel. Discutez avec Hardiman puis entrez dans la boutique d'Isaac. Rendez-vous à l'Imperial Club de Mitre Square.

## Imperial Club, Mitre Square

A l'Imperial Club, prenez le texte du Rabbin sur la petite table ronde puis le cintre cassé au sol à gauche de la table. Prenez aussi l'affiche du meeting accrochée au panneau. La porte recouverte d'un rideau est réservée aux membres du club. Il faut parvenir à entrer dans le club sans passer par le hall. Ressortez donc du club et faites le tour par la gauche. Vous trouvez une porte de service, fermée elle aussi, et du charbon au sol ainsi qu'un gros tonneau sur des palettes de bois. Il vous faut un pivot pour déplacer le tonneau : juste derrière vous une planche de bois dans un tas servira d'essieu. Disposez-la sur la palette de bois devant le tonneau. Vous trouverez une pièce de bois juste en face de la porte du club. Cette pièce de bois fera office de pivot. Pour ouvrir le soupirail il ne vous reste plus qu'à vous servir du cintre cassé.

A l'étage, prenez la clé de l'administration sur la table et examinez les boites de conserve vides. Sortez par la porte de droite, qui est ouverte, puis prenez la porte immédiatement à droite, que vous ouvrirez avec la clé récemment obtenue. C'est la pièce de l'administration, dans laquelle vous trouverez le compte-rendu d'un jugement sur la table, la lettre d'un boucher contenue dans une boîte carrée recelant également des jetons de métal.

### Ouvrir le coffre-fort du Club et déchiffrer le yiddish

Pour ouvrir le coffre-fort qui se trouve dans l'angle de la pièce, disposez dessus les pions de métal. Pour résoudre cette énigme assez simple, disposez les carrés de manière à ce que tous les symboles identiques soient adjacents.

Toutefois, pour déchiffrer les documents écrits en yiddish, vous aurez besoin du dictionnaire que vous avez trouvé sur la table. Placez le dictionnaire sur les livres contenus dans le coffre. Servez-vous du nom épelé en bas de l'écran énigme, en yiddish, pour retrouver les lettres de l'alphabet latin qui correspondent à l'alphabet yiddish. Souvenez-vous que l'on doit lire le yiddish de droite à gauche, et que vous pouvez aussi vous aider des chiffres correspondant à chaque lettre pour trouver les lettres manquantes, ce qui donne le code : ABHULMER. Emparez-vous maintenant du dossier de Joseph Hyam Levy.

### Sortir du Club en faisant diversion

Pour sortir sans vous faire prendre, récupérez le bougeoir au-dessus du coffre. La fenêtre étant fermée, redescendez par où vous êtes venu. Une fois les escaliers gravis, prenez la corde à linge dans la cave, le seau et le crochet de l'autre seau. Mais le soupirail que vous aviez emprunté est bloqué par le tonneau. Remontez par les escaliers. A l'étage, emparez-vous des boîtes de conserve et, au-dessus, fixez la corde à l'étau et posez le bougeoir ensuite, à droite de l'étau. Regardez au plafond ! Fixez le crochet aux fils qui pendent à la place du lustre, puis la corde à linge. Placez les boîtes de conserve dans le seau, dans votre inventaire, et accrochez le tout à votre installation. Il ne vous reste plus qu'à allumer le bougeoir avec vos allumettes, et à quitter les lieux au plus vite, par l'administration.

## 36 Middlessex Street

Rendez-vous maintenant au 36 Middlessex, sur la carte, dans la zone rouge. Le numéro 36 est clairement indiqué sur la

porte. Vous remarquez que l'un des enfants de Jacob Lévy est atteint de syphilis. Rentrez à Baker Street.

## Baker Street

Cliquez sur le tableau de déductions. Procédez maintenant aux conclusions  (cinq tableaux !).

### Définir l'identité du meurtrier

Déterminez à présent l'identité de Jack l'éventreur. Pour cela, dirigez-vous vers le petit chevalet au centre de la pièce. Pour commencer, placez les déductions sous les suspects correspondants. Le vert indique que vous ne vous êtes pas trompé.

Tumblety : droitier, grande force physique.
Hardiman : droitier, confronté à la syphilis, pauvre, boucher, ouvrier.
Sickert : droitier.
Levy : droitier, grande force physique, syphilis, ouvrier, pauvre, dans le quartier d'Aldgate, boucher, 5 pieds 3 pouces, comptes à régler avec les juifs, cheveux et moustache clairs.
Solomonovitch : droitier, pauvre, comptes à régler avec les juifs, boucher.

Une fois toutes les déductions placées au bon endroit, mettez la photographie de Jacob Lévy sur le mannequin.

## Quartier d'Aldgate, Middlessex Street

Avancez jusqu'au numéro 36 et découvrez la fin du jeu !

# Shinobi

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Jeu terminé (25)

Terminez le jeu.

### On ne meurt que 20 fois (25)

Jouez jusqu'à ce que votre personnage meure 20 fois avec le niveau de difficulté maximal.

### Points III (25)

Obtenez 300 000 points.

### À la perfection (25)

Terminez un niveau bonus à la perfection.

### Mort aux hélicos ! (15)

Battez l'hélicopter Black Turtle dans la mission 2... Avec le niveau de difficulté maximal.

### Points II (15)

Obtenez 80 000 points.

### Ninja, vous avez dit ninja ? (15)

Terminez la mission 1 sans perdre de vie.

### Négociateur (15)

Sauvez 25 otages.

### Tape dans le tas ! (10)

Utilisez le combat de mêlée.

### Points I (10)

Obtenez 20 000 points.

### Électrisant (10)

Utilisez la magie de l'éclair.

## Vents mortels (10)

Utilisez la magie de la tornade.

# Shotest Shogi

© Microsoft / AI Factory 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Débutant (5)

Parcourez toutes les sections des didacticiels de niveau Débutant.

### Intermédiaire (10)

Parcourez toutes les sections des didacticiels de niveau Intermédiaire.

### Joueur Xbox LIVE (10)

Jouez 25 parties en ligne jusqu'à leur terme, quel que soit le résultat.

### Carrière en berne (10)

Perdez 3 parties du mode Carrière d'affilée.

### Avancé (15)

Parcourez toutes les sections des didacticiels de niveau Avancé.

### Vainqueur local (15)

Battez n'importe quel adversaire en mode Carrière.

### Vainqueur Xbox LIVE (15)

Jouez une partie sur Xbox LIVE, quel que soit le mode, et battez votre adversaire.

### Vainqueur Xbox LIVE 3 (20)

Jouez une partie sur Xbox LIVE, quel que soit le mode, et restez invaincu 3 parties de suite.

### Général du Shogi (20)

Obtenez une cote de plus de 1200.

### Général de carrière (20)

Battez les 16 adversaires IA en mode Carrière.

### Vainqueur Xbox LIVE 7 (30)

Jouez une partie sur Xbox LIVE, quel que soit le mode, et restez invaincu 7 parties de suite.

## Maître du Shogi (30)

Obtenez une cote de plus de 1600.

# Shrek le Troisieme

© Activision / Shaba Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## 10 000 PIÈCES D'OR

Sur l'écran des cadeaux, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche.

## COSTUMES

Ces codes sont à entrer sur l'écran du menu.

### Tenue secrète 1

Droite, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite

### Tenue secrète 2

Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Gauche

## MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes plus difficiles sont à acheter dans la boutique des cadeaux depuis le menu principal. Le mode Charming vaut 15 500 pièces et le mode Grimm vaut 1 500 pièces.

## SUCCÈS

### Ogre repu (30)

Terminer le jeu en mode de difficulté Charmant.

### Charmant, mais de loin (30)

Vaincre le prince Charmant (difficulté normale ou supérieure).

### Mélomane averti (30)

Vaincre le capitaine Crochet (difficulté normale ou supérieure).

### Dresseur de dragon (30)

Vaincre le dragon des glaces (difficulté normale ou supérieure).

### De l'art ou du cochon (30)

Récupérer 33 % des pages de coloriage (n'importe quelle difficulté).

### Super ogre (30)

Utiliser le super pouvoir d'ogre 5 fois avec Shrek ou Fiona.

### L'attaque de l'ogre ! (30)

Utiliser l'attaque à la poussière de fée 50 fois avec n'importe quel personnage.

### Collectionneur débutant (30)

Récupérer 33 % de toutes les tasses souvenirs du jeu (n'importe quelle difficulté).

### L'art de la jonglerie (40)

Lancer 50 ennemis en l'air et les rattraper avec Shrek.

### Star en herbe (40)

Récupérer 66 % des pages de coloriage (n'importe quelle difficulté).

### Collectionneur amateur (40)

Récupérer 66 % de toutes les tasses souvenirs du jeu (n'importe quelle difficulté).

### Bleu de la quête (40)

Réussir 33 % des quêtes du jeu.

### Collectionneur d'art (50)

Récupérer 100 % des pages de coloriage (n'importe quelle difficulté).

### Collectionneur averti (50)

Récupérer toutes les tasses souvenirs du jeu (n'importe quelle difficulté).

### Enthousiaste de la quête (50)

Réussir 66 % des quêtes du jeu.

### L'exterminateur (50)

Réussir 100 coups de grâce.

### Le collectionneur (60)

Terminer toutes les quêtes du collectionneur.

### Shrek le survivant (60)

Obtenir "Parfait" à chaque niveau (difficulté normale ou supérieure).

### Vive le roi ! (60)

Terminer les 20 missions du jeu pour la première fois dans n'importe quelle difficulté.

### Pouvoir d'ogre de l'extrême (60)

Utiliser le super pouvoir d'ogre 10 fois avec n'importe quel personnage.

### Ogre de la quête (80)

Réussir toutes les quêtes du jeu.

### Grand seigneur (80)

Terminer le jeu en mode de difficulté Horrible.

# Silent Hill : Homecoming

© Konami / Double Helix Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## COSTUME SECRET (ALEX JEUNE)

A l'écran où apparaît le message "Appuyer sur Start", entrez le code suivant : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B**.

## TOUTES LES FINS

### Bonne fin

Pardonnez à votre père et tuez votre mère.

### Fin "Bogeyman"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et ne sauvez pas Wheeler.

### Fin "Drowning"

Ne pardonnez pas à votre père et tuez votre mère.

### Fin "Hospital"

Pardonnez à votre père et ne tuez pas votre mère.

### Fin "UFO"

Ne pardonnez pas à votre père, ne tuez pas votre mère et sauvez Wheeler.

## COSTUMES BONUS

### Aide Soignant

Obtenir la fin "Hospital"

### Camionneur

Obtenir la bonne fin.

### Croque-mitaine (tête de Pyramid Head)

Obtenir la fin "Bogeyman"

### Deputé

Obtenir la fin "UFO"

### Soldat

Obtenir la fin "Drowning"

## ARMES BONUS

### Scie circulaire

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous dans le garage de la maison de la famille Shepard.

### Pistolet laser

Après avoir terminé le jeu et obtenu la fin UFO, rendez-vous dans la pièce de Joshua et trouvez-le dans le casier.

## SCÈNE SPÉCIALE

Trouvez la totalité des photos pour avoir droit à une scène supplémentaire après les crédits de fin du jeu.

## SUCCÈS

### Chargé, prêt à tirer (25)

Fusil trouvé

### Tourisme (10)

1 photo trouvée

### La galerie de Josh (50)

Toutes les photos trouvées

### Le meilleur d'Alchemilla (10)

1 infirmière vaincue

### Le legs d'Eddie (10)

1 sauvage vaincu

### Plus de rôdeur (10)

1 rôdeur vaincu

### Droit au but (10)

1 aiguilleur vaincu

### Dédoublement de personnalité (10)

1 schisme vaincu

### Les ombres de James (20)

1 siam vaincu

### Purification de l'air (10)

1 brouillard vaincu

### Tueur d'essaims (10)

1 essaim vaincu

### Hors service (10)

1 membre de l'Ordre vaincu

### Artisanat de Kaufmann (10)

1 sérum trouvé

### Fou du bien-être (50)

Tous les sérums trouvés

### Les Anciens Dieux... (100)

... n'ont pas quitté cet endroit. Finir le jeu en difficulté haute.

### Comptines (50)

Tous les dessins d'enfants trouvés

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Cauchemar

Après la scène cinématique du début, appuyez successivement sur la touche indiquée pour vous relever. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran et allumez votre torche. Ensuite, dirigez-vous vers la porte et entrez dans la pièce avoisinante. Avancez à gauche, ouvrez une seconde porte puis entrez dans la pièce qui est juste à droite de la cellule. Votre objectif est de retrouver les trois autres chiffres qui sont sur la deuxième moitié de la radiographie des poumons. Pour cela, avancez à gauche et prenez la carte de l'hôpital qui se trouve à côté de la porte. Ensuite, entrez par cette porte, avancez jusqu'à au fond du corridor et ouvrez l'avant dernière porte au fond, à gauche. Prenez la boisson de santé puis sautez par-dessus la fenêtre. Repérez la radiographie (à gauche), prenez-la et battez en retraite jusqu'au premier cliché. Consultez alors votre inventaire, utilisez le second cliché et complétez ainsi le code pour ouvrir la cellule de Josh.

Une fois que la cellule est ouverte, suivez Josh jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez votre progression et continuez à gauche. Ouvrez la porte au fond à gauche, entrez dans les toilettes des filles et prenez le couteau planté dans le miroir. Dès que vous saisirez le couteau, vous basculerez dans l'autre monde et une infirmière ressort de la cabine. Utilisez le couteau, effectuez des attaques simples et éliminez-la. Maintenant, sortez et entrez dans les toilettes des hommes. Prenez la trousse de premiers soins et sortez par la porte. Ouvrez une seconde porte à gauche et montez les escaliers. Brisez la glace, sautez par-dessus la fenêtre et dégommez deux jolies infirmières. Ensuite, coupez la membrane qui se trouve à droite de la télévision et faufilez-vous à l'intérieur de la pièce avoisinante. Effectuez une sauvegarde, sortez via la porte de droite et avancez encore à droite. Ecrasez les insectes qui vous attaquent dans le couloir puis entrez dans la chambre Linen. Prenez la boisson de santé sur l'étagère de gauche puis sortez par la porte de droite. Avancez à gauche, ouvrez la porte en face et entrez. Descendez les escaliers qui sont au fond de la passerelle, éliminez trois infirmières puis découpez la membrane du fond. Vous pouvez aussi éviter le combat contre les infirmières en éteignant votre torche et en vous faufilant directement jusqu'à la membrane.

Maintenant, montez les escaliers de droite et examinez la moitié du corps. Prenez la clé qu'il détient et redescendez jusqu'à la salle où vous aviez combattu les trois infirmières, un peu plus tôt. Approchez-vous de la porte, affichez votre inventaire, saisissez la clé et utilisez-la pour entrer. Ouvrez la porte de droite et parlez à Josh. Acceptez de l'aider à trouver son jouet. Entrez donc par la porte qui se trouve à droite, prenez la boisson de santé et effectuez une sauvegarde. Ensuite, avancez jusqu'à la pièce 203 et approchez-vous du miroir. Vous apercevrez le jouet de Josh ensanglanté. Examinez le miroir, choisissez de pénétrer à l'intérieur et appuyez successivement sur la touche qui sert à attraper le lapin. Ensuite, faites attention aux insectes et battez en retraite jusqu'à Josh. Approchez de la cellule et utilisez le jouet dans votre inventaire pour déclencher une courte scène cinématique. Après la scène, avancez le long du corridor jusqu'à la porte du fond et prenez l'ascenseur à droite.

### Personnes disparues

Lorsque vous descendez du camion, repérez votre maison sur la carte de la ville et atteignez-la. Une fois à l'intérieur, montez les marches (à gauche) puis avancez vers la gauche. Entrez dans la chambre de gauche, prenez la torche sur le lit puis dirigez-vous vers la bibliothèque, à droite de l'entrée. Déplacez les livres vers la gauche pour trouver un interrupteur et une entrée secrète. Prenez la carte de la maison et sortez de la pièce. Descendez au premier étage et parlez avec la maman d'Alex. Maintenant que vous avez le pistolet entre les mains, dirigez-vous à droite en sortant du salon et descendez au sous-sol via la porte ouverte. Descendez les marches, dégommez le zombie qui ressort de l'eau et avancez jusqu'au groupe électrique, au fond. Prenez la télécommande, quittez le sous-sol, sortez de la maison et dirigez-vous vers le garage. Utilisez la télécommande et ouvrez la porte du garage. Dégommez le monstre qui en ressort et entrez. Prenez le tuyau qui se trouve sur la tablette (à gauche), avancez jusqu'au fond du garage et forcez l'ouverture du casier. Prenez le bidon d'essence vide et sortez du garage. Repérez le trou dans le mur qui est juste à droite de la porte du garage, éliminez le monstre qui en ressort et entrez. Courez jusqu'au parc, utilisez le tuyau en acier et ouvrez la porte métallique, plus loin. Avancez ensuite à gauche, tuez l'épieur qui arrive et avancez vers le camion. Approchez du réservoir du camion, accédez au menu de l'inventaire et prenez le bidon d'essence vide pour le remplir. Ensuite, revenez jusqu'au groupe électrique qui se trouve au sous-sol et utilisez le bidon pour le démarrer. Lorsque l'eau est drainée, ouvrez la porte qui est à droite du groupe électrique et sortez. Une fois dans le jardin, montez sur la

terrasse (à gauche) et entrez dans la maison par la porte. Prenez la boisson de santé dans le réfrigérateur puis sortez de la cuisine. Dirigez-vous vers la porte qui se trouve à proximité de l'arbre et ouvrez-la pour continuer.

Maintenant, avancez tout droit jusqu'au cimetière et entrez par la porte métallique. Prenez la carte du cimetière située sur la table. Ensuite, entrez par la porte de gauche et suivez le chemin des corridors jusqu'au jardin Est. Vous apercevrez un homme en train creuser une tombe. Ignorez-le et descendez au jardin. Eliminez la Sauvage féroce qui apparaît puis allez vers la fontaine. Effectuez des combos avec le couteau pour l'éliminer rapidement. Lisez les inscriptions sur la fontaine puis prenez la plaque de pierre. Maintenant, grimpez via le rebord qui est à droite de la fontaine et accédez à l'autre section du jardin. Prenez la boisson de santé qui se trouve sur le banc dans la cage à gauche puis revenez à l'entrée à droite.

Avancez le long du couloir et repérez le point de sauvegarde qui se trouve dans l'une des entrées à droite. Effectuez une sauvegarde puis continuez jusqu'à la fin du couloir. Entrez alors dans la pièce à gauche et passez à travers la fissure dans le mur. Avancez ensuite à gauche, prenez la boisson dans la pièce de gauche puis entrez dans la pièce qui est à droite. Tournez à gauche en entrant, passez par le trou et revenez au couloir. Avancez jusqu'à la fin du corridor et entrez dans la pièce de droite. Passez à travers une autre fissure dans le mur, continuez à droite et éliminez un autre Sauvage. Passez par la porte de gauche, descendez vers le bassin vide et grimpez à droite. Avancez à gauche, descendez les marches et accédez à la cour. Tuez le Sauvage au milieu, avancez à droite et dirigez-vous vers le Jardin Ouest. Repérez la seconde fontaine qui se trouve sur le mur du jardin et prenez la seconde plaque de pierre. Maintenant, descendez les marches et avancez jusqu'à la porte métallique du fond. Placez les plaques de pierre pour déverrouiller la porte et entrez. Montez les escaliers, atteignez le parking et avancez à droite vers l'avenue principale.

Maintenant, repérez le poste de police sur votre carte et rejoignez-le. Vous le remarquerez grâce aux deux lampadaires allumées. Approchez-vous de la pancarte qui est à droite de l'entrée et parlez à Elle. Lorsque vous aurez pris le talkie-walkie, avancez en direction de la porte, tournez à gauche et prenez la trousse de soins près des poubelles. Ensuite, revenez à la rue principale et suivez le chemin de gauche. Repérez l'accès rouge, à droite de la rue, et suivez-le. Ouvrez par la suite une porte à droite et accédez à une sorte de décharge. Entrez par le trou qui se trouve près de l'arbre de droite et avancez à gauche. Dépassez la baraque de gauche, entrez par la porte en face et faufilez-vous entre les murs. Entrez dans la baraque de gauche et parlez à Curtis. Après la discussion, vous échangez votre pistolet contre un autre.
Par la suite, prenez les munitions sur la table de gauche et entrez dans la pièce voisine. Prenez la carte de la décharge sur le lave-linge, la boisson de santé dans le réfrigérateur brisé et les munitions. Effectuez une sauvegarde et sortez par la porte qui est à gauche.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au cimetière et faites attention aux Sauvages qui vous attaquent. Tuez-les ou fuyez pour économiser les munitions. En sortant du pont, prenez votre arme et éliminez la créature qui lance de la fumée. Courez en direction du cimetière, éliminez un Sauvage devant le poste de police et prenez les munitions qui se trouvent près de la pancarte. Ensuite, dirigez-vous vers le parking et tuez un autre Sauvage. Lorsque vous entrez au cimetière, tuez Brouillard et prenez les munitions ainsi que la boisson de santé qui sont en haut des marches. Par la suite, explorez votre carte, passez à travers le bassin vide puis la fissure dans le mur et rejoignez le jardin Est. Eliminez un autre monstre en chemin, effectuez une sauvegarde et dirigez-vous vers le Jardin. Dépassez la cage de droite, avancez tout droit et entrez dans le mausolée. Repérez la tombe qui est au milieu et examinez-la. Vous devez résoudre le puzzle pour l'ouvrir. L'objectif est de déplacer l'élément le plus long qui bloque la tombe jusqu'à la base du puzzle. Pour cela, commencez par déplacer les rectangles vers la droite, les carrés vers la gauche puis abaissez la partie la plus longue.

## Hôtel

Lorsque vous vous réveillez, courez jusqu'au camion rouge et tuez le monstre qui sort de l'allée de droite. Ensuite, avancez le long de cette même allée et descendez plus bas. Passez sous le camion, prenez la hache d'incendie et revenez sur vos pas.

Maintenant, repérez le grand hôtel à droite, saisissez la hache et détruisez les planches qui bloquent l'accès. Entrez, tournez à droite et prenez la boisson au fond du couloir. Revenez sur vos pas, accédez au grand salon de l'hôtel et prenez la carte située sur les étagères de la réception, à gauche. Ensuite, allez vers l'ascenseur, sautez par-dessus le

trou et prenez la clé de maintenance qui est sur la boite à outils. Revenez à l'entrée de l'hôtel, dégommez l'ennemi qui projette de la fumée et sortez. Avancez à droite, éliminez l'ennemi et repérez la porte métallique, à droite. Utilisez la clé d'entretien et ouvrez-la. Prenez la boisson de santé à gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle sur le mur de droite. Branchez correctement les fils, effectuez des tests pour en avoir le coeur net et allumez ainsi le générateur.

Maintenant, revenez à l'hôtel, appelez l'ascenseur et appuyez sur le seul bouton disponible. Lorsque l'ascenseur monte, des créatures détruiront les grilles et vous attaqueront. Mettez-vous près de la porte de l'ascenseur, visez les côtés et tirez. Après quelques instants, l'ascenseur commence à tomber et s'arrête. Grimpez alors rapidement à l'étage avant que ce dernier ne s'écroule complètement.

Prenez le couteau, découpez la toile qui est à droite de l'ascenseur et entrez. Avancez à gauche, effectuez une sauvegarde et sortez de cette pièce. Parlez avec la femme mystérieuse dans la chambre 301 et choisissez de l'aider. Donc, entrez à travers la brèche dans le mur de droite, passez entre les planches de bois et atteignez l'autre section. Utilisez votre carte, avancez jusqu'à la fin du hall et tournez à droite. Repérez les planches en bois qui bloquent l'accès à la chambre 309 et détruisez-les. Entrez, grimpez au dessus des décombres et atteignez ainsi la chambre 408. Sortez dans le couloir, écrasez les insectes et continuez à gauche. Eliminez l'infirmière et entrez dans la chambre par laquelle cette dernière est sortie. Poussez le meuble, accédez à la pièce avoisinante via le trou et prenez la première carte postale d'Alchemilla. Maintenant revenez au couloir, entrez dans la chambre 405 et pénétrez par le trou dans le mur. Sortez vers le couloir, taillez les planches en pièces, éliminez les insectes et prenez le sérum dans la salle de bain.

Ensuite, avancez à gauche, taillez les planches et montez les escaliers. Visez la tête des Aiguilleurs et éliminez-les. Si vous êtes à court de munitions, essayez de les contourner et attaquez-les par derrière. Ensuite, prenez la hache et ouvrez le trou dans le mur de la chambre 505. Poussez le meuble, entrez dans la pièce avoisinante et prenez la seconde carte postale se trouvant sur le lit. Prenez aussi la boisson de santé dans la salle de bain puis revenez au couloir. Eliminez deux autres Aiguilleurs puis détruisez les planches qui bloquent l'entrée de la chambre 504. Prenez les munitions sur le lit, sortez puis accédez à la salle de bain de la chambre 503 par la brèche dans le mur. Ensuite, entrez dans la pièce et descendez par le grand trou dans le plancher. Lorsque vous atteindrez la chambre 403, entrez dans la salle de bain et prenez la troisième carte postale.

Maintenant, battez en retraite jusqu'à la femme mystérieuse qui est dans la chambre 301. En revenant jusqu'à cette chambre, vous allez éliminer deux Aiguilleurs, trois infirmières et un Brouillard. Lorsque vous apporterez les cartes postales à la femme, vous recevrez une clé étrange. Entrez dans la pièce 302 qui est en face, sauvegardez votre progression et traversez le petit trou. Utilisez la clé étrange, ouvrez la porte de gauche et sautez en direction de Josh.

Après la scène cinématique, vous tombez dans la salle à manger. Prenez la boisson de santé et les munitions sur la table qui est à gauche, effectuez une sauvegarde puis entrez à travers la porte de droite. Vous basculez vers l'autre monde, ouvrez la porte de la cour, parlez avec le maire et préparez-vous à combattre Sépulcre. Au début du combat, prenez votre hache, visez les morceaux de viande qui sont accrochés de part et d'autre de la cour et détruisez-les. Lorsque vous en détruirez assez, Sépulcre tombe et vous attaque de face. Prenez alors votre arme et visez directement la tête. Si vous êtes à court de munitions, effectuez des attaques en mêlée. Lorsqu'il s'écroule au sol, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez cette opération une seconde fois pour le battre.
Si votre état de santé est critique, n'hésitez pas à prendre une boisson ou à utiliser une trousse de soins. Une fois que le monstre est mort, vous tombez dans le trou et vous vous réveillez dans une cellule du poste de police.

## Poste du Sheriff

En vous réveillant dans le poste du Sheriff, attendez l'arrivée de Wheeler et répondez aux questions qu'il va vous poser. Lorsqu'il vous libérera, suivez-le, effectuez une sauvegarde et continuez à le suivre. Après la courte scène cinématique, courez dans le corridor, dépassez le Schisme qui sort de la pièce et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Ouvrez ensuite une autre porte (à gauche) et prenez votre équipement ainsi que le fusil de chasse de Wheeler. Maintenant, avancez à gauche en sortant et détruisez les planches de bois qui bloque la porte d'en face. Eliminez quatre Schismes, prenez la boisson de santé dans les toilettes des garçons, sautez par-dessus la fenêtre et traversez celle qui se trouve dans la réception. Ensuite, avancez à droite jusqu'au fond du couloir, repérez le trou à droite et entrez. Dégommez deux autres Schismes, prenez les munitions du fusil de chasse et détruisez les planches qui bloquent l'entrée de gauche.

Entrez dans le corridor et avancez jusqu'au garage. Eliminez le Schisme, lisez la note qui se trouve sur la voiture et accédez au casier qui se trouve dans la pièce. D'après la note, le temps affiché représente le code. Le temps étant 2h06, tapez 206 pour ouvrir le casier. Prenez les munitions ainsi que la boisson de santé puis tirez le levier qui se trouve à droite de la télévision pour ouvrir la porte du garage. Maintenant, sortez et tuez le Siam qui tente d'attaquer Elle. Utilisez le fusil de chasse et dégommez-le.

## Egouts

Maintenant que vous êtes dans les égouts, avancez tout droit jusqu'à la porte métallique (à gauche). Repérez le levier rouge près de la porte et tournez-le pour faire entrer Elle. Par la suite, attendez que Elle ouvre la porte de l'autre côté et entrez. Avancez à gauche, grimpez par la brèche dans le mur puis accédez à un second tunnel. Avancez le long du tunnel, tuez les deux épieurs qui sortent de l'eau puis grimpez sur le corridor. Ignorez d'abord le trou qui se trouve à gauche du corridor et avancez tout droit jusqu'à la citerne bleue. Prenez les munitions du pistolet puis revenez au trou et entrez. Avancez jusqu'au fond du tunnel et accédez au couloir de droite. Suivez le chemin jusqu'au point de sauvegarde, entrez dans la pièce de droite et prenez la carte des égouts ainsi que les munitions. Maintenant, effectuez une sauvegarde, affichez la carte et revenez au tunnel. Repérez un autre couloir, à gauche sur la carte, et atteignez-le. Utilisez le tuyau en acier pour ouvrir la porte métallique et faites tourner la vanne pour baisser le niveau d'eau du bassin.

Maintenant que le bassin est vide, atteignez-le, descendez puis remontez de l'autre côté. Avancez à gauche, ignorez la porte n°9 qui est en face, tournez à droite et avancez dans le tunnel. Avant d'atteindre le portail n°8, repérez un corridor à gauche et grimpez. Avancez jusqu'au fond du corridor, prenez la boisson de santé puis revenez. Maintenant que vous êtes près de portail n°8, faites tourner le levier et faites entrer Elle. Cette dernière n'arrive pas à ouvrir la porte de son côté et vous êtes désormais obligé de revenir jusqu'au portail n°4. Par conséquent, repérez ce portail sur la carte et revenez sur vos pas. Descendez deux Aiguilleurs dans ce tunnel et un Épieur dans le tunnel inondé, un peu plus loin. Lorsque vous atteignez le portail n°4, attendez qu'Elle vous ouvre la porte, entrez et tuez l'Aiguilleur qui arrive. Ensuite, accédez au corridor de droite et prenez les munitions pour le fusil de chasse. Dirigez-vous jusqu'à la fin du tunnel, tuez un autre Aiguilleur puis continuez vers la gauche. Descendez l'échelle, avancez à droite, traversez la passerelle puis descendez dans le bassin. Eliminez un Epieur, traversez jusqu'à l'autre bout puis grimpez l'échelle qui se trouve à droite.

Avancez à droite jusqu'au fond du couloir, prenez les munitions dans le coin droit puis revenez et activez le levier qui est près de la lampe. Tuez un Aiguilleur, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et descendez au niveau inférieur. Repérez l'entrée de droite, pénétrez à l'intérieur et effectuez une sauvegarde. Ensuite, sortez, descendez plus bas puis suivez le chemin du tunnel. Ensuite, tournez à droite et atteignez le portail n°15. Tournez le levier pour faire entrer Elle et préparez-vous à combattre trois Aiguilleurs. Il est préférable d'effectuez des attaques en mêlée et de préserver les munitions. Ensuite, éliminez  le Siam qui arrive à l'aide de votre fusil de chasse. Une fois que les ennemis sont achevés, le portail s'ouvre. Poursuivez alors le chemin du tunnel et montez à l'échelle.

## Descente aux enfers

Maintenant que vous êtes dans la rue, avancez dans la rue principale et repérez la maison du docteur Fitch sur la carte. Eliminez les deux Sauvages qui rodent dans la rue, tournez à droite au prochain tournant et dirigez-vous vers le cabinet du docteur. Après la courte scène cinématique, poursuivez le docteur, ouvrez la porte et entrez au cabinet.

Prenez la boisson de santé sur le comptoir, entrez dans la pièce qui se trouve au fond du couloir à droite et examinez le coffret sur la coiffeuse. Ensuite, revenez au couloir et dégommez cinq infirmières. Entrez dans la pièce par laquelle ces dernières sont sorties, prenez la petite clé et le sérum. Ensuite, revenez à la pièce précédente, utilisez la clé et ouvrez le coffret.

Après la courte scène, vous changez de monde. Suivez alors l'unique chemin dans la chambre, ignorez Josh et tournez à gauche. Descendez les marches puis continuez à droite à la prochaine bifurcation. Sautez, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran et descendez les escaliers. Avancez à gauche, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un trou dans le mur et sautez. Continuez le long du couloir, sautez pardessus le premier ventilateur et repérez une poupée rouge. N'examinez pas cette poupée car il s'agit d'un piège. Si vous l'examinez, un Brouillard vous attaquera par derrière. Donc, ignorez-la et descendez par le trou qui se trouve dans le second ventilateur. Eliminez les

Essaims, prenez les munitions sur la table et descendez les escaliers. Ensuite, sautez de l'autre côté des escaliers et remontez jusqu'à ce que vous distinguiez une ouverture avant le panneau Exit. Descendez via cette ouverture, montez d'abord les marches et prenez la boisson de santé qui est à droite. Ensuite, descendez et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez Josh. Faites attention au Brouillard qui arrive et tuez-le. Courez à gauche, sautez sur la passerelle et continuez à gauche. Suivez le chemin de la passerelle, descendez à l'échelle et avancez à gauche. Descendez encore une fois et prenez d'abord le chemin de gauche. Avancez, faufilez-vous entre les canaux, passez sous le ventilateur et prenez le pied-de-biche.

Maintenant, battez en retraite et prenez le chemin de droite. Descendez via l'échelle, tirez sur le levier pour stopper le ventilateur et passez. Suivez le couloir, passez à travers un autre ventilateur puis tournez à gauche. Avancez jusqu'au fond, passez à travers le ventilateur de droite et écrasez les Essaims qui vous attaquent. Coupez la membrane de gauche, activez le levier sur le mur et passez via un autre ventilateur. Maintenant, descendez à travers le ventilateur au sol et poursuivez le long du corridor.

Lorsque vous atteignez la pièce remplie de ventilateurs, vous devez résoudre une énigme pour pouvoir passez sous les ventilateurs. L'objectif est simple, vous devez transférer le courant d'un ventilateur à l'autre pour stopper tous les ventilateurs qui sont sur une même ligne. Pour cela, tirez d'abord sur le levier n°5 pour l'arrêter et activez le n°4. Ensuite, tirez sur le levier n°4 pour arrêter celui-ci et activez le n°3 et ainsi de suite jusqu'au ventilateur n°2. Par la suite, commencez par le ventilateur n°6, refaites la même chose et transférez le courant jusqu'au ventilateur n°3. Ainsi, vous aurez une rangée de ventilateurs en arrêt. Alors passez à travers cette rangée et descendez à l'échelle. Suivez le couloir, sauvegardez votre progression et descendez par une autre échelle. Poursuivez le long de la passerelle, ouvrez une porte, parlez avec le docteur Fitch et préparez-vous à combattre une poupée.

D'abord, prenez la hache d'incendie et visez les jambes de la poupée. Essayez d'esquiver les attaques de Scarlett et contre-attaquez avec des attaques lourdes. Lorsque la poupée est assommée, visez le bras et attaquez-la. Répétez cette opération une seconde fois jusqu'à ce qu'une première séquence de touches apparaisse à l'écran. Par la suite, Scarlett change de forme et devient plus rapide. Lorsqu'elle monte au plafond, préparez-vous à appuyez sur la touche indiquée pour esquiver son attaque puis ripostez directement avec une attaque lourde pour l'assommer. Dès qu'elle est assommée, appuyez sur la touche indiquée pour lui planter le pied-de-biche dans le coeur. Répétez cette opération trois fois pour qu'elle meure. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans la chambre de Scarlett et vous obtenez la clé des fondateurs.

## Hôtel de ville

Maintenant, quittez le cabinet du docteur Fitch et allez à Town hall. Il existe un Schisme et plusieurs Sauvage sur la route. Si vous êtes à court de munitions, ou si votre état de santé est critique, évitez-les et dirigez-vous directement vers Town Hall. Entrez, avancez à gauche puis entrez dans la première pièce de gauche. Effectuez une sauvegarde, sortez puis entrez dans la pièce centrale. Prenez la carte postale, approchez-vous du pupitre et utilisez la clé des fondateurs pour ouvrir un passage secret. Descendez l'escalier secret, prenez la trousse de premiers soins et continuez à droite. Entrez dans le petit couloir, prenez votre couteau et éliminez les trois infirmières. Ensuite, trouvez le symbole près de la lampe et prenez la dague de cérémonie qui s'y trouve.

Maintenant, utilisez la dague et déverrouillez la porte qui se trouve entre les livres déchirés. Entrez dans le nouveau passage, suivez le chemin du corridor (à droite) et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une échelle. Cette dernière mène au mausolée de Fitch. Grimpez, utilisez la dague pour déverrouiller la porte et sortez. Avancez directement vers le mausolée en face, ouvrez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le sérum qui se trouve sur la tombe de droite puis sortez. Maintenant, avancez à gauche et parcourez tout le chemin jusqu'à la maison d'Alex. Eliminez deux Brouillards dans le bassin vide, prenez les munitions et la trousse de soins, puis montez. Eliminez un autre Brouillard, entrez dans les corridors des mausolées jusqu'à ce que vous aperceviez une porte bloquée par des planches en bois. Prenez votre hache, détruisez les planches et prenez le nouveau pistolet au manche chromé qui se trouve à l'intérieur. Ensuite, sauvegardez votre progression et continuez à traverser le cimetière. Prenez le raccourci qui est en face de la cage du jardin Est, éliminez deux Sauvages puis montez. Poursuivez le chemin, dégommez un autre Brouillard et atteignez enfin l'arrière de la maison.

## Maison des Shepherd

Entrez dans la cuisine de la maison, détruisez les planches qui bloquent la porte de droite et entrez. Prenez la trousse de soins qui se trouve sur la petite table puis sortez de la cuisine. Tournez à droite, repérez la trappe et descendez au sous-sol. Faufilez-vous à travers la membrane qui est à gauche des marches, déverrouillez la porte grâce à la dague et entrez. Prenez le fusil d'acier dans le casier, la clé du grenier sur la table et sortez.

Maintenant, montez les escaliers et atteignez l'étage supérieur. Dirigez-vous vers la porte qui est au fond du couloir (à gauche), utilisez la clé du grenier et ouvrez la porte. Ouvrez la porte suivante, montez les escaliers et poussez l'armoire qui se trouve au fond. Entrez, repérez le puzzle sur la table et résolvez-le. En effet, vous devez déplacer les pièces du puzzle afin de recréer l'image qui se trouve sur la table. Une fois que le puzzle est résolu, vous obtenez la carte de Silent Hill. Maintenant, descendez et rejoignez le salon.

Après la scène cinématique, montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce de droite. Entrez dans la salle de bain de la pièce, prenez le Lapin en peluche et la Masque indifférent puis sortez. Redescendez les marches, entrez dans la cuisine et dégommez le Schisme. Prenez la boisson de santé, le Masque renfrogné et entrez par la porte qui se trouve à droite de l'entrée. Repérez les corps attachés et examinez-les. Placez le masque indifférent sur le corps qui est en face et placez le masque renfrogné sur le corps qui est derrière.

Maintenant, revenez au hall principal et activez le levier pour le mettre sur la seconde position. Montez à l'étage supérieur et entrez dans la pièce à gauche. Poussez la table de droite, prenez le médaillon caché en-dessous puis montez les escaliers jusqu'au grenier. Dégommez le Schisme qui est à droite, faufilez-vous entre les ventilateurs de gauche et prenez les munitions qui sont au fond. Maintenant, revenez sur vos pas et entrez par le trou qui est juste à droite des escaliers. Prenez la médaille sur le mannequin, éliminez le Schisme et sortez. Avancez au fond à gauche, faufilez-vous entre les canaux jusqu'à ce que vous atteigniez la pièce. Prenez la troisième médaille sur la table et approchez-vous du mannequin qui est à gauche. Vous devez placer les trois médailles que vous aviez collectées dans le bon ordre. Pour cela, placez d'abord la médaille d'étoile déchue à gauche, placez la médaille coeur des ténèbres au milieu et placez la médaille d'actions viles à droite.

Maintenant, battez en retraite vers le hall principal et activez le levier pour le mettre en troisième position. Remontez à l'étage, prenez d'abord le couperet sur la table de droite puis entrez dans la chambre qui est à gauche du couloir. Découpez la membrane, prenez le couteau du boucher ainsi que le dessin puis revenez à la pièce. Repérez l'horloge près de la membrane et ajustez l'heure à 2h06 pour ouvrir les fenêtres. Enfin, approchez-vous de la seule fenêtre éclairée et placez le lapin en peluche.

Maintenant, revenez au hall principal et tirez sur le levier une dernière fois. Descendez au sous-sol, dégommez l'Épieur au fond et passez par le trou à droite. Faufilez-vous entre les canaux, coupez la membrane et entrez. Prenez la lame implantée dans le corps et examinez la table. Maintenant, résolvez le puzzle et placez les trois couteaux que vous avez ramassés sur la planche. Pour cela, placez le couteau du boucher en haut, le couperet au milieu et placez le couteau du croque-mitaine sur la tête du Schisme, en bas. Enfin, rebroussez chemin, revenez au hall principal et ouvrez la porte.

## Arrivée à Silent hill

Après la scène cinématique, montez les escaliers du quai, grimpez à l'échelle et passez par la brèche dans le mur. Avancez vers la boutique située à gauche de la rue, passez à travers le trou de la clôture et prenez les munitions sur les caisses. Ensuite, effectuez une sauvegarde, sortez et rejoignez la prison. Après une courte discussion avec Wheeler, poursuivez jusqu'à la fin du chemin et entrez par la porte métallique. Suivez la route de gauche et approchez-vous de la porte arrière de la prison. Toutefois, vous devez d'abord couper le courant électrique avant de pouvoir entrer. Pour cela, continuez le long du chemin, dégommez deux Épieurs et un Sauvage puis entrez par la porte métallique qui se trouve à la fin de la rue. Descendez, éliminez l'Épieur à droite, prenez la boisson électrique sur le radiateur puis montez les marches et sortez.

Avancez d'abord à droite, prenez les munitions pour fusil d'assaut dans le coin droit puis revenez à gauche. Avancez ensuite à droite, éliminez les ennemis qui vous attaquent et entrez dans le Poste Toluca Lake. Prenez les munitions sur le comptoir, ouvrez la porte de droite et accédez au hall principal. Avancez au fond à gauche, prenez la boisson de santé, saisissez la turquoise dans le lavabo puis sautez par-dessus le trou. Une fois que vous êtes dans l'autre pièce, sauvegardez votre progression et brisez les planches de la porte. Atteignez la cuisine, prenez la clé sur la table et

revenez jusqu'au hall principal. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et descendez à la station électrique.

D'abord, dégommez les Cultistes qui vous attaquent près de la vanne A. Utilisez des attaques en mêlée avec le pied-de-biche ou visez la tête, pour les éliminer rapidement. Ensuite, vous devez résoudre une petite énigme pour pourvoir désactiver le générateur. En effet, vous devez tourner les vannes dans le bon ordre pour y arriver. Par conséquent, montez à l'étage supérieur via l'échelle, tournez d'abord la vanne B. Ensuite, redescendez et tournez la vanne A. Puis enfin, remontez l'échelle et tournez la vanne C. lorsque le voyant vert s'allume, rejoignez le panneau de contrôle et activez le levier pour couper le courant. Descendez à l'échelle et préparez-vous à combattre deux Cultistes armés. Sortez de la salle du générateur et quittez le Poste Toluca Lake.

## Prison

Maintenant, éliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin et dirigez-vous vers la prison. Lorsque vous arrivez à la porte arrière de la prison, un Siam défonce la porte et vous attaque. Prenez votre fusil à pompe et éliminez-le. Ensuite, entrez, prenez la boisson de santé sur le container puis avancez à gauche et entrez par la porte sur le côté. Effectuez une sauvegarde, avancez à gauche, entrez dans la pièce de contrôle et activez le levier. Une fois que la porte métallique est ouverte, entrez, prenez la hache et brisez les planches de la porte à gauche. Entrez, prenez la trousse de premiers soins et sortez. Suivez le corridor, brisez le miroir qui est à gauche de la porte, sautez par-dessus et ouvrez la porte de droite. Une fois que vous êtes dans le hall principal, prenez la carte de la prison près des escaliers, ouvrez d'abord toutes les portes éparpillées dans le hall et prenez tout ce qui se trouve à l'intérieur des pièces.

Ensuite, montez les escaliers et suivez le chemin de la passerelle. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la salle de contrôle et activez le levier. Sortez, entrez par la porte de droite et éliminez les deux Cultistes, plus loin. Activez le levier qui est à droite, descendez les escaliers et entrez dans la cellule de gauche. Prenez les munitions ensuite ouvrez la porte qui est au fond du corridor. Tuez deux Cultistes, activez le levier qui se trouve à droite pour libérer Wheeler puis tuez un Siam après la scène cinématique.

Par la suite, suivez Wheeler jusqu'à la première pièce et activez le levier. Ensuite, suivez-le jusqu'à la salle de contrôle et attendez qu'il prenne les commandes des portes de la prison. Sautez par-dessus le vide, avancez à gauche et attendez que Wheeler vous ouvre la porte du bloc A. Entrez, prenez la boisson de santé dans la seconde cellule puis ouvrez la porte au fond du corridor. Wheeler essaye d'ouvrir la porte métallique mais elle est coincée. Donc, revenez au corridor et attendez que votre ami ouvre la première porte de droite. Entrez, descendez les escaliers et accédez au second corridor. Dégommez un Aiguilleur près de la première cellule puis entrez dans la salle de bain. Tuez deux autres Aiguilleurs. Avancez à gauche au fond, prenez la hache et détruisez les briques qui sont à droite de la porte. Faufilez-vous à l'intérieur de la pièce voisine, ouvrez la porte et montez les escaliers. Sauvegardez votre progression, continuez jusqu'à la porte du fond et avancez jusqu'à ce que la radio de Wheeler revienne.

Maintenant, battez en retraite, descendez les marches près du point de sauvegarde et entrez par la porte qui se trouve en bas. Continuez jusqu'au corridor, avancez vers la porte suivante et entrez. Vous remarquerez que le clavier est inactif à cause de la coupure du courant. Votre objectif est donc de le mettre en marche. D'abord, revenez au corridor, entrez dans la cellule n°11 et faufilez-vous dans la cellule avoisinante. Examinez le phare de la voiture et prenez le fil conducteur. Ensuite, montez les escaliers de droite et prenez la boisson de santé en haut des marches. Sautez par-dessus le vide, entrez dans la seconde cellule et prenez le fil conducteur sur le radiocassette. Ensuite, suivez le chemin de la passerelle et sortez. Ouvrez la porte de la pièce de droite et prenez le troisième fil sur la table.

Maintenant, revenez au corridor de l'étage supérieur et entrez dans la cellule illuminée. Approchez-vous du panneau de contrôle et branchez les fils que vous aviez pris. Effectuez des tests et trouvez ainsi la bonne combinaison. Lorsque le courant est rétabli, redescendez les escaliers et activez d'abord les deux leviers. Entrez dans la cellule n°12 et lisez le papier placé sur le mur pour connaitre le code d'accès du clavier. Ensuite, approchez-vous du clavier et tapez le code 110391 pour déverrouiller la porte.  Entrez et suivez le chemin du corridor jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Choisissez de ne pas tuer la mère d'Alex puis revenez sur vos pas et sortez. Sauvegardez la partie, ouvrez la porte de droite et entrez. Vous devez maintenant résoudre une énigme afin de poursuivre votre progression. En effet, vous devez lire les énigmes sur les ardoises et placer la bonne réponse sur le dispositif qui se trouve en face. Donc, la réponse de la première énigme de droite est "Rien". La réponse de la seconde énigme au fond est "la tombe" et la dernière énigme à gauche est "le chevalier". Maintenant, examinez le quatrième côté du dispositif et choisissez d'aller à

l'intérieur. Descendez par le trou et rencontrez Wheeler.

Maintenant, faufilez-vous entre les canaux de droite, montez les escaliers et suivez le corridor jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce occupée par deux Aiguilleurs.
Dégommez-les puis poursuivez le long du corridor. Enfin, ouvrez la porte qui mène à la pièce où le juge Holloway est attaché et préparez-vous à combattre le boss.

Prenez votre dague, esquivez les attaques du monstre grâce à des roulades puis attaquez à votre tour. Infligez-lui un max de dégâts grâce à des combos rapides puis esquivez ses attaques à nouveau. Lorsque le monstre vous prend entre ses mains, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour vous libérer. Continuez à lui infliger des dégâts jusqu'à ce que la séquence de touches apparaisse. Appuyez alors sur le bouton indiqué pour achever le monstre.

Maintenant que la fenêtre est brisée, sautez à travers elle et suivez la passerelle jusqu'à la porte.

## L'église

Suivez Joshua, éliminez un Brouillard, tournez la vanne pour ouvrir la porte et continuez. Dégommez un second Brouillard, prenez les munitions près des escaliers puis montez les marches et entrez dans l'église.

Prenez la carte de l'église qui est sur le banc, à droite, passez par la brèche de droite et prenez les munitions qui sont dans la pièce qui se trouve en bas des marches. Ensuite, revenez au hall principal et dirigez-vous vers le pupitre. Utilisez le poignard pour déverrouiller la porte qui mène à l'aile Est et éliminez le Schisme qui en ressort. Abordez cet endroit, tournez la vanne qui se trouve près de la cage puis éliminez les Essaims qui vous attaquent. Approchez-vous de la cage, prenez la plaque du calice et montez à l'étage supérieur. Prenez la boisson de santé qui se trouve plus loin, saisissez la bougie éteinte (à gauche) et parlez à la personne qui se trouve dans le confessionnal. Prenez la plaque de l'homme à genoux, Effectuez une sauvegarde puis descendez et allez maintenant à l'aile Ouest. Placez la bougie éteinte sur le calice et récupérez ainsi la plaque du calice. Prenez les munitions qui sont à gauche puis montez les escaliers qui sont à l'entrée de la pièce. Prenez la boisson de santé sur la table de droite et les munitions pour fusil à pompe près des bancs (à gauche) puis découpez le tableau de l'homme désireux. Prenez la plaque de l'arbre, dégommez le Schisme qui arrive puis entrez par la porte métallique qui est désormais déverrouillée. Prenez les munitions à droite, revenez à gauche et prenez la trousse de premiers soins sur la table. Prenez la plaque de l'épée qui se trouve sur la fenêtre entre les pieds du chevalier. Tout de suite après, vous êtes attaqué par deux Siams. Dégainez votre fusil de chasse et éliminez les deux monstres qui sont dans le hall.

Ensuite, approchez-vous du pupitre et résolvez le puzzle. Pour chaque nom, placez le calice qui correspond. La solution est la suivante :

Vengeance = Plaque de l'épée
Désir = Plaque de l'arbre
Peine = Plaque de la bougie
Pénitence = Plaque de l'homme à genoux
Sacrifice = Plaque du Calice

Une fois que les plaques sont bien placées, le pupitre descend et le père d'Alex apparait. Après la scène cinématique, prenez la boisson de santé près de l'entrée et descendez les longs escaliers. Avancez à gauche, prenez l'uniforme qui est sur la table puis revenez à droite des escaliers. Passez à travers la vapeur et appelez l'élévateur.

## Le repaire

Après la scène cinématique, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour ne pas mourir entre les mains du juge Holloway. Une fois que cette dernière est morte, prenez la carte de repaire, la boisson de santé, la dague de cérémonie et la trousse de premiers soins qui sont sur les tables. Sauvegardez votre progression, sortez de la pièce, repérez la pièce 212 dans le secteur 2 de la carte et atteignez-la. Prenez votre dague, éliminez le Cultiste qui se trouve à l'intérieur puis prenez le tuyau en acier planté dans le corps du policier. Ensuite, brisez la glace (à gauche) et accédez

à la pièce voisine. Tuez un autre Cultiste, prenez le pistolet MK23, la clé du secteur 3 et les munitions pour fusil de chasse puis revenez au corridor du secteur 2. Eliminez deux Cultistes dans le couloir et dirigez-vous vers le secteur 3. Passez sous le grillage, utilisez la clé pour déverrouiller la porte et entrez. Eliminez le Cultiste, prenez la barre en acier et ouvrez la porte qui se trouve dans le coin, à droite. Avancez le long du corridor, éliminez deux autres Cultistes et atteignez la pièce 320.

Après la courte scène cinématique, grimpez par-dessus le grillage, poussez le réfrigérateur et ouvrez la porte avec la barre en acier. Faites attention à la scie électrique de Ackers et combattez-le. Les attaques de ce dernier sont lentes. Par conséquent, prenez la dague de cérémonie et réalisez des combos rapides. Ne lui laissez pas le temps d'attaquer et infligez-lui des coups de couteau rapides pour le dégommer.

Maintenant que Ackers est mort, revenez à la pièce 320 et prenez la trousse de premiers soins ainsi que la boisson de santé. Entrez dans la pièce avoisinante, prenez la clé de la chambre 301 située à droite de la citerne puis revenez au corridor du secteur 3. Tournez le levier pour faire passer Elle ensuite passez sous la porte à votre tour. Courez le long du corridor et atteignez le hall principal du secteur 3. Eliminez deux Cultistes, utilisez la clé de la chambre 301 et ouvrez-la. Prenez le sac contenant toutes vos armes puis inspectez la pièce et prenez la boisson de santé, les munitions et le sérum. Ensuite, brisez la glace, prenez la trousse de premiers soins dans le réfrigérateur et battez en retraite vers le secteur 1.

Tuez un Cultiste, avancez à droite, tournez la vanne puis attendez qu'Elle ouvre le portail pour passer.

Entrez dans la première chambre (à gauche), prenez le fusil de sniper sur la table de gauche et les munitions dans le casier. Ensuite, brisez le miroir et découvrez Wheeler entre la vie et la mort. Choisissez de donner à Wheeler une trousse de premiers soins puis entrez dans la pièce à côté.

Avancez tout droit, le long du corridor, jusqu'à la porte d'en face. Avant d'entrer par cette porte, tournez à droite, repérez le point de sauvegarde et effectuez une sauvegarde.

Maintenant, entrez dans la salle des rituels et tentez de résoudre le puzzle qui suit. D'abord, déverrouillez les colonnes grâce à la dague et affichez le texte sur les fenêtres. Vérifiez les symboles qui se trouvent sur les colonnes et représentez les mêmes symboles en ordre sur la roue extérieure. Les plaques au sol représentent les symboles sur la roue intérieure. Il faut placer le bonhomme à droite, les montagnes à gauche et l'air en haut. Concernant la roue extérieure il faut aligner le symbole de la balance avec celui de l'air et aligner l'oeil avec le bonhomme.

Ensuite, approchez-vous de la porte et résolvez un second puzzle. Faites tourner le cercle intérieur jusqu'à ce que le symbole de l'eau qui coule se reflète dans le carreau. Puis, faites tourner le cercle extérieur jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Avant d'entrer, revenez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie.

Maintenant, lisez les inscriptions sur les tombes pour entamer le combat final. Au début du combat, l'araignée projette de la fumée toxique et effectue de temps en temps des attaques avec ses pattes. Donc, tentez d'esquiver ses attaques en effectuant des roulades. Utilisez toutes les armes dont vous disposez, visez le torse de l'araignée et tirez. Lorsque le monstre encaisse assez de balles, il commence à se balancer vers l'arrière et expose tout son corps. Prenez alors votre dague, approchez-vous de lui par le côté et effectuez des combos rapides. Lorsque vous lui infligez assez de dégâts, approchez-vous de lui une dernière fois et appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran pour le tuer. Une fois que l'araignée est achevée, Josh en ressort et le jeu s'achève.

# Skate

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MEILLEUR ÉQUIPEMENT

Sur le menu principal, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, X, RB, Y, LB pour débloquer le meilleur équipement disponible à l'achat.

## DEM BONES

Ce personnage se débloquera dès que vous aurez réussi à casser chacun des os de votre corps au moins trois fois.

## MENU D'ACHAT DE VÊTEMENTS

A l'aide de la croix directionnelle et des boutons, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, X, RB, Y, LB.

## SUCCÈS

### Victime de la mode (5)

Achète 50 articles.

### T'es en route... (5)

Gagne une étape.

### Le diplômé (5)

Termine tous les didacticiels en mode Carrière.

### C'est dans la boîte (5)

Sauvegarder une rediff en Mode Carrière.

### Skateur libre de l'après-midi (5)

Passe 5 heures de Skate libre en mode Carrière.

### Accède à San Vanelona (5)

Débloque 1 lieu.

### Essaye le jeu en ligne (5)

Rejoins une session en ligne.

### Spectateur (5)

Regarde une session en ligne sur skate. TV.

### Poseur (5)

Envoie une vidéo sur Vidéo skate.

### Top model du skate (5)

Envoie 6 photos sur Vidéo skate.

### Echauffement (5)

Gagne 3 matches en ligne avec classement à la suite.

### Un super hôte (5)

Héberge une session en ligne sans classement.

### Chasseur de tête (5)

Bats 1 skateur Pro.

### Fluidité et style (5)

Fais une ligne à 10 000 points en mode Carrière.

### Rocketman (5)

Fais un Rocket Air en mode Carrière.

### Amateur Course (10)

Passe Amateur pour faire des courses en ligne.

### Amateur Tricks (10)

Atteins le rang d'Amateur pour les épreuves de tricks en ligne.

### Célébrité du skate (10)

Obtiens 20 critiques sur une seule photo ou une seule rediff envoyée.

### Skateur Amateur (10)

Termine un Film de Shop pour devenir Amateur.

### En fuego ! (15)

Gagne 6 matches classés en ligne à la suite.

### Engagé (15)

Récupère 4 sponsors.

### X Games d'or (20)

Gagne l'or aux deux épreuves des X Games.

### Icône d'endurance (20)

Gagne 2000 points d'expérience en ligne.

### T'es un winner ! (20)

Gagne 20 épreuves classées en ligne.

### Skateur Pro (20)

Gagne une board Pro Model.

### Sans vidéo c'est de la fiction (20)

Gagne tous les défis film.

### Le roi de l'autoroute (20)

Gagne toutes les courses.

### Pro Contest (20)

Remporte tous les contests.

### Photogénique (20)

Gagne tous les défis photo.

### Le meilleur de l'année (25)

Fais la couverture de Skateboard Mag.

### Skateur de l'année (25)

Fais la couverture de Thrasher.

### T'es à mi-chemin (25)

Accomplis 50% des étapes.

### Trickman (25)

Fais tous les tricks du Livre des Tricks en mode Carrière.

### Accro du jeu en ligne (25)

Accomplis 50 sessions de jeu en ligne.

### Trou de la sécu (25)

Termine toutes les étapes médicales.

### Légende urbaine (30)

Prends tous les spots.

### Pro Course (30)

Atteins le rang de Pro pour les épreuves de course en ligne.

### Pro Tricks (30)

Atteins le rang de Pro pour les épreuves de tricks en ligne.

### Les clés de la ville (30)

Débloque tous les lieux.

### Le fan (50)

Bats tous les Pros.

### Jusqu'au bout (75)

Accomplis tous les défis.

### Le maître du stick (100)

Gagne toutes les étapes.

### Légende de la course (100)

Atteins le rang de Légende pour les épreuves de course en ligne.

### Légende des tricks (100)

Atteins le rang de Légende pour les épreuves de tricks en ligne.

## ENTREPOT B

Réussissez le pro challenge de Ryan Gallant.

## TOUS LES PERSONNAGES

Sur le menu principal, faites : **LB, LT, RB, RT, Bas, Bas, X, Y**. Un son confirmera la validité du code et tous les personnages seront disponibles en modes Free Play et Party Play.

## TOUS LES ENVIRONNEMENTS (FREE SKATE ET PARTY PLAY)

Sur le menu de choix des modes, faites : **LT, RT, LB, RB, Haut, Haut, Y, X.**

# Skate 2

© Electronic Arts / EA Black Box 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Ivresse des sommets (20)

Taper un invert sur l'un des points culminants de la ville en mode Carrière.

### Evolutivité (5)

Descendre de sa board en mode Carrière.

### Remue-ménage (5)

Déplacer son premier objet en mode Carrière.

### On se lève pour Danny (20)

Gagner tous les défis vidéo de Danny Way.

### Star du GcR (20)

Gagner le contest GcR.

### Star du Big Air (50)

Gagne le Vananarama

### Course de la mort (5)

Remporter une Deathrace en mode Carrière.

### Star des courses (20)

Gagner toutes les courses du mode Carrière.

### Star du petit écran (20)

Remporter tous les défis de Rob Dyrdek.

### Couverture SBM (30)

Faire la couverture de Skateboard Mag.

### Couverture Thrasher (30)

Faire la couverture de Thrasher.

### Rencontre de Slappy (5)

Retrouver Slappy.

### Sens du contact (20)

Acquérir tous les numéros de téléphone des pros.

### A qui le tour ? (20)

Battre tous les pros dans des défis Affrontement.

### Héros de San Van (20)

Appeler Mikey 10 fois.

### Perfectionniste (50)

Parcourir tous les passages en mode Carrière.

### Objectif drainage (15)

Drainer chaque piscine, fontaine et barrage du mode Carrière.

### Folie immobilière (50)

Acheter toutes les propriétés en mode Carrière.

### Carnage (50)

Terminer les passages Boucherie.

### Relations publiques (50)

Obtenir tous les sponsors.

### Légende urbaine (40)

Assurer tous les spots du mode Carrière.

### Architecte (5)

Transférer un spot personnalisé.

### Critique (10)

Evaluer 10 vidéos et photos communautaires.

### Eclaté par un bleu (15)

Remporter une partie en ligne avec classement.

### Suractivité (20)

Réussir toutes les activités de skate libre en ligne avec son skateur perso.

### Légende en ligne (50)

Atteindre le rang Légende en ligne.

### Pro en ligne (25)

Atteindre le rang Pro en ligne.

### Le skate en amateur (15)

Atteindre le rang Amateur en ligne.

### Créativité extrême (5)

Ajouter un motif personnalisé à son skateur.

### Terreur des spots (20)

Télécharger et réussir un spot communautaire.

### Choix des joueurs (20)

Remporter le Vote des joueurs d'une partie en ligne avec classement.

### Dégringolade (20)

Se prendre une gamelle à haute vitesse en mode Carrière.

### Skitching sans fin (5)

Faire du skitching sur 1 kilomètre en mode Carrière.

### Mister Big (15)

Faire appel à Big Black 10 fois en mode Carrière.

### Poudre d'escampette (5)

Echapper à une poursuite en mode Carrière.

### Système D (35)

Déplacer des objets pendant 30 minutes en mode Carrière.

### Bon samaritain (20)

Assommer un vigile poursuivant un autre skateur en mode Carrière.

### Need for Speed (50)

Rester en vitesse maximale pendant 5 secondes en mode Carrière.

### Pagaille de fractures (20)

Se casser au moins 15 os en une seule chute en mode Carrière.

### Masculin/Féminin (5)

Changer le sexe de son personnage.

### La main verte (20)

Taper un gap d'au moins 10 mètres au-dessus d'une pelouse en mode Carrière.

### Un max de marches (20)

Taper un gap de marches d'au moins 12 mètres en mode Carrière.

### Pas d'assurance (20)

Se casser 100 os en mode Carrière.

### Le début de la gloire (5)

Réussir sa première activité de skate libre en ligne avec son skateur perso.

### Débrouillardise (10)

Réussir 50 activités de skate libre en ligne avec son skateur perso.

### Succès secret (20)

## DEM BONEZ

Terminez tous les objectifs du Hall of Meat dans le mode Carrière pour débloquer Dem Bonez.

## COURONNES

### "King of the Mountain"

Terminer toutes les courses en mode Carrière.

### "Legend"

Atteindre le rang Legend online.

## BIG BLACK

Sur le menu principal, allez dans les Extras et entrez le code **letsdowork** pour débloquer Big Black comme nouveau skater (modes Online, Freeskate et Party Play).

## MODE 3D

Allez sur l'écran Extras et entrez le code **strangeloops** pour modifier l'apparence du jeu.

## RÉPLIQUES DÉSACTIVÉES

Pour désactiver les répliques des NPC en mode Carrière, allez dans les Extras et entrez le code `- bailymcbailster` .

# Smash Court Tennis 3

© Atari / Namco 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Pro Tour : parrainage (15)

Obtenir un sponsor en mode Pro Tour.

### Pro Tour : concurrent d'épreuve (15)

Prendre part à une épreuve en mode Pro Tour.

### Pro Tour : partenariat (15)

Faire équipe avec un(e) partenaire en double/double mixte en mode Pro Tour.

### Débutant Xbox LIVE (20)

Gagner une partie en ligne.

### Pro Tour : simples class. 200 (20)

Arriver dans les 200 premières places du classement simple en mode Pro Tour.

### Pro Tour : simples class. 100 (20)

Arriver dans les 100 premières places du classement simple en mode Pro Tour.

### Pro Tour : simples class. 10 (20)

Arriver dans les 10 premières places du classement simple en mode Pro Tour.

### Joueur en ligne : 5 parties (25)

Jouer 5 parties en ligne.

### Joueur en ligne : 20 parties (25)

Jouer 20 parties en ligne.

### Joueur en ligne : 50 parties (30)

Jouer 50 parties en ligne.

### Roi du service (30)

Obtenir le titre de Roi du service en ligne.

### Roi du retour (30)

Obtenir le titre de Roi du retour en ligne.

### Roi de la volée (30)

Obtenir le titre de Roi de la volée en ligne.

### Semi-pro (30)

Réussir la difficulté Semi-pro en mode Arcade.

### Pro Tour : doubles classement 1 (30)

Obtenir la 1e place du classement en double du mode Pro Tour.

### Pro Tour : doubles mix. class. 1 (30)

Obtenir la 1e place du classement en double mixte du mode Pro Tour.

### Pro Tour : champion du monde (30)

Gagner les championnats du monde Smashcourt en mode Pro Tour.

### Pro (40)

Réussir la difficulté Pro en mode Arcade.

### Légende (50)

Réussir la difficulté Légende en mode Arcade.

### Toutes leçons suivies (50)

Suivre toutes les leçons.

### Joueur local (10 parties) (50)

Jouer 10 parties en mode Exhibition.

### Mode Pro Tour terminé (100)

Obtenir la 1e place du classement annuel simple en mode Pro Tour.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Soldier Of Fortune : Payback

© Activision / Cauldron 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SNIPER ACR-2 (MODE SOLO)

En mode solo, commencez une nouvelle partie et faites : **Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite et Bas** pour débloquer le Sniper ACR-2.

# Sonic 3

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Jeu terminé (25)

Terminez le jeu.

### Froid polaire (25)

Terminez la zone Icecap.

### Toutes les pierres (25)

Ramassez les sept Chaos Emeralds.

### Points III (25)

Obtenez 80 000 points.

### Jardin de billes (15)

Terminez la zone Marble Garden.

### Hérisson divin (15)

Courez sur l'eau.

### Splish splash (15)

Terminez la zone Hydrocity.

### Points II (15)

Obtenez 40 000 points.

### Chaotique (10)

Ramassez une Chaos Emerald.

### À mi-chemin... (10)

Ramassez 50 Rings.

### Super chewing-gum (10)

Obtenez une boule de chewing-gum bleue.

## Points I (10)

Obtenez 20 000 points.

# Sonic the Hedgehog

© Sega / Sonic Team 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MENU EXTRAS

Terminez les aventures de Sonic, Shadow et Silver à 100% pour débloquer le menu Extras où se trouvent les salles Audio et Theater.

## DÉBLOQUER LES DEUX AUTRES AVENTURES

Au début du jeu, vous n'avez accès qu'à la campagne solo de Sonic, mais au fur et à mesure de votre avancée vous pourrez débloquer deux autres aventures : celle de Silver et celle de Shadow. Silver se débloque lorsque vous réussissez à le battre avec Sonic. Quant à Shadow, il vous faudra terminer le niveau Crisis City (toujours avec Sonic) pour y avoir accès. De plus, une fois que vous aurez terminé les trois campagnes, vous aurez accès au "dernier épisode".

## NOUVEAUX PERSONNAGES POUR LE MODE LIBRE

**Amy Rose**
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions de Soleanna.

**Blaze the Cat**
Gagnez toutes les missions de Soleanna.

**E-123 Omega**
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions GUN Commander.

**Knuckles**
Obtenir le classement "S" dans toutes les missions Town Stage.

**Tails**
Gagnez toutes les missions Town Stage.

**Rouge the Bat**
Gagnez toutes les missions GUN Commander.

## BONUS MUSICAL

En terminant le mode histoire de Sonic, Shadow, ou Silver, vous débloquerez l'Audio Room et le Theater Room. Vous aurez aussi accès au thème de chaque personnage dans l'Audio Room une fois que vous aurez terminé leur aventure respective. En achevant le dernier épisode, vous pourrez même réécouter le thème d'Elise.

## MODE LIBRE

Terminez tous les, battez tous les boss et réussissez toutes les missions avec le rang S.

# Sonic Unleashed

© Sega / Sonic Team 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Toujours en pièces (25)

Sauve le premier continent

### C'est déjà mieux (25)

Sauve le deuxième continent

### Ça ressemble encore à un puzzle (25)

Sauve le troisième continent

### Les pièces s'assemblent (25)

Sauve le quatrième continent

### On y est presque (25)

Sauve le cinquième continent

### Plus qu'un (25)

Sauve le sixième continent

### Le sauveur du monde (100)

Termine le jeu

### À moitié couvert (30)

Ramasse des médailles de soleil

### Ensoleillé (50)

Ramasse toutes les médailles de soleil

### Croissant de lune (30)

Ramasse des médailles de lune

### Pleine lune (50)

Ramasse toutes les médailles de lune

### Force bleue (30)

Crée un hérisson imbattable

### Force invincible (30)

Crée un hérisson-garou imbattable

### L'apprentissage est terminé (15)

Obtiens le meilleur score avec Sonic the Hedgehog

### Créature nocturne (20)

Obtiens le meilleur score avec Sonic the Werehog

### Personne charitable (10)

Aide quelqu'un dans le besoin

### Piétineur expérimenté (10)

Améliore ton Piétinement

### Escaladeur (10)

Améliore tes sauts sur les murs

### Pro aérien (10)

Améliore ton Turbo aérien

### Plus rapide que l'éclair (10)

Améliore ta Course éclair

### Cogneur (10)

Augmente ton niveau de hérisson-garou

### Bagarreur (10)

Augmente ton niveau de hérisson-garou

### Destructeur (10)

Augmente ton niveau de hérisson-garou

### Exterminateur (10)

Augmente ton niveau de hérisson-garou

### L'ami de tous (30)

Parle à des gens à travers le monde

### Hérisson affamé (30)

Goûte à tous les mets du monde

### Pilote professionnel (20)

Fais un vol parfait

### Excursionniste (20)

Cours dans toutes les étapes

### Nuit endiablée (20)

Fonce dans toutes les étapes

### Exorciste (20)

Éloigne tous les mauvais esprits

### Hot-dog épicé (10)

Mange tous les hot-dogs d'Apotos

### Jambon au torchon (10)

Mange tous les hot-dogs de Spagonia

### Hot-dog exotique (10)

Mange tous les hot-dogs de Mazuri

### Saucisse cantonaise (10)

Mange tous les hot-dogs de Chun-nan

### Hot-dog glacé (10)

Mange tous les hot-dogs d'Holoska

### Style kébab (10)

Mange tous les hot-dogs de Shamar

### Ketchup et moutarde (10)

Mange tous les hot-dogs d'Empire City

### Hot-dog à la Eggman (10)

Mange tous les hot-dogs d'Eggmanland

### Hot-dog de la mer (10)

Mange tous les hot-dogs d'Adabat

### Client du jour (10)

Achète quelque chose chez Wentos

### Oh, c'est trop gentil ! (10)

Offre un souvenir au professeur

### Allez, on arrête les cadeaux ! (20)

Offre tous les souvenirs au professeur

### Le beau hérisson (5)

Parle aux gens qui cherchent l'âme soeur

### J'ai pas peur des fantômes (5)

Quelqu'un a des problèmes avec des fantômes

### Meilleur ami (20)

Deviens meilleur ami avec Chip

### Excès de vitesse (20)

Deviens la créature la plus rapide

### Roi du combo (20)

Exerce-toi à faire des combos

### Seigneur des Rings (20)

Ramasse des Rings partout dans le monde

### Assommeur hors pair (20)

Attaque encore et encore

### La comète bleue (20)

Franchis à toute vitesse les murs blancs

## HUB WORLD D'EGGMANLAND

Vaincre le boss de fin et terminer le jeu.

## DERNIÈRE MISSION SECRÈTE ADABAT

Collecter la totalité des artworks, musiques, vidéos et documents secrets (hormis la vidéo n°36).

## SCÈNE CACHÉE

Après avoir obtenu le rang S pour tous les défis et complété la totalité des missions du jeu, vous débloquerez la toute dernière mission. Terminez-la et collectez l'objet caché pour débloquer une scène secrète (Sonic Omake).

## SOLUTION COMPLÈTE

### Apotos

#### Windmill Isle (jour) - Acte 1

Après la cinématique, vous débutez votre première étape du jour. Vous allez apprendre les mouvements de base de Sonic lors de cette étape. Commencez par avancer dans le point d'interrogation. Chaque point vous donne des informations utiles pour le déroulement de l'étape. Avancez ensuite et récoltez les rings en chemin. Passez sur les accélérateurs pour gagner en vitesse et atteindre d'autres anneaux. Sautez ensuite pour atteindre les dénivellations. Utilisez votre attaque téléguidée pour atteindre la barre et glissez dessus. Passez ensuite entrez les deux balises du chek-point.

Utilisez l'attaque téléguidée pour éliminer les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Une fois sur le pont, utilisez les déplacements latéraux pour éviter les obstacles. Récoltez en même temps les rings en chemin et passez sur les accélérateurs pour sauter. Sprintez vers le ring d'arrivée.

Une fois dans la ville, avancez et parlez au prêtre. Continuez ensuite votre chemin tout droit pour atteindre une nouvelle zone. Ramassez les rings qui sont dans le coin et allez vers la zone en surbrillance.

#### Windmill Isle (jour) - Acte 2

Avancez dans les rues de la ville et ramassez les rings. Sautez et lancez l'attaque téléguidée pour atteindre l'anneau et ainsi rejoindre une zone en hauteur. Avancez ensuite jusqu'à rencontrer vos premiers ennemis. Détruisez-les et continuez votre route. Vous avez toujours plusieurs choix de chemin. Pour atteindre les chemins en hauteur, utilisez les attaques téléguidées pour attendre les niveaux supérieurs. Une fois sur le rail, sautez à droite ou à gauche pour éviter les obstacles. Passez ensuite entre les anneaux pour atteindre et ramasser un max de rings.

Passez des rails au pont puis sur d'autres rails. Glissez ensuite pour pouvoir entrer dans les petits trous et continuer votre chemin. Vous devez ensuite appuyer sur les boutons qui s'affichent dans un laps de temps indiqué pour atteindre une zone pleine de rings. Continuez et sautez sur les plates-formes en évitant de tomber dans l'eau jusqu'à atteindre le ring d'arrivée.

Une fois dans la ville, avancez dans le chemin et entrez dans la zone du choix des étapes.

## Windmill Isle (nuit) - Acte 1

La nuit, Sonic devient plus agressif et remplace la vitesse par la force. Vous pouvez maintenant frapper avec vos bras ou attraper des objets. Avancez alors et commencez par défoncer le grand portail. Continuez en récoltant les rings et détruisez tout sur votre chemin pour récupérer de l'énergie Gaia. Eliminez vos premiers ennemis et essayez les enchainements de coups. Avancez encore et affrontez d'autres monstres. Vous pouvez attraper les ennemis et les balancer pour les éliminer plus rapidement. Ramassez ensuite les orbes jaunes (orbes d'expérience) qu'ils laissent derrière eux. Détruisez ensuite les deux portes pour ramasser des rings. Détruisez tous les objets qui se trouvent dans la zone et allez à gauche. Sautez et accrochez-vous au rebord pour monter la dénivellation. Continuez votre route jusqu'à l'impasse. Détruisez alors les pots situés à gauche pour révéler un bouton au sol. Marchez dessus pour ouvrir la porte et avancez.

Plusieurs ennemis se trouvent dans la nouvelle zone. Commencez par éliminer les petites bêtes puis focalisez-vous sur les robots. Essayez de les attraper et de les projeter contre le mur ou le sol pour les détruire rapidement. Tournez ensuite l'interrupteur et allez vous accrocher au rebord gauche. Montez encore et sautez sur la plateforme en mouvement. Sautez ensuite à droite et avancez vers le poteau. Accrochez-vous à ce dernier et hissez-vous vers le haut. Suivez ensuite le chemin et ouvrez la porte pour affronter de nouveaux ennemis. Attraper deux petits monstres et utilisez-les pour frapper les autres. Nettoyez la zone pour que la porte de droite s'ouvre.

Encore des monstres qui ne demandent qu'à être écrasés par Sonic. Eliminez-les et avancez dans le chemin jusqu'à atteindre le bassin. Traversez la poutre avec prudence tout en gardant l'équilibre. Avancez et éliminez deux vagues d'ennemis pour arriver devant une porte avec deux piédestaux sur les cotés. Défoncez la porte de droite pour prendre l'objet rouge et mettez-le sur le piédestal correspondant (rouge). Allez ensuite à droite, défoncez toutes les portes et apportez l'objet vert pour le placer sur le piédestal de gauche. Entrez et utilisez les rebords pour atteindre la partie supérieure. Détruisez le robot et avancez sur les poutres sans perdre votre équilibre.

Utilisez ensuite les poteaux et les perches pour avancer et entrez par la porte. Avancez jusqu'à rencontrer plusieurs ennemis. Un monstre géant se trouve au centre de la zone.
Il frappe en utilisant une massue et génère une onde de choc lorsqu'il saute. Pour éliminer les autres monstres, amenez-les devant le géant et en essayant de vous frapper, ce dernier éliminera ses alliés. Tournez ensuite autour de votre ennemi et frappez-le par derrière. Evitez ses attaques de queue et attrapez-le pour lui assener des combos surpuissants. Répétez ces actions jusqu'à la défaite de votre ennemi.

# Spagonia (1)

## La Tornade - Acte 1

Vous voila avec Tails à bord de son avion "la Tornade". Vous devez appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent pour détruire les appareils et les missiles ennemis. Si vous appuyez sur une mauvaise touche vous serez momentanément incapable de tirer. Soyez donc prudent avant d'appuyer sur les touches adéquates.

**Boss : Egg Caudron**
Vous devez détruire les missiles tirés par le gros vaisseau. Pour gagner cette bataille vous pouvez rester sur la défensive et ne subir aucun tir pendant deux minutes jusqu'à l'abandon de Eggman. Vous pouvez aussi tirer sur le vaisseau quand la grande icône s'affiche.

## Spagonia - Ville

Avancez dans la ville et tournez à gauche pour arriver à l'université. Vous apprenez alors que le professeur Pickle à été kidnappé par Eggman. Avancez alors dans la rue et discutez avec Aida qui vous parle de Mazuri. Revenez alors vers l'entrée de la ville pour trouver Tails. Parlez-lui de Mazuri pour qu'il vous amène sur place.

## Mazuri (1)

Avancez dans le village et allez à gauche vers la porte. Avancez en ramassant les rings et allez à gauche. Montez en vous accrochant aux rebords et marchez sur les poutres pour ramasser les rings et les objets. Descendez ensuite, allez à droite et éliminez les ennemis. Montez sur la structure de droite et ramassez les rings et les objets. Revenez ensuite au centre de la zone et avancez vers la caisse. Déplacez-la pour l'utiliser et monter la dénivellation. Accrochez-vous au rebord pour atteindre le sommet et choisissez le niveau à jouer.

## Savannah Citadel (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez les fleurs qui lancent des projectiles. Détruisez ensuite le robot et allez vers la caisse qui se trouve à droite. Déplacez-la pour la placer sur le bouton situé au sol.

Entrez ensuite par la porte qui s'ouvre pour retrouver d'autres ennemis. Restez hors de la portée des fleurs quand vous combattez les rebots. Neutralisez ensuite ces dernières avant qu'elles ne vous tirent dessus. Déplacez ensuite la caisse à droite pour atteindre les rings. Descendez vers le levier et tournez-le pour élever une plateforme. Montez sur cette plateforme et passez sur le toit. Traversez ensuite le pont en amenant la caisse avec vous. Placez-la ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez par cette dernière.

Eliminez les petits monstres et avancez vers la porte du fond. Soulevez-la et entrez. Commencez par éliminer les fleurs pour ne pas être gêné pendant le combat contre les rebots. Allez ensuite au bord du précipice et attrapez le monstre. Lancez-le contre l'interrupteur pour soulever la plateforme. Utilisez cette plateforme pour atteindre la rive opposée. Descendez dans la cour et éliminez les ennemis. Placez ensuite la caisse près de la structure en bois située à droite. Tournez la manivelle pour soulever la plateforme située sous la caisse.

Montez ensuite sur ces structure et accrochez-vous au rebord pour atteindre le sommet. Avancez sur le pont et sautez sur la plateforme mouvante puis sur la prochaine pour atteindre l'autre rive. Avancez et sautez à gauche sur le balcon pour ramasser des objets. Revenez ensuite sur la structure en bois. Allez à droite et accrochez-vous au rebord puis sautez sur celui d'en haut. Marchez sur la poutre et sautez vers l'avant en dépassant la clôture pour atteindre une nouvelle zone. Utilisez les rebords saillants pour montez sur la structure en bois. Accrochez-vous ensuite aux monstres volants pour atteindre la plateforme suivante. Attrapez ensuite un monstre et lancez-le sur le bouton pour activer la plateforme. Sautez sur cette dernière et sautez ensuite sur le bord de la structure d'en face.  Faites le tour et traversez les poutres. Sautez ensuite en évitant les scies jusqu'à la plateforme suivante. Passez à travers les perches et le poteau pour atteindre la porte. Soulevez-la et entrez.

Eliminez les ennemis et placez les caisses contre la plateforme puis tournez les leviers pour les remonter. Montez ensuite sur les structures en bois pour atteindre le sommet. Avancez et soulevez la porte. Combattez ensuite plusieurs robots. Utilisez les prises et les projections pour détruire rapidement ces ennemis.

Après la cinématique parlez aux gens pour connaitre l'emplacement du temple de Mazuri. Allez alors vers la sortie de la ville et choisissez Mazuri sur la carte.

## Savannah Citadel (jour) - Acte 1

Avancez dans le village, allez à gauche ensuite choisissez de commencer le niveau. Courez et évitez de marcher dans la boue qui vous ralentit. Utilisez fréquemment les attaques téléguidées pour passer les obstacles et pour atteindre les endroits en hauteur.

**Boss : Egg Beetle**
Evitez les missiles et les mines que balance Egg man. Récoltez les rings et assurez-vous d'en posséder assez pour ne pas mourir au premier coup subi. Sprintez pour atteindre le vaisseau et lancez vos attaques téléguidées. Quand le vaisseau est sur le coté, évitez ses tirs en avançant ou en reculant. Sautez ensuite par-dessus les mines. Evitez aussi

les pinces du vaisseau. Quand ce dernier est devant vous et qu'il touche le sol, évitez sa trajectoire pour ne pas finir en bouillie. Continuez d'utiliser vos attaques téléguidées pour le détruire.

## Spagonia (2)

Allez à l'université pendant la nuit pour trouver le professeur. Parlez-lui pour qu'il vous indique l'emplacement du prochain temple. Sortez ensuite de l'université et allez à gauche pour sélectionner votre mission. Ouvrez les portes en frappant les sphères blanches.

### Rooftop Run (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez vos premiers assaillants. Détruisez ensuite les portes des maisons pour entrer et récupérer les objets. Remontez ensuite la dénivellation située à gauche et accrochez-vous aux rebords saillants pour atteindre le toit. Eliminez les petits monstres en les utilisant comme projectiles puis montez sur le toit suivant grâce au rebord saillant. Sautez ensuite à gauche vers le balcon en bois pour récupérer l'objet. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le chemin de droite jusqu'à atteindre un nouvel objet. Descendez ensuite et éliminez les ennemis qui sont en bas, pour débloquer la porte. Utilisez les éléments du décor pour les balancer sur vos ennemis.

Entrez ensuite par la porte et avancez dans l'allée de gauche pour prendre l'objet rouge. Revenez ensuite au chemin principal et avancez jusqu'à la porte fermée. Déposez l'objet rouge dans le piédestal rouge. Allez ensuite prendre l'objet vert et placez-le sur le piédestal vert. Entrez par la porte et éliminez les ennemis. Détruisez ensuite les pots situés à gauche pour révéler un levier. Actionnez-le pour faire rouler un gros baril contre le grillage. Eliminez ensuite le nouveau genre de robots qui se présentent à vous. Ils tirent avec des lasers, donc restez mobile et éliminez-les rapidement avant qu'ils ne vous verrouillent.

Avancez par le nouveau chemin pour rencontrer un monstre géant. Vous pouvez l'éliminer ainsi que ses acolytes ou tout simplement ramasser l'objet jaune qui se trouve à sa gauche et revenir à la cour précédente. Placez l'objet jaune sur le piédestal jaune pour ouvrir la porte et entrez.

Cette zone est divisée en plusieurs secteurs et chaque secteur est gardé par des ennemis. Avancez en fouillant toutes les maisons à la recherche d'objets et de rings. Eliminez toujours en premier les rebots équipés de canons-laser. Avancez ensuite jusqu'à la rue et actionnez le levier qui se trouve à droite pour lâcher un gros baril qui détruira la grille qui bloque le chemin. Avancez à gauche et avant de continuer votre chemin dans la route de droite. Visitez les allées de droite et de gauche pour ramasser des rings et des objets. Revenez ensuite à la route principale et avancez.

Eliminez les rebots et montez les marches qui sont à droite. Prenez la caisse qui se trouve à gauche et lancez-la contre le monstre puis contournez-le pour le frapper tranquillement par derrière. Ignorez les petits monstres qu'il invoque et concentrez vos frappes sur lui pour l'éliminer rapidement. Avancez ensuite par la porte qui s'ouvre.

Vous devez maintenant escalader la tour de l'horloge en passant par les engrenages, les rebords de tous genres, les perches et les poteaux. Evitez les rayons électriques et passez toujours par les check-points pour ne pas être obligé de recommencer dès le début. Une fois devant l'horloge, tournez l'aiguille pour l'aligner et monter pour passer par-dessus. Sautez ensuite en vous accrochant aux ennemis volants pour atteindre le toit de gauche. Eliminez les ennemis et ramassez la clé pour terminer le niveau.

Directement après votre retour en ville, éliminez les monstres qui infestent la zone. Allez ensuite à l'université et parlez au professeur. Votre prochaine étape est Holoska.

## Holoska (1)

Avancez dans le village, parlez aux villageois et allez à gauche. Une fois devant le lac, ramassez les rings et sprintez pour marcher sur l'eau. Prenez les nouvelles bottes et sautez sur le gros interrupteur. Piétinez-le pour ouvrir la porte et

entrez pour choisir le niveau.

### Cool Edge (jour) - Acte 1

Courez en évitant les obstacles en chemin. Détruisez les rebots et sprintez pour traverser l'eau. Utilisez les attaques téléguidées pour assommer vos ennemis. Sautez ensuite sur l'interrupteur et piétinez-le pour ouvrir la porte. Embarquez ensuite sur la luge et évitez les obstacles. Sautez pour éviter de tomber dans les précipices ou sur les aiguilles. Ramassez les rings puis évitez la chute des blocs de glace sur votre chemin. Ensuite, dans la partie aquatique, passez toujours sur les accélérateurs pour ne pas perdre de la vitesse et couler. Une fois devant l'interrupteur, détruisez les rebots et piétinez-le. Entrez par la porte qui s'ouvre. Continuez à courir jusqu'à monter dans la luge. Passez sur les accélérateurs et les rampes pour accéder aux niveaux suivants.

Allez ensuite à Spagonia pour voir le professeur qui vous parle d'un temple à Chun-nan

## Chun-nan (1)

Avancez vers la vielle femme qui se trouve près de la table et parlez-lui. Acceptez de trouver l'Ancien et avancez tout droit vers l'étape d'entrée.

### Dragon road (nuit) - Acte 1

Avancez et éliminez vos premiers ennemis. Ils ne sont pas costauds mais ils sont très mobiles. Coincez-les donc dans un coin pour mieux les frapper. Neutralisez ensuite les fleurs et détruisez le mur qui se trouve derrière elles. Traversez le pont et affrontez d'autres ennemis. Pour les éliminer plus facilement, alignez-les  et attaquez-les simultanément. Allez dans le chemin de droite pour affronter d'autres ennemis et récupérer des objets. Traversez ensuite le pont de gauche tout en neutralisant les monstres en chemin. Sautez sur les plates-formes et éliminez les fleurs. Traversez les ponts puis utilisez les barres pour vous catapulter vers les zones lointaines. Accrochez-vous aux ennemis volants ensuite à la corniche du toit de la plateforme. Faites le tour par la droite et sautez sur le dragon. Ramassez les rings et les objets puis bondissez pour atteindre la plateforme.  Sautez ensuite vers la zone pleine de monstres et éliminez-les pour pouvoir ouvrir le portail tranquillement. Entrez enfin et allez vers le ring d'arrivée.

**Boss : Dark Gaia Phoenix**
Ce boss est protégé par le feu et le toucher pendant qu'il est dans cet état est synonyme de mort pour votre personnage. Si vous prenez feu, allez dans le petit bassin au centre pour vous soulager. Cachez-vous derrière les plateformes quand il tire ses projectiles. Montez ensuite près de la jarre et lancez-lui cette dernière pour éteindre son feu. Approchez-vous de lui ensuite et commencez à le frapper jusqu'à ce que des indications de touches s'affichent à l'écran. Répétez cette action jusqu'à la défaite du boss.

## Spagonia (3)

Revenez ensuite à Spagonia et parlez au professeur. Quittez ensuite l'université et allez à gauche pour choisir votre prochain niveau.

### Rooftop run (jour) - Acte 1

Il s'agit d'un parcours très rapide et qui regorge de rebots ennemis. Récoltez un max de rings en chemin et utilisez les attaques téléguidées pour détruire les ennemis qui bloquent la route. Utilisez ensuite les pas latéraux pour éviter les obstacles puis pour éviter les lasers des ennemis volants. Vous devez utiliser ces derniers pour passer d'un rail à l'autre.

## Mazuri (2)

### Savannah Citadel (jour) - Acte 2

C'est un parcours de trois tours à effectuer dans un laps de temps limité. Vous devez utiliser les dérapages pour négocier les virages sans perdre trop de temps. Evitez aussi de tomber dans le vide parce que le chemin n'est pas protégé sur les cotés.

### Savannah Citadel (jour) - Acte 3

Vous devez progresser tout autour d'un arbre. Utilisez toujours les attaques téléguidées et le sprint pour éliminer les rebots et pour atteindre les zones en hauteur qui sont plus faciles à franchir.

### Savannah Citadel (nuit) - Acte 3

Avancez sur les poutres et gardez votre équilibre parce que vous ne pourrez pas vos accrocher à la poutre avec vos main si vous tomber. Sautez ensuite sur les plates-formes et méfiez-vous de celles qui tombent après un certain temps. Utilisez ensuite les ennemis volants pour atteindre la plateforme finale où d'autres ennemis vous attendent. Passez derrière le monstre géant et commencez à le frapper en évitant ses attaques.

## Chun-nan (2)

### Dragon road (nuit) - Acte 2

Avancez et descendez la dénivellation. Ramassez l'objet et traversez les poutres. Evitez les marteaux et placez l'objet sur le piédestal. Eliminez ensuite les monstres et prenez l'objet suivant. Mettez-le à l'extrémité de la plateforme et sautez sur la suivante. Allongez vos bras et attrapez l'objet. Refaites l'opération jusqu'à la plateforme contenant des ennemis. Placez l'objet sur le piédestal et éliminez ces ennemis. Ramassez l'objet suivant et évitez les scies en avançant. Placez l'objet sur le piédestal pour faire bouger les plateformes flottantes. Prenez un autre objet et placez-le sur l'extrémité de la plateforme. Sautez vers la suivante puis allongez les bras pour vous emparer de l'objet. Eliminez les ennemis et continuez votre route vers la plateforme suivante en passant sur les poutres. Ramenez avec vous l'objet jaune pour le placer sur le piédestal suivant. Eliminez les ennemis et prenez l'objet qui se trouve dans le coin, derrière les jarres, et mettez-le sur le deuxième piédestal. Revenez à la plateforme et apportez le deuxième objet puis posez-le. Actionnez le levier et avancez vers la porte contenant l'objet rouge. Eliminez les ennemis puis placez l'objet sur le piédestal de droite pour ouvrir la porte. Avancez enfin vers le ring d'arrivée.

### Dragon road (jour) - Acte 1

Il s'agit d'un parcours semé de plusieurs obstacles. Courez, ramassez les rings et explosez les ennemis qui vous barrent la route. Utilisez fréquemment les attaques téléguidées pour battre vos ennemis et pour atteindre des endroits en hauteur. Vous passerez ensuite par des plates-formes circulaires. Explosez les rebots, sautez sur ces plates-formes et évitez les broyeurs. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la partie aquatique. Boostez toujours votre personnage pour ne pas finir au fond de l'eau et ramassez les rings en chemin. Essayez de passer sur les accélérateurs pour gagner en vitesse. Ne foncez pas dans le mur pour ne pas sombrer dans les abysses. Passez ensuite sur la rampe rouge et foncez en explosant les rebots en chemin. Vous atteindrez ensuite d'autre plates-formes circulaires mouvantes. Sautez jusqu'à la plateforme fixe qui est à gauche et sur laquelle se trouve le rebot. Ensuite sautez sur la plateforme la plus haute. Traversez ensuite les autres plates-formes et utilisez la fusée pour atteindre une nouvelle zone. Explosez le robot puis traversez les plates-formes. Détruisez le rebot volant quand il ne dégage pas de l'électricité et passez par l'anneau. Continuez votre route jusqu'à ce qu'un robot géant vous prenne en chasse. Evitez ses lasers et sautez quand l'icône "bombe" s'affiche pour éviter cette dernière.

### Dragon road (jour) - Acte 2

Ce parcours est court par rapport à son prédécesseur. Vous devez effectuer trois tours sur le même chemin (qui change un peu au fur et à mesure). Pour bien réussir ce parcours, passez par les rails pour ramasser plus d'objets et surtout pour passer par le chemin le moins difficile. Essayez toujours d'atteindre les plates-formes les plus hautes pour vous faciliter la tache. Utilisez les attaques téléguidées contre vos ennemis et pour atteindre les endroits hauts et loin.  Après avoir aidé les habitants de Chun-nan, allez à Spagonia pour voir le professeur.

## Spagonia (4)

**Boss : Egg Devil Ray**
Vous devez combattre un autre vaisseau d'Egg Man.  Utilisez les pas latéraux pour éviter les tirs-laser du vaisseau. Ramassez les rings et approchez-vous de l'appareil pour le frapper avec une attaque téléguidée. Quand le vaisseau passe à coté, restez à gauche de l'écran et évitez ses rayons. Les premières attaques du laser ne nécessitent pas de manoeuvre. Si vous attardez dans ce combat, elles deviendront plus dangereuses et vous devez alors sauter par-dessus ou glisser sous les rayons. Quand l'ennemi passe devant vous, repérez ses canons et évitez de rester devant. Ramassez encore plus de rings pour votre sécurité et évitez les projectiles lancés en plus des rayons-laser. Approchez-vous du vaisseau et lancez vos attaques pour le détruire.

## Holoska (2)

### Cool Edge (nuit) - Acte 1

Avancez et sautez sur les glaciers en faisant attention ; le sol est glissant et vous pouvez tomber dans l'eau glaciale. Eliminez les ennemis en chemin et, une fois sur le glacier avec l'ennemi qui crache du feu, attrapez-le et utilisez-le comme lance-flamme. Sautez ensuite sur la dénivellation de droite, courez et sautez vers le rebord d'en face. Prenez l'objet et descendez pour le remettre sur le piédestal. Remontez ensuite et passez par la porte qui s'ouvre.

Eliminez les ennemis pour activer le rebord saillant et utilisez-le pour monter la dénivellation. Vous devez sauter sur les plates-formes rapidement avant qu'elles ne s'effondrent. Accrochez-vous ensuite au premier poteau et sautez d'un poteau à l'autre avant qu'ils ne s'effondrent à leur tour jusqu'à atteindre la plateforme. Avancez, éliminez les ennemis et actionnez le levier pour faire fondre la glace qui bloque la porte. Appuyez ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez.

Neutralisez encore d'autres ennemis et tournez le tourniquet pour déployer la plateforme. Montez dessus rapidement avant qu'elle ne se replie et sautez sur les rebords. Utilisez ces rebords pour monter. Utilisez ensuite les perches pour atteindre le rebord de droite. Traversez la poutre en gardant l'équilibre. Sautez ensuite sur les plates-formes et les poteaux avant qu'ils ne s'effondrent pour atteindre la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et prenez le lance-flammes pour faire fondre un peu de glace depuis le gros pilier qui se trouve au fond. Passez ensuite sur ce dernier et utilisez les rebords et les perches pour monter. Eliminez d'autres ennemis, faites fondre la glace qui bloque la porte et passez. Glissez ensuite pour atteindre une autre zone et éliminez les ennemis qui la gardent. Vous devez ensuite glisser et vous accrocher à un cube de glace puis sauter vers la plateforme suivante avant que ce dernier ne s'effondre. Passez d'une plateforme à l'autre jusqu'à atterrir devant des scies. Evitez-les, éliminez les ennemis et débloquez la porte. Glissez ensuite en faisant attention. Combattez les derniers ennemis pour faire apparaitre la clé du temple.

**Boss : Dark Moray**
Tournez sur la plateforme et détruisez la glace qui entoure la bonbonne du liquide réfrigérant. Restez loin des têtes de dragon pour ne pas subir leurs attaques et lancez la bonbonne sur la première tête. Quand elle est gelée, approchez-vous d'elle et détruisez-la. Refaites la même chose avec les autres têtes pour neutraliser la barrière

protectrice du monstre. Montez alors, prenez une autre bonbonne et lancez-la sur le boss. Courez ensuite et attaquez la sphère verte située au bas du corps. Détruisez-la et revenez à la plateforme avec les têtes du dragon. Refaites la même opération pour remonter vers le dragon et le geler à nouveau. Attaquez cette fois la sphère qui se trouve sur son dos. Refaites ensuite les mêmes opérations et montez vers le dragon. Frappez-le pour qu'il déclenche une attaque basse et gelez-le. De cette façon vous pouvez attaquer la sphère qui se trouve sur sa tête et en finir avec ce boss.

## Shamar (1)

### Arid sand (jour) - Acte 1

Commencez le parcours dans le village et ramassez les rings en chemin. Vous avez le choix entre plusieurs chemins mais préférez toujours le chemin le plus haut. C'est le chemin le plus facile et celui qui contient plus d'objets. Utilisez donc les attaques téléguidées pour exploser les ennemis et pour atteindre les zones en hauteur.

### Arid sand (jour) - Acte 2

Courez, détruisez les rebots et passez dans l'anneau. Sautez ensuite sur les ressorts en appuyant sur la touche qui s'affiche à l'écran. A part quelques plates-formes sur lesquelles vous devez éliminer les rebots et passer entre les anneaux et sur les rampes, vous devez suivre les commandes qui s'affichent à l'écran pour pouvoir progresser et passer ce niveau.

## Empire City (1)

### Skyscraper Scamper (nuit) - Acte 1

Avancez sur le toit et éliminez les ennemis. Sautez ensuite sur les piliers et passez sur la plateforme suivante. Traversez la poutre et utilisez les perches pour atteindre la plateforme suivante. Détruisez le générateur et sautez d'une perche à l'autre et d'un rebord à l'autre. Traversez une autre poutre et éliminez les ennemis de la plateforme suivante. Traversez une nouvelle poutre en essayant de garder l'équilibre. Sautez sur les plates-formes mouvantes jusqu'à la zone suivante. Eliminez les monstres et actionnez l'interrupteur. Passez par la porte et traversez la poutre. Eliminez d'autres monstres et actionnez le levier pour sauter sur la plateforme. Montez en utilisant les rebords et éliminez le monstre géant. Ramassez ensuite l'objet et descendez pour le placer sur le piédestal. Sautez vers la plateforme suivante et éliminez les rebots pour débloquer le passage. Traversez la poutre rapidement avant qu'elle ne s'écroule sous vos pieds. Avancez ensuite dans le couloir, détruisez les ennemis et le générateur puis revenez au passage débloqué. Avancez et allez au fond de la zone pour détruire le générateur. Poussez ensuite la caisse et placez-la sur le bouton. Allez actionner le levier.

## Adabat (1)

### Jungle joyride (nuit)  - Acte 1

Eliminez les ennemis et les fleurs puis utilisez la perche pour atteindre le pont. Avancez et utilisez une nouvelle perche. Passez d'un pont à l'autre et utilisez une troisième perche pour atteindre la porte. Soulevez-la et entrez pour affronter le monstre géant. Attaquez-le par derrière et éliminez les créatures qu'il invoque. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire apparaitre des plates-formes. Sautez sur ces dernières pour atteindre l'autre rive. Sautez ensuite en évitant les chutes d'eau. Accrochez-vous aux rebords saillants et progressez en évitant les chutes d'eau. Appuyez ensuite sur le bouton et avancez. Continuez d'avancer jusqu'à la grande caverne. Entrez et appuyez sur les boutons carrés selon l'ordre de la croissance de la fleur symbolisée sur les boutons. Commencez donc par l'image représentant un brin de fleur verte et

terminez par l'image de la fleur entière.

## Shamar (2)

### Arid Sand (nuit) - Acte 1

Avancez et ramassez un baril d'eau pour le lancer sur le magicien en feu. Ruez-vous dessus et éliminez-le avant qu'il ne se ressaisisse. Deux autres magiciens semblables apparaissent. Eliminez-les de la même façon et si vous prenez feu, sautez dans les bassins d'eau qui se trouvent des deux cotés. Passez ensuite la porte et affrontez d'autres bêtes soutenues par des magiciens. Eliminez tout ce beau monde et avancez par la porte suivante avant d'éliminez un autre magicien en feu.

Avancez pour retrouver le prochain ennemi, éliminez-le et avancez. Eliminez les abeilles ainsi que le magicien pour débloquer le chemin. Allez ensuite à droite et prenez l'objet bleu qui se trouve dans l'eau. Allez à gauche où se trouve une porte et des piédestaux. Mettez l'objet sur le piédestal bleu situé à droite de la porte et continuez votre chemin. Avancez et cherchez au centre, entre les arbres, pour trouver l'objet vert. Prenez-le et allez le poser sur le piédestal vert qui se trouve à droite. Revenez à la zone précédente et entrez derrière la grille de droite pour détruire les pots et retrouver l'objet jaune. Remettez-le à sa place près de la porte, à gauche. Reprenez votre route pour rencontrer d'autres magiciens accompagnés d'abeilles. Entrez dans l'alcôve de gauche et attendez que les abeilles vous suivent pour les éliminer rapidement dans cet espace réduit. Eliminez ensuite les magiciens et brisez les pots qui se trouvent dans le coin, à gauche.

Prenez l'objet rouge et revenez en arrière pour le placer sur le piédestal rouge. Passez par la porte et avancez en évitant le feu. Montez la dénivellation et éliminez les deux magiciens en ignorant les deux dragons situés dans les bassins. Poussez ensuite le bloc de pierre qui se trouve au fond à gauche vers la droite. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord saillant. Sautez sur la perche de gauche puis sur le rebord. Remontez et éliminez le gros monstre et les magiciens pour obtenir la clé du temps.

**Boss : Dark Guardian**
Commencez par frapper ce boss pour le mettre à terre. Allez ensuite vers les cubes et poussez le premier gros cube sur la bande bleue qui se trouve au fond. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent en renfort. Evitez les attaques de marteau du boss et poussez le deuxième cube. Evitez les météorites qui s'abattent sur vous et les grillages qui surgissent du sol. Poussez enfin le dernier bloc et affrontez le boss à mains nues. Quand il attaque, appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour le contrer. Finissez ensuite cet ennemi avec vos poings.

## Empire City (2)

### Skyscraper Scamper (jour) - Acte 1

Courez sur l'autoroute et ramassez les rings en utilisant les pas latéraux. Passez ensuite sur le rail de gauche pour avancer en sécurité. Une fois en l'air, appuyez sur les touches qui s'affichent pour atteindre le chemin le plus haut. Quand vous arrivez au ressort, appuyez sur les boutons qui s'affichent avant la fin du temps imparti. Evitez ensuite les bombes, passez sur le cylindre et évitez les aiguilles. Continuez d'avancer en explosant les rebots jusqu'à atteindre le pont gardé par un robot volant qui vous prend immédiatement en chasse. Evitez ses tirs et ses frappes et sautez pour éviter les bombes qui se trouvent sur la route. Evitez ensuite les tirs des rebots qui arrivent de face. Quand vous serez sur les rails, sautez de l'une à l'autre pour éviter les obstacles. Une fois sur le toit, explosez les rebots pour terminer le niveau.

## Adabat (2)

## Jungle joyride (nuit) - Acte 2

Avancez sur le pont et sautez sur les plates-formes dès qu'elles surgissent de l'eau. Avancez et éliminez les ennemis puis appuyez sur le bouton pour faire apparaitre de nouvelles plates-formes. Sautez sur ces dernières rapidement puis accrochez-vous aux ennemis volants pour atteindre le port suivant. Montez en haut de la dénivellation et appuyez sur le carré sur lequel se trouve une image représentant des végétaux. Descendez ensuite et utilisez le poteau pour atteindre une nouvelle zone. Eliminez les ennemis et appuyez sur le bouton de gauche puis celui de droite. Revenez sur le pont et appuyez sur le bouton de droite. Allez vers le chemin de gauche et utilisez les ennemis volants pour atteindre les rebords saillants. Montez à l'aide de ces rebords et affrontez les hordes d'ennemis. Passez ensuite par la porte pour atteindre le ring d'arrivée.

## Jungle joyride (jour) - Acte 1

Le parcours se déroule sur les quais. Il s'agit du parcours le plus long du jeu. Vous aurez droit à tous les obstacles précédemment rencontrés. Vous commencez par utiliser les pas latéraux pour avancer sur le quai. Vous passerez ensuite par la mer et vous devrez booster votre perso pour éviter de vous noyer. Une fois dans la jungle, évitez les tirs du robot volant et les bombes en chemin. Evitez ensuite les tirs des robots qui arrivent en face et explosez ceux qui se trouvent sur votre chemin. Quand vous atteindrez à la partie aérienne, utilisez l'attaque téléguidée pour atteindre les chemins les plus élevés (qui sont les plus faciles à traverser). Suivez les touches qui s'affichent quand vous passez sur les ressorts. Utilisez fréquemment le boost pour éviter les pièges qui se referment. Une fois sur le rail, sautez pour passer dans l'anneau et atteindre les niveaux supérieurs.

**Boss : Egg Lancer**
Pour éliminer ce boss il faut en premier lieu éviter ses lasers en ayant recours aux pas latéraux. Frappez-le ensuite quand il s'approche et avant qu'il ne referme ses pinces. Quand il se place sur le coté, évitez ses lasers en utilisant les pas latéraux à nouveau. Evitez ensuite ses bombes et ramassez les rings pour avoir plus de chance de survivre.

Une fois de retour sur la route, évitez les obstacles en utilisant, comme d'habitude, les pas latéraux. Appuyez ensuite sur les touches qui s'affichent pour sauter sur les ressorts et donner un coup violent au vaisseau. Répétez cette action et faites attention aux lasers qui changent de forme mais qui ne sont pas très difficiles à éviter. Assurez-vous de toujours avoir des rings en réserve pour ne pas mourir au premier coup.

Une fois le boss vaincu et après la cinématique, revenez à Shamar pour parler au professeur. Il vous indique la prochaine étape de votre aventure et vous demande de parler à Tails.

## La Tornade - Acte 2

Montez avec Tails à bord de son avion la Tornade. Vous devez appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent pour détruire les appareils et les missiles ennemis. Si vous appuyez sur une mauvaise touche vous serez momentanément incapable de tirer.

**Boss : Egg Caudron**
Vous devez détruire les missiles tirés par le gros vaisseau. Pour gagner cette bataille, vous pouvez restez sur la défensive et ne subir aucun tir pendant deux minutes jusqu'à l'abandon d'Eggman. Vous pouvez aussi tirer sur le vaisseau quand la grande icône s'affiche.

# Eggman Land

Vous devez sauter par-dessus des rayons puis éliminer les rebots pour débloquer le passage. Une fois en l'air, suivez les touches qui s'affichent pour pouvoir traverser. Sautez avant la deuxième descente pour atteindre les rails. Sautez ensuite sur la plateforme et utilisez les attaques téléguidées pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite et passez

sur d'autres rails. Continuez jusqu'à atteindre le sablier.

Frappez-le pour passer en mode " nuit " et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez et utilisez les perches pour avancer. Actionnez le levier de la plateforme et montez dessus. Actionnez le levier de la plateforme suivante et sautez pour vous accrocher. Descendez ensuite sur la plateforme circulaire et nettoyez la zone. Actionnez ensuite le levier central. Sautez sur la plateforme pour atteindre le sablier suivant.

Revenez au mode " jour " et sautez sur le ressort. Utilisez le saut mural pour monter et poursuivez le chemin pour entrer dans un tube. Courez sur le rail jusqu'à atterrir dans un canal. Evitez les obstacles et ramassez les rings en chemin. Appuyez ensuite sur les touches qui s'affichent pour atteindre une autre zone avec un nouveau sablier.

Passez en mode " nuit " à nouveau et activez le levier. Avancez sur les tubes pour atteindre la plateforme contenant un levier. Actionnez ce dernier et passez par la porte. Accrochez-vous au rebord puis sautez sur les tubes pour avancer et atteindre la porte. Entrez et nettoyez la zone puis sortez par la porte.

Revenez au mode " jour " et passez sur les tubes et les plates-formes jusqu'aux sauts à l'aide des ressorts. Appuyez sur les nombreuses touches qui s'affichent pour atteindre votre cible.  Planez ensuite en évitant les lasers. Après l'atterrissage, avancez jusqu'au sablier.

Repassez en mode " nuit " et ouvrez la porte. Sautez sur les plates-formes puis sur les perches pour atteindre la porte ensuite ouvrez-la. Descendez, actionnez le levier et entrez par la porte. Glissez dans le tube et évitez les hélices. Eliminez ensuite les ennemis pour débloquer la porte. Actionnez le levier et passez par une autre porte. Glissez encore à l'intérieur d'un nouveau tube et utilisez les perches pour avancer. Accrochez-vous ensuite aux ennemis volants pour atteindre un autre tube. Glissez jusqu'à la nouvelle zone, actionnez le levier et sortez par la porte. Eliminez ensuite les monstres qui se trouvent dans les deux grandes salles pour finir le niveau.

**Boss : Egg Dragoon**
Evitez les tirs ennemis et frappez-le pendant qu'il s'approche de la plateforme. Eliminez aussi les rebots qui débarquent sur la plateforme. Accrochez vous ensuite au robot et suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour attaquer le boss. Quand vous revenez sur la plateforme, refaites les même actions et frappez les boules vertes du robot. Evitez les ondes de choc et les projectiles ennemis en actionnant le bouclier. Accrochez-vous ensuite au robot et massacrez-le.

**Boss : Dark Gaia**
Evitez les météores lancés par votre ennemi. Evitez ensuite son rayon destructeur. Une fois devant le monstre, appuyez sur les boutons qui s'affichent pour le frapper. Lorsque le monstre attrape votre golem, une partie de course se déclenche. Evitez les obstacles et appuyez sur les bons boutons pour frapper l'oeil du monstre. Refaites cette action plusieurs fois pour aveugler votre ennemi.

**Boss : Perfect Dark Gaia**
Avec Super Sonic, évitez les obstacles et ramassez les rings. Pendant que Chip attire l'attention du monstre, courez autour de la sphère qui fonctionne comme un bouclier pour le monstre et éliminez les yeux du boss qui dépassent la sphère de protection. Evitez le rayon ravageur de votre ennemi et continuez à attaquer ses yeux. Une fois dans le face à face final, suivez les indications qui s'affichent pour attaquer le monstre. Protégez-vous contre le rayon de l'ennemi en appuyant répétitivement sur le bouton qui s'affiche ensuite finissez le monstre. Félicitations, vous venez de venir à bout du dernier boss du jeu.

# SoulCalibur HD

© Namco 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Apprenti (5)

Incarnez 3 personnages dans n'importe quel mode.

### Connaisseur d'art (5)

Explorer les différentes salles du Musée.

### Guerrier (10)

Mode Arcade complet.

### Guerrier zen (10)

Gagnez un rounds sans être touchés.

### Sortie de ring (15)

Finir le mode Contre la montre avec uniquement des Sorties de ring.

### Passé tout près (15)

Battre un adversaire dans des conditions difficiles.

### Gardien (15)

Réussir 25 coups consécutifs en mode Entraînement, avec Freestyle réglé sur Impact de garde.

### Invocation de la douleur (20)

Effectuer l'Invocation de la douleur avec Ivy.

### Ame noble (25)

Finir le jeu en mode Ultra difficile sans perdre un round.

### Champion (25)

Remporter le mode Contre la montre en moins de 4 minutes.

### Conquérant (25)

Battre 25 adversaires en Mode Extra Survie.

### Maître du jeu (30)

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

## ASTUCES DIVERSES

### Tenues supplémentaires

Au moment de choisir un personnage, appuyer sur la touche Y.

### Texture chromée T2000

Au moment de choisir un personnage, appuyer sur RT ou RB.

### Choix de la posture

Après une match gagné, vous pouvez modifier la posture du personnage en appuyant sur X, Y ou B.

# SoulCalibur IV

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES À DÉBLOQUER

### Algol

Battez-le dans le mode Histoire.

### Amy

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Angol Fear

Battez-la dans le mode Histoire.

### Ashlotte

Battez-la dans le mode Histoire.

### Cervantes

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Hong Yun-seong

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Kamikusari

Battez-la dans le mode Histoire.

### Lizardman

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Rock

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Scheherazade

Battez-la dans le mode Histoire.

### Seong Mi Na

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Setsuka

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Shura

Battez-la dans le mode Histoire.

### Sophitia

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### L'apprenti

Terminez le mode Arcade avec Yoda.

### Talim

Achetez-la dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Yoshimitsu

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

### Zasalamel

Achetez-le dans le mode Création de personnages pour 4000 Gold.

## SUCCÈS

### Premier pas en tant qu'artiste (5)

Personnalisez un personnage standard.

### Elu par l'histoire (5)

Crééz un personnage.

### Rencontre avec l'Inconnu (10)

Affrontez Yoda.

### A la poursuite du secret (10)

Terminez le mode Histoire en difficulté normale.

### Vétéran de guerre (10)

Terminez le mode Arcade.

### Le dard venimeux du scorpion (10)

Remportez un combat avec un K.O. Critique.

### Le destructeur (10)

Détruisez tous les équipements de l'adversaire.

### Marteau d'acier (10)

Attaquez un adversaire en provocation.

### Coup éclair (10)

Effectuez une Première attaque 5 fois consécutives en ARCADE.

### Phoenix (10)

Remportez le combat avec toutes vos parties d'équipement détruites.

### Assassin errant (10)

Mettez l'adversaire K.O. avec plus de 20 types d'armes différents.

### Chasseur d'épée (15)

Obtenez toutes les armes pour 5 personnages.

### Celui qui contrôle tout (20)

Obtenez Soul Calibur (Forme ultime).

### Course effrénée vers la tragédie (20)

Obtenez Soul Edge (Forme ultime).

### Pilleur sur le champ de bataille (20)

Obtenez tous les accessoires.

### Le marchand d'armes vagabond (20)

Obtenez 350 parties d'équipement.

### Coup fulgurant (20)

Réalisez 100 Premières attaques.

### Le destructeur fou (20)

Réalisez 100 Brise Âme.

### Tempête violente (20)

Réalisez 50 Chocs mur.

### Mystère des épées (20)

Terminez le mode Histoire en difficulté difficile.

### Que la Force soit avec toi (20)

Terminez le mode Histoire avec Yoda.

### Héros sur le champ de bataille (20)

Terminez le MODE ARCADE avec plus de 450 000 points.

### Trésors légendaires enfouis (20)

Obtenez plus de 30 trésors dans la Tour des âmes perdues.

### L'interminable avancée (20)

Descendez 20 étages dans la TOUR DES AMES PERDUES.

### Aussi fluide que l'eau (20)

Réussissez 200 impacts.

### Lune d'eau (20)

Réussissez 30 interruptions de prises.

### La distance ne trahit point (20)

Parcourez plus de 10 Km en distance totale de mouvements sur l'arène de combat.

### Dents tranchantes (20)

Atteignez le niveau de maîtrise maximum d'un style.

### Compétences et puissance égales (20)

Utilisez tous les points de compétence et ajoutez 4 compétences.

### Gladiateur (20)

Obtenez plusieurs victoires consécutives dans les parties avec classement (en ligne).

### Le combattant anonyme (20)

Gagnez 10 fois (en ligne).

### Punition du ciel (20)

Remportez un combat avec une attaque imparable.

### Le mage du renversement (20)

Gagnez 20 fois avec une jauge de vie faible.

### Divinité des chiffres (20)

Observez les deux passages du temps et remportez la victoire.

### Impossible coexistence (20)

Epuisez-vous mutuellement.

### Rassemblement des élites (20)

Complétez la Chaîne d'âmes.

### Observateur des âmes (30)

Obtenez toutes les illustrations de la Galerie d'art.

### Le Roi Héroïque (30)

Atteignez le niveau 20 (en ligne).

### Gravé dans l'histoire (30)

Effectuez 100 combats (en ligne).

### Grand guerrier de rang mondial (30)

Affrontez 20 styles de combat différents (en ligne).

### Grand voyageur (30)

Combattez dans tous les niveaux (en ligne).

### Le nouveau gardien de la tour (30)

Terminez tous les étages supérieurs de la TOUR DES ÂMES PERDUES.

### La Mort rôde sur l'arène (30)

Réalisez 100 K.O. Critiques.

### Perdu dans l'instant (30)

Réussissez 20 impacts parfaits.

### Les 10 000 coups de vérité (30)

Réussissez 10 000 attaques.

### Résister aux 1000 (30)

Bloquez 1000 attaques.

### Toutes les lames repoussées (30)

Réalisez 30 victoires parfaites.

### Transcender histoire et monde (50)

Obtenez toutes les armes et équipements.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## TOUS LES ÉQUIPEMENTS (CRÉATION DE PERSONNAGES)

### Débloquer des pièces d'équipement standard

Obtenir 5 succès.

### Débloquer plus d'équipement

Obtenir 10 succès.

### Débloquer des pièces d'équipement intermédiaire

Obtenir 15 succès.

### Débloquer des pièces d'équipement avancé

Obtenir 20 succès.

### Débloquer les pièces d'équipement de têtes d'animaux

Obtenir 25 succès.

### Débloquer les pièces d'équipement Voodoo et Leviathan

Obtenir 30 succès.

### Débloquer toutes les armes d'un personnage

Finir le mode histoire avec ce personnage.

## PERSONNAGES

### Présentation

### Siegfried Schtauffen

Age : 23
Lieu de naissance: Ober-Getzenberg
Taille : 1,68 m
Poids : 50 kg
Date de naissance : 6 Février
Groupe sanguin : A

### Zasalamel

Age : inconnu étant donné son habilité pour l'incarnation
Lieu de naissance : inconnu due étant donné sa capacité pour se réincarner
Taille : 1,80 m
Poids : 77 kg
Date de naissance : (de sa dernière incarnation) le 5 Mai
Groupe sanguin : B

### Cassandra Alexandra

Age : 21
Lieu de naissance : Athènes
Taille : 1,64 m
Poids : inconnu
Date de naissance : 20 juillet
Groupe sanguin : B

### Taki

Age : 29
Lieu de naissance : Fu-ma no sato, Japon
Taille : 1,70 m
Poids : 53 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : A

### Heishiro Mitsurugi

Age : 29
Lieu de naissance : Bizen, Japon
Taille : 1,71 m
Poids : 65 kg
Date de naissance : 8 juin
Groupe sanguin : AB

### Nightmare

Age : existe depuis des temps immémoriaux, comme Soul Edge.
Lieu de naissance : inconnu
Taille : 1,68 m
Poids : 96 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : inconnu

### Ivy (Isabella Valentine)

Age : 32
Lieu de naissance : Londres empire britannique.
Taille : 1,79 m
Poids : 58 kg.
Date de naissance : 10 décembre
Groupe sanguin : inconnu

### Astaroth

Age : ressuscité récemment (créé à l'origine il y a 7 ans)
Lieu de naissance : inconnu. Ordre hérétique de Fygul Cestemus, Grand Autel de Palgaea)
Taille : 2,02 m
Poids : 130 kg.
Date de naissance : 3 septembre
Groupe sanguin : non applicable

### Voldo

Age : 50
Lieu de naissance : Royaume de Naples, Italie (Palerme)
Taille : 1,83 m
Poids : 84 kg
Date de naissance : 25 août
Groupe sanguin : A

### Tira

Age : 17
Lieu de naissance : inconnu
Taille : 1,59 m
Poids : 43 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : AB

### Kilik

Age : 23
Lieu de naissance : inconnu (élevé au temple Ling-Sheng Su, empire Ming)
Taille : 1,67 m
Poids : 63 kg
Date de naissance : 9 février
Groupe sanguin : A

### Chai Xianghua

Age : 20
Lieu de naissance : empire Ming, Pékin
Taille : 1,52 m
Poids : 46 kg.
Date de naissance : 2 Avril
Groupe sanguin : B

### Maxi

Age : 28
Lieu de naissance : Shuri, royaume de Ryukyu.
Taille : 1,74 m
Poids : 57 kg.
Date de naissance : 1er mai
Groupe sanguin : O

### Seong mi-na

Age : 23
Lieu de naissance : Jirisan, Corée
Taille : 1,62 m
Poids : 48 kg.
Date de naissance : 3 Novembre
Groupe sanguin : A

### Hong Yun-seong

Age : 18
Lieu de naissance : Jirisan, Corée
Taille : 1,76 m
Poids : 72 kg
Date de naissance : 16 avril
Groupe sanguin : O

### Talim

Age : 15
Lieu de naissance : village de la Déité du Vent, Asie du sud-est
Taille : 1,44 m
Poids : 42 kg
Date de naissance : 15 juin
Groupe sanguin : inconnu

### Raphael Sorel

Age : 32
Lieu de naissance : Rouen, France
Taille : 1,78 m
Poids : 72 kg
Date de naissance : 27 Novembre
Groupe sanguin : A

### Setsuka

Age : 24
Lieu de naissance : inconnu (élevé au japon)
Taille : 1,67 m
Poids : 52 kg
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : A

### Yoshimitsu

Age : inconnu

Lieu de naissance : inconnu (près du mont Fuji, Japon)
Taille : inconnue
Poids : inconnu
Date de naissance : inconnue
Groupe sanguin : inconnu

### Rock  (Nathaniel Adams)

Age : 42
Lieu de naissance : Londres empire britannique, élevé dans le nouveau monde.
Taille : 1,76 m
Poids : 85 kg
Date de naissance : 14 décembre
Groupe sanguin : inconnu

### Sophitia Alexandra

Age : 25
Lieu de naissance : Athènes empire Ottoman
Taille : 1,68 m
Poids : inconnus (refuse de le donner)
Date de naissance : 12 Mars
Groupe sanguin : B

### Cervantes de Leon

Age : 48 (ne vieillit plus)
Lieu de naissance : Valence, empire espagnol
Taille : 1,77 m
Poids : 80 Kg
Date de naissance : 1er janvier
Groupe sanguin : non applicable

### Lizardman

Age : 36 (a pris cette apparence il y a 7 ans)
Lieu de naissance : Sparte empire Ottoman
Taille : 1,80 m
Poids : 86 kg
Date de naissance : 23juin
Groupe sanguin : non applicable.

### Nouveaux personnages

**Yoda** (exclusif Xbox 360 mais dispo en téléchargement pour les deux versions)
**Dark Vador** (exclusif PS3 mais dispo en téléchargement pour les deux versions)
**L'apprenti**
**Algol**
**Amy**
**Hilde von Krone**

### Personnages bonus

**Scheherazade**
**Angol Fear**
**Shura**
**Ashlotte**
**Kamikirimusi**

## Comment débloquer les personnages

### Algol

Complétez le mode histoire avec un personnage qui combat Algol comme boss de fin exemple : Mitsurugi, taki...

### Amy

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Angol Fear

Battez-la dans le mode histoire en jouant avec Scheherazade, Dark vador (PS3), L'Apprenti, Algol, Kilik ou Zasalamel.

### Ashlotte

Battez-la dans le mode histoire avec Talim, Angol Fear, Astaroth, Lizardman, Maxi ou Rock.

### Cervantes de Leon

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Hong Yun-seong

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Kamikirimusi

Battez-la dans le mode histoire avec Cassandra ou Mitsurugi.

### Lizardman (Aeon Calcos)

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Rock (Nathaniel Adams)

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Scheherazade

Battez-la dans le mode histoire avec Yoda, Nightmare, Voldo, Siegfried, Yoshimitsu...

### Seong Mi-na

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Setsuka

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Shura

Battez-la dans le mode histoire avec Cervantes de Leon, Rapahel, Setsuka, ou Taki.

### Sophitia Alexandra

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Talim

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### L'apprenti Starkiller

Complétez le mode arcade avec Yoda (Dark Vador PS3).

### Yoshimitsu

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

### Zasalamel

Peut être acheté dans le menu " création de personnage " pour 4000 or.

## MODE HISTOIRE

### Précisions

Dans le mode histoire chaque personnage passe par cinq niveaux. A chaque niveau, il peut combattre un ou plusieurs ennemis à la fois. Le personnage possède un allié ou plus qui l'aide pendant son périple. A la fin de chaque niveau, vous gagnerez de l'or en tant que récompense. Cet or vous permet d'acheter des armures, des armes et d'autres objets ainsi que quelques personnages supplémentaires. De nouveaux objets sont débloqués dans la boutique d'achat à chaque fin de partie. Ces achats s'effectuent dans le menu de création des personnages.

### Yoda

Compétences : Poussée PV, Sprint départ A, Anti-sortie B

### Niveau 1 : Visiteur

**Ennemis :**
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
August
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

### Niveau 2 : Prémonition

**Ennemis :**
Kilik
Compétences : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule Contre attaque C
Maxi
Compétence : Alignement

### Niveau 3 : l'abime

**Ennemi :**
Scheherazade
Compétence : Sprint départ B, Récupération PV B

### Niveau 4 : désarroi opposé

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

### Niveau 5 : Algol

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## L'Apprenti

Compétences : Invisible, Croc venin B, Impact auto B

### Niveau 1 : Visiteur

**Ennemis :**
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Yun-Seong
Compétence : Sprint départ C
Talim
Compétence : Vitesse course+
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

### Niveau 2 : Rugissement

**Ennemis :**
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Compétences : Impact maître
Yoshimitsu
Compétence : Invisible

Yoshimitsu
Compétence : Invisible

### Niveau 3 : Mains du jugement

**Ennemi :**
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

### Niveau 4 : Désarroi opposé

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

### Niveau 5 : Algol

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti sortie S

## Lizardman

Compétences : Poussée PV, Boost jauge d'âme A, augmentation jauge d'âme B

Allié : Lizardman (tous les niveaux)

### Niveau 1 : L'arrivée

**Ennemis :**
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde
Talim
Compétence : Vitesse course +
Yun-seong
Compétence : Sprint départ C

### Niveau 2 : les suivant de l'épée maudite

**Ennemis :**
Tira
Compétence : Double tranchant
Voldo
Compétence : anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

### Niveau 3 : Avant-garde du culte

**Ennemi :**
Ashlotte
Compétences : contre attaque auto C, Aimant

### Niveau 4 : la main à l'épée des esprits

**Ennemis :**
Siegfried
Compétence : dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Schwertleite
Compétence : aucune

### Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

**Ennemi :**
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Sophitia

Compétence : Répulsion mystique, Soins impact, Boost jauge d'âme C

Allié : Azola (niveau 1)

### Niveau 1 : Esclave de l'épée maudite

**Ennemis :**
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Siegrune
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Hariti

**Ennemis :**
Tira
Compétence : double tranchant
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

### Niveau 3 : Avant-garde du culte

**Ennemi :**
Ashlotte
Compétences : contre-attaque auto C, aimant

### Niveau 4 : Point de non-retour

**Ennemis :**
Cassandre
Compétence : Renforcement horizontal

Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B

### Niveau 5 : Impatience

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Amy

Compétence : Poussée PV, Charisme, Croc venin A

### Niveau 1 : Prémonition

**Ennemis :**
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Point de non-retour

**Ennemis :**
Cassandra
Compétence : Renforcement Horizontal
Rock
Compétence : Mise à terre

### Niveau 3 : Démon égaré

**Ennemi :**
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

### Niveau 4 : Instigateur

**Ennemis :**
Revenant
Compétence : Annule-action
Skeleton
Compétence : Pieds lents
Skeleton
Compétence : Pieds lents
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

### Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

**Ennemi :**
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Setsuka

Compétences : Niveau compétence +, Impact Edge, Croc venin B

### Niveau 1 : Prémonition

**Ennemis :**
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Ortlinde
Compétence : aucune
Rossweisse
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Lame de vengeance

**Ennemis :**
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique
Solnhofen
Compétence : attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant

### Niveau 3 : Lames jumelles à vif

**Ennemi :**
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

### Niveau 4 : Désarroi opposé

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

### Niveau 5 : Etre humain

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Mitsurugi

Compétences : Hyper mode, Attaque imparable auto B, Contre-attaque auto C

### Niveau 1 : Vivre par l'épée

**Ennemis :**
Setsuka
Compétence : Impact auto C
Yun-seong
Compétence : Sprint départ C
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

### Niveau 2 : Démon de la capitale

**Ennemis :**
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant
Taki
Vitesse marche +

### Niveau 3 : Démon égaré

**Ennemi :**
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

### Niveau 4 : Désarroi opposé

**Ennemis :**
Siegfried
Compétence : Dégâts surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

### Niveau 5 : Le sommet

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Cassandra

Compétences : Annule-action, Mise à terre, Annule contre-attaque C

Allié : Rock (niveau 2 et 3)

### Niveau 1 : Créature nocturne

**Ennemis :**
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C

Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

### Niveau 2 : Le géant noir

**Ennemis :**
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Helmwige
Compétence : aucune
Ortlinde
Compétence : aucune

### Niveau 3 : Démon égaré

**Ennemi :**
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie B

### Niveau 4 : Rugissement

**Ennemis :**
Sophitia
Compétence : Vampirisme PV C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique
Azola
Compétence : Impact puissant

### Niveau 5 : Résolution

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Raphael

Compétences : Hyper mode, Renforcement vertical, Boost jauge d'âme

Allié : Marienbard (niveaux 2, 3, 4, 5)

### Niveau 1 : Seigneur de la nuit

**Ennemis :**
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

### Niveau 2 : Prémonition

**Ennemis :**
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C
Maxi
Compétence : Alignement

### Niveau 3 : Lames jumelles à vif

**Ennemi :**
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme

### Niveau 4 : Chevalier Azur

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

### Niveau 5 : Soul Calibur épée des esprits

**Ennemi :**
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Taki

Compétences : Invisible, Sprint départ C, Augmentation jauge d'âme B

### Niveau 1 : Résurrection de fantôme

**Ennemis :**
Cervantes
Compétence : poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

### Niveau 2 : Le rassemblement

**Ennemis :**
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique
Ivy
Compétence : Contre attaque auto C
Sophitia
Compétence : récupération PV C

Yoshimitsu
Compétence : Invisible

### Niveau 3 : Lames jumelles à vif

**Ennemi :**
Shura
Compétence : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

### Niveau 4 : Chevalier Azur

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C

### Niveau 5 : Etre humain

**Ennemi :**
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Siegfried

Compétences : Briseur de garde, Augmentation jauge d'âme B, Anti-prise auto B

### Niveau 1 : Péché originel

**Ennemis :**
Frederick
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Revenant
Compétence : Annule-action
Zasalamel
Compétence : Hyper mode

### Niveau 2 : Les suivant de l'épée maudite

**Ennemis :**
Tira
Compétence : Double tranchant
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant
Shadow
Compétence : Aimant

### Niveau 3 : L'abîme

**Ennemi :**
Scheherazade

Compétence : Sprint départ B, Récupération PV B

### Niveau 4 : Rédemption

**Ennemis :**
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C
Sophitia
Récupération PV C

### Niveau 5 : bataille prédestinée

**Ennemi :**
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Nightmare

Compétences : Extra jauge d'âme, attaque imparable auto B, Dégâts de surface C

Allié : Tira (niveau 1, 2, 3, 4)

### Niveau 1 : Invasion

**Ennemis :**
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Siegfried
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Le festin des décharnés

**Ennemis :**
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

### Niveau 3 : L'abîme

**Ennemi :**
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

### Niveau 4 : coupe d'âmes

**Ennemis :**
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

### Niveau 5 : Bataille prédestinée

**Ennemi :**
Siegfriend
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Hilde

Compétences : Briseur de garde, Renforcement vertical, Anti-sortie

Allié : Gerhilde (niveau 1, 2)

### Niveau 1 : Créature nocturne

**Ennemis :**
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C

### Niveau 2 : Démons de la capitale

**Ennemis :**
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant

### Niveau 3 : l'abîme

**Ennemi :**
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

### Niveau 4 : Les suivant de l'épée maudite

**Ennemis :**
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C

### Niveau 5 : Le chevalier Azur, Nightmare

**Ennemi :**
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Maxi

Compétences : Hyper mode, Annule contre-attaque A, Force hystérique

### Niveau 1 : Lame de vengeance

**Ennemis :**
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Capitale démoniaque

**Ennemis :**
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Shadow
Compétence : Aimant
Azola
Compétence : Impact puissant

### Niveau 3 : Avant-garde du culte

**Ennemi :**
Ashlotte
Compétences : contre-attaque auto C, Aimant

### Niveau 4 : Adieu

**Ennemis :**
Kilik
Compétence : Soins Impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C
Doppelgânger
Compétence : Extra jauge d'âme

### Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

**Ennemi :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Voldo

Compétence : Annule-action, Contre-attaque auto C, Annule contre-attaque B

Allié : Shadow (niveau 1, 2, 3)

### Niveau 1 : Invité indésirable

**Ennemis :**
Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Impact maître

### Niveau 2 : Le rassemblement

**Ennemis :**
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks
Compétence : aucune

### Niveau 3 : L'abîme

**Ennemi :**
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

### Niveau 4 : La main à l'épée des esprits

**Ennemis :**
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Waltraute
Compétence : aucune
Schwertleite
Compétence : aucune

### Niveau 5 : Le souhait du maître

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Tira

Compétences : Extra jauge d'âme, Dégâts de surface A, Augmentation jauge d'âme B

Allié : Solnhofen (niveau 1, 2, 3)

### Niveau 1 : Invité indésirable

**Ennemis :**

Yoshimitsu
Compétence : Invisible
Ukon
Compétence : Anti-prise auto C
Sakon
Compétence : Impact maître

### Niveau 2 : Résurrection de fantôme

**Ennemis :**
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

### Niveau 3 : Démon égaré

**Ennemi :**
Kamikirimusi
Compétence : Croc venin V, Anti-sortie B

### Niveau 4 : Carnaval des âmes

**Ennemis :**
Astaroth
Compétence : attaque imparable auto B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

### Niveau 5 : Soul Calibur, épée des esprits

**Ennemi :**
Siegfriend
Compétences : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Xianghua

Compétences : Annule action, Renforcement horizontal, Augmentation jauge d'âme B

Allié : Kilik (tous les niveaux)

### Niveau 1 : Les suivants de l'épée maudite

**Ennemis :**
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

### Niveau 2 : Conviction inébranlable

**Ennemis :**
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Revenant
Compétence : Annule action
Taki
Compétence : Vitesse marche +

### Niveau 3 : Démon égaré

**Ennemi :**
Kamikirimusi
Compétences : Croc venin B, Anti-sortie

### Niveau 4 : Désarroi opposé

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Maxi
Compétence : Alignement

### Niveau 5 : Algol

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S.

## Kilik

Compétences : Invisible, Impact puissant, Récupération jauge d'âme C

Allié : Xianghua (niveaux 1, 2)

### Niveau 1 : Capitale démoniaque

**Ennemis :**
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Waltraute
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Péché originel

**Ennemis :**
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Xianglian
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk

Revenant
Compétence : Annule action

### Niveau 3 : Mains du jugement

**Ennemi :**
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, dégâts jauge d'âme C

### Niveau 4 : Rugissement

**Ennemis :**
Tira
Compétence : Double tranchant
Maxi
Compétence : Vampirisme

### Niveau 5 : Algol

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Astaroth

Compétences : Briseur de garde, Force de l'esprit, Mise à terre

Allié : Helmwige (niveaux 2 et 3)

### Niveau 1 : Massacre

**Ennemis :**
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks :
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Trahison

**Ennemis :**
Tira
Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B

### Niveau 3 : Avant-garde du culte

**Ennemi :**
Ashlotte

Compétence : Contre-attaque auto C, Aimant

### Niveau 4 : Ressentiment

**Ennemis :**
Maxi
Compétence : Alignement
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C
Hilde
Compétence : Renforcement vertical

### Niveau 5 : le monde entre ses mains

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Ivy

Compétences : Hyper mode, Charisme, Impact auto A

### Niveau 1 : Démons de la capitale

**Ennemis :**
Azola
Compétences : Impact puissant
Dürer
Compétences : Répulsion mystique
Taki
Compétences : Vitesse marche +

### Niveau 2 : Sang maudit

**Ennemis :**
Cervantes
Compétences : Poussée PV
Valmiro
Compétences : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétences : Pieds lents
Phantasm
Compétences : Pieds lents

### Niveau 3 : Lames jumelles à vif

**Ennemi :**
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

### Niveau 4 : en proie au péché

**Ennemis :**
Siegfried
Compétences : Dégâts de surface B

Hilde
Compétences : Renforcement vertical
Waltraute
Compétences : aucune

### Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

**Ennemi :**
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Yun-Seong

Compétences : Annule action, Force de l'esprit, Sprint départ C

Allié : Seong Mi-Na (niveau 3, 4, 5)

### Niveau 1 : Le cercle des damnés

**Ennemis :**
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Conviction inébranlable

**Ennemis :**
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde
Talim
Compétence : Vitesse course +
Sophitia
Compétence : Récupération

### Niveau 3 : Démon égaré

**Ennemi :**
Kamikirimusi
Compétences : Croc Venin B, Anti-sortie B

### Niveau 4 : La main à l'épée des esprits

**Ennemis :**
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Schwertleite
Compétence : aucune

### Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

**Ennemi :**
Nightmare
Compétences : Vampirisme PV B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## Seong Mi-Na

Compétences : Niveau compétence +, Récupération jauge d'âme B, Soins impact

Allié : Talim (niveaux 3,4)

### Niveau 1 : le cercle des damnés

**Ennemis :**
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Conviction inébranlable

**Ennemis :**
Talim
Compétence : Vitesse course +
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre-attaque C

### Niveau 3 : Lames jumelles à vif

**Ennemi :**
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

### Niveau  4 : Impatience

**Ennemis :**
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

### Niveau 5 : Epée maudite, Soul Edge

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Rock

Compétences : Répulsion mystique, Sprint départ A, Boost jauge d'âme C

Allié : Cassandra (niveaux 2 et 3)

### Niveau 1 : Le rassemblement

**Ennemis :**
Gargantua
Compétence : Charisme
Dverger
Compétence : aucune
Shark
Compétence : aucune
Picks :
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Le géant noir

**Ennemis :**
Helmwige
Compétence : aucune
Rossweisse
Compétence : aucune
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

### Niveau 3 : Avant-garde du culte

**Ennemi :**
Ashlotte
Compétences : Contre-attaque auto C, Aimant

### Niveau 4 : Rugissement

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Sophitia
Compétence : Récupération PV C

### Niveau 5 : Algol

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Cervantes

Compétences : Invisible, Vampirisme PV C, Augmentation jauge d'âme C

Allié : Valmiro (niveaux 1, 2, 3, 4)

### Niveau 1 : Démons de la capitale

**Ennemis :**
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

Solnhofen
Compétence : Attaque imparable auto C
Ivy
Compétence : Contre-attaque auto C

### Niveau 2 : Marche du seigneur démon

**Ennemis :**
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Kilik
Compétence : Soins impact
Xianghua
Compétence : Annule contre attaque C

### Niveau 3 : Lames jumelles à vif

**Ennemi :**
Shura
Compétences : Impact maître, Récupération jauge d'âme C

### Niveau 4 : Désarroi opposé

**Ennemis :**
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

### Niveau 5 : le sommet

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Talim

Compétences : Récupération mystique, Soins impact, Vampirisme PV B

### Niveau 1 : Changement

**Ennemis :**
Lizardman
Compétence : Croc venin C
Lizardman
Compétence : aucune
Lizardman
Compétence : aucune

### Niveau 2 : Les suivants de l'épée maudite

**Ennemis :**
Tira

Compétence : Double tranchant
Sophitia
Compétence : Récupération PV C
Voldo
Compétence : Anti-prise auto B
Astaroth
Compétence : Attaque imparable auto B

### Niveau 3 : Avant-garde du culte

**Ennemi :**
Ashlotte
Compétences : Contre attaque auto C, Aimant

### Niveau 4 : Instigateur

**Ennemis :**
Zasalamel
Compétence : Hyper mode
Yun-Seong
Compétence : Sprint départ C
Seong Mi-Na
Compétence : Briseur de garde

### Niveau 5 : Algol

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Yoshimitsu

Compétences : Niveau compétence +, Dégâts de surface B, Dégâts jauge d'âme B

Allié : Ukon (tous les niveaux)

### Niveau 1 : Prémonition

**Ennemis :**
Hilde
Compétence : Renforcement vertical
Gerhilde
Compétence : Anti-sortie B
Grimgerde
Compétence : Aucune

### Niveau 2 : Créature nocturne

**Ennemis :**
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Marienbard
Compétence : Anti-sortie C
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

### Niveau 3 : L'abîme

**Ennemi :**
Scheherazade
Compétences : Sprint départ B, Récupération PV B

### Niveau 4 : Désarroi opposé

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

### Niveau 5 : Algol

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Zasalamel

Compétences : Extra jauge d'âme, Dégâts jauge d'âme A, Anti-prise auto B

Allié : Revenant (tous les niveaux)

### Niveau 1 : Créature nocturne

**Ennemis :**
Raphael
Compétence : Dégâts jauge d'âme C
Auguste
Compétence : Force de l'esprit
Jacqueline
Compétence : Anti-sortie C

### Niveau 2 : Désarroi opposé

**Ennemis :**
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Taki
Compétence : Vitesse marche +

### Niveau 3 : Mains du jugement

**Ennemi :**
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

### Niveau  4 : Invité indésirable

**Ennemis :**
Cervantes
Compétence : Poussée PV
Valmiro
Compétence : Dégâts de surface C
Phantasm
Compétence : Pieds lents

### Niveau 5 : Le monde entre ses mains

**Ennemi :**
Algol
Compétences : Impact puissant, Force de l'esprit, Anti-sortie S

## Algol

### Niveau 1 : Le rassemblement

**Ennemis :**
Kilik
Compétence : Soins Impact
Rock
Compétence : Mise à terre
Taki
Compétence : Vitesse marche +

### Niveau 2 : Chevalier Azur

**Ennemis :**
Nightmare
Compétence : Vampirisme PV B
Tira
Compétence : Double tranchant
Solnhofen
Compétence : attaque imparable auto C
Dürer
Compétence : Répulsion mystique

### Niveau 3 : Mains du jugement

**Ennemi :**
Angol Fear
Compétences : Augmentation jauge d'âme C, Dégâts jauge d'âme C

### Niveau 4 : Invité indésirable

**Ennemis :**
Zasalamel
Compétence : Hyper Mode
Arcturus
Compétences : Pieds lents, Epée maléfique Berserk
Mitsurugi
Compétence : Force hystérique

### Niveau 5 : Dernière clé

**Ennemi :**
Siegfried
Compétence : Dégâts de surface B, Récupération jauge d'âme B, Anti-sortie S

## ATTAQUES

### Algol

Alnilam Wezen
Droite + X, X, Y

Suhail Sheratan
Droite, Bas, Bas-droite + X, Y, B

Thalathah Qarn
Droite + Y, Y, Y

Alshain Najm
Droite, Bas, Bas-droite, Y

Eltanin Nath(l'oeil menaçant)
Droite + X + Y

Marfic Eltanin Nath
Bas + X + B, pendant le coup maintenir X + Y

Nath Tawr
Bas-droite + Y ou Haut-droite + Y

Sham Gienah
Droite + X + Y

Albali Alkes
Droite, Droite + X + A

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Qamar I'klil

Qamar I'klil
Gauche, Demi cercle bas, Droite

I'klil Akrab
X

I'klil Uf'uwan
Y

I'klil Shams

B

Thuban Algieba Nath
X + Y

Thuban Algieba Nath
(maintenir les touches) X + Y

Alnair Zubra
Y + B

## Amy

Graceful Cutter
Bas-gauche + X

Triple Botta in Tempo
Droite + Y, Y, Y

Decussate Strike
Bas-droite + Y, X

Helm Splitter
Droite + Y, Y

Bella Donna
Bas-gauche + B, X

Soaring Flutter
Tenir Bas-droite OU Tenir Haut-droite + Y

High Arc
X + Y en bougeant

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Amaryllis

Amaryllis
Bas, Bas, Droite, Droite

Scarlet Night
X

Stocatta Slicer
Y, Y, Y (rapidement)

Amaryllis Spiral
B, X

Frigid Moon
B, B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Biondetta Parry

Biondetta Parry
X + Y

Aurora Talon
X

Hidden Thorn
Y

Silent Sweep
B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Lilith Parry

Lilith Parry
Y + B

Arctic Night
X

Frost Blade
Y

Night Toe Kick
B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Crest Form

Crest Form
X + B

Heel Cutter
X

Vermillion Fang
Y

Soaring Dance
B

## Angol Fear

Whirling Fangs
X, X, Y

Strangling Slash
Bas-droite, X

Thrusting Fang
Droite, Y, Y

Check Mate
Gauche, B, Y

Double Hilt

Droite, Y + B

Lightning Fang
Bas-gauche, Y (en se couchant)

Liquid Rising
Bas-gauche, B, B

Lightning Thrust
Tenir Droite, Y

## Ashlotte

Dark Tamer
Bas-droite + B, X

Titan Ax
X + Y

Hades Cannon
Maintenir Haut + Y

Bull Rush
Maintenir Droite + B

Wicked Judgement
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + X + A

### Attaques spéciales

Malstrom Divide
X + A

Hades Destroyer
Y + A

Beat Down
Projection vers la gauche

On Silent Wings
Projection vers la droite

Death Crush
Projection vers l'arrière

Plunging Crush
Bas-droite + X + A

Flood of Lava
Bas-droite + Y + A

Bludgeoning Crush
Bas + X + A

Wicked Judgement

Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + X + A

Flight of the Wicked
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + Y + A

Wrath of the Damned
X + A

Titan Bomb
Haut, Bas + Y + A

Brutal Grasp
Bas-gauche + X + A

Wrath of the Damned
Bas + Y + B, X + A

Burial
Bas + X + B

## Astaroth

Dark Tamer
Bas-droite + B, X

Titan Ax
X + Y

Hades Cannon
Maintenir Haut + Y

Bull Rush
Maintenir Droite + B

Wicked Judgement
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + X + A

### Attaques spéciales

Malstrom Divide
X + A

Hades Destroyer
Y + A

Beat Down
Projection vers la gauche

On Silent Wings
Projection vers la droite

Death Crush
Projection vers l'arrière

Plunging Crush

Bas-droite + X + A

Flood of Lava
Bas-droite + Y + A

Bludgeoning Crush
Bas + X + A

Wicked Judgement
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + X + A

Flight of the Wicked
Droite puis un demi cercle vers le bas enfin Gauche + Y + A

Wrath of the Damned
X + A

Titan Bomb
Haut, Bas + Y + A

Brutal Grasp
Bas-gauche + X + A

Wrath of the Damned
Bas + Y + B, X + A

Burial
Bas + X + B

## Cassandra

Undertow
Bas-gauche + X

Shield Buster
Gauche + Y, Y, X

Seraphim Heel
Bas-gauche + B

Angel Snipe
Maintenir Droite + X

Rothion Mauler
Maintenir Bas-droite + Y OU Maintenir Haut-droite + Y

Hip Bomber
Maintenir Gauche + Y + B

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Angel Step

Angel Step
Bas, Bas, Droite, Droite

Luminance
X, Y

Angel's Exile
Y

Angelic Gust
Maintenir Y

Tornado Feint
B

Angel Sidestep
Haut OU Bas

Luminance Fall
Haut, X, Y OU Bas, X, Y

Guardian Wings
Haut, Y, X, X OU Bas, Y, X, X

Fallen Angel
Haut, B, Y OU Bas, B, Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Angelic Twirl

Angelic Twirl
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Luminance Fall
Haut, X, Y OU Bas, X, Y

Angel's Exile
Y

Angelic Gust
Maintenir Y

Tornado Feint
B

## Cervantes

Wave Break
Bas-gauche + X

Cannonball Lifter
Bas-droite + Y

Bloody Hilt Kick
Gauche + Y, B

Scissor Wave
Bas-droite + X + Y

Flying Dutchman
X + Y, Y, Y, Y (en étant accroupi)

Law of Pirates
Y, Y (en se relevant)

Lagging Wave
Droite + X

Bile Lunges
Droite + Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Dread Charge

Dread Charge
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Dread Slash
X

Geo Da Ray
Y

Geo Da Ray 2
Haut + Y OU Bas + Y

Geo Da Ray (Conclusion)
Y, Bas, Haut + Y

Rolling Slapper
B

Tornado Swell
Y + B

Anchor Whirlpool
X + B

Dark Flame
Droite

Dark Flame Pressure
Droite, Y + B

## Dark Vador

### Attaques spéciales

Mustafar Tide
Gauche, X, X

Imperial Buster
Droite, Y, Y

Hilt Strike
Bas-gauche, Y, X

Imperial Rise
Maintenir Droite, Y

Dark Splitter
Maintenir Bas, Y OU Haut, Y

Force Impact
X + Y

Sith Impale
Bas-droite, Y + B

Force Hang Saber Strike
Gauche, Y + X OU Droite, Y + X (adversaire au sol)

Force Grip Y + A, X + Y

## Hilde

Raging Volcano
Droite + X, B

Lightning Horn
Droite + Y, Y, Y

White Torch
Bas-droite + Y, X

Double Kick
Bas-gauche + B, B

Fire Strike
Bas + X + B

Noble Heart
Maintenir Bas-droite + B OU Haut-droite + B

Fire Heel
Maintenir Haut + B, X OU Bas + B, X

Thunder Wolf
Maintenir Droite + X + Y

### Attaques spéciales

Mystic Star
X

Moonlit Dance
Y

Dragon Breath

X (en étant accroupi)

Siren's Call
Y (en étant accroupi)

## Ivy

### Coiled Stance

Reveal Thyself
Y + B

Know Thyself
X + B

Intertwined Destinies
Droite + X, B

Venom Lash
Bas, Bas-gauche, Gauche + Y

Force Pledge
Maintenir Bas-droite, Y OU Haut-droite, Y

### Sword Stance

Piercing Madness
Droite + Maintenir Y

Royal Huntress
Bas + X + B

Dark Wings
Maintenir Droite + X

### Whip Stance

Rushing Raven
Droite + Y

Raging Gnome
Maintenir Droite + X + Y

Summon Suffering
Bas-gauche, Bas, Bas-droite, Droite, Bas-gauche, Haut-gauche, Bas-droite + Y + A

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Serpent's Embrace Sword Stance

Serpent's Embrace (Sword Stance)
Y + B

Wind Embrace

X, Bas (pendant le coup), Bas-droite, Droite + X

Mistress' Justice
Y, Y, Y

Howling Spirits
Y, Droite + Y, Gauche + Y, Droite + Y, Gauche + Y

Charging Serpent
B, Droite, B

Released Souls
X + Y

Stinging Souls
Y + B

Stinging Souls 2
Droite + Y + B

Stinging Souls 3
Gauche + Y + B

Lamenting Tail
X + B

## Kamikirimusi

Right Slasher
Maintenir Droite + X

Rook Splitter
Maintenir Haut + Y OU Bas + Y

Shadow Slicer (Grim Stride)
Bas-gauche + X, Droite

Ether Splitter (Grim Stride)
Maintenir Bas-droite + Y, Droite OU Haut-droite + Y, Droite

Death Smash (Night Side Stance)
Bas-droite + Maintenir Y

Night Side Stance
Y + B

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Grim Stride

Grim Stride
Bas, Bas, Droite, Droite

Grim Fang

X

Grim Launcher
Y

Grim Launcher (Night Side Stance)
Maintenir Y

Grim Launcher (Grim Stride)
Y, Droite

Soul Wave
X + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Night Side Stance

Night Side Stance
Y + B en étant debout ou accroupi

Cannonball Feint
X

Cannonball Feint 2
Maintenir X

Phantom Impact
Y

Skull Chopper
Y, X

Night Front Kick
A

Phantom Splitter
X + Y

Grim Stride
Bas, Bas, Droite, Droite

## Kilik

Bo Rush Combo
X, X, Y

Raging Phoenix Combo
Droite + X, X, X

Twin Bo Upper
Bas-droite + Y, Y

Dragon Glide Bo
Maintenir Droite + X, X

Raven Slaughter

Maintenir Haut + Y OU Bas + Y

Absolute Truth
Bas + Maintenir Y + Maintenir B

## Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Monument

Monument
Bas, Bas, Droite, Droite

Circular Strike
X

Retreating Hilt
Y

Scythe
B

Heaven Monument
X + Y

Heaven Monument Fall
X + Y, B

Festival of the Damned
X + A, Gauche, Droite + X, Gauche, Demi cercle bas, Droite + Y

Festival of the Dead
X + A, Gauche, Droite + X

Monument Sidestep
Haut + Y + B OU Bas + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Back Parry

Back Parry
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Parry Sweeper
X

Parry Bolt
Y

Parry Kick
B

## L'apprenti

Apprentice Combo
X, X, Y

Storm Breaker
Droite, Y, Y, B

Triple Kick
Bas, B, Y

Force Blast
Bas, X + Y

Force Wave Combo
Maintenir Droite, X + Y

Force Blast Combo
Maintenir Bas-droite, Y, Y OU Maintenir Haut-droite, Y, Y

Galatic Breaker
Maintenir Droite, X + Y, Y

Force Lightning
Maintenir Gauche, X + Y

### Attaques spéciales

Force Levitation
X + B

Levitation Combo
X, X, Y, Y

Aerial Sober Throw
X, X, X + Y

Star Raid Lightning
Y + B

## Lizardman

Extrusive Head Butt Bas-gauche, X, B

Mezentius Style Head Butt Y + B

Camilla Style Romper Twister B, B, B (en se levant)

Grit Draft Maintenir Droite, X

Mezentius Style Sinker Spin Kick Bas-gauche, Maintenir B

Killing Bite Maintenir Gauche, Maintenir B

Mezentius Style Reptile Rumble Bas, Bas-gauche, Gauche, Y + A

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Crawling

Crawling
Bas, Bas, Droite, Droite

Sidewinder
X

Rising Revenge
Y

Scale Ram
B

Scale Shield
Y, Y

Rolling Revenge
Y, B

Bone Crusher
X + B, Y

## Maxi

Serpent's Pleasure
X + Y

Striking Snake
Maintenir Bas-droite + X OU Maintenir Haut-droite + X

Dragon Cannon
Maintenir Droite + Y + B

Nunchaku Slap (Fury Kicks)
Droite + X, B, B

Venom Fangs (Wing Sobat)
Y, Y, Y, B

Snake Kiss (Star Gale)
Gauche + Y, B

Twin Snakes (Wavering Light)
X, X, Y + B

## Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Right Outer

Right Outer
Bas + X + B

Dragon Bite (Behind Lower)
X

Dragon Bite
X, B

Dragon Bite (Maintenir)
X, Maintenir B

Black Serpent
Y

Dragon Twister
B, X

Falling Dragon
B, Bas + X

Dragon Shadow
B, Y

Dragon Pounce
B, B

Dragon Pounce (hold)
B, Maintenir B

Double Right Outer
Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Left Outer

Left Outer
Gauche + Y

Bloody Cross
X + B

Wing Slice
Y

Wing Sobat
Y, B

Star Gale
B

Double Left Outer
Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Left Inner

Left Inner
X + B

Serpent's Desire (Behind Lower)
X, X

Serpent's Desire
X, X, Y

Serpent's Desire
(Maintenir) X, X, Maintenir Y

Canyon Carve
Y

Canyon Carve
(Maintenir) Maintenir Y

Wheel Kick
B

Double Left Inner
Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Right Cross

Right Cross
X, X

Tiger Pounce
X

Raging Ocean
X, X (rapidement)

Striking Fear
X, Y (rapidement)

Double Hammer
Y

Dragon Star
B, B, B

Double Right Cross
Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Behind Lower

Behind Lower
Gauche + X

Water Cutter
X

Nunchaku Lick
Y

Fury Kicks
B, B

Double Behind Lower

Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wavering Light

Wavering Light
Bas + X + B, Y + B

Shin Breaker
X

Wavering Dream
Y, Y, X

Black Lotus
B

## Mitsurugi

Stalk Reaper
Bas, B, Y

Sudden Gale
Droite, X

Divine Tale
Haut, Droite, Y OU Bas, Droite, Y

Drawn Breath (position de la Brume)
Gauche, X

Hell Divide (position de la Brume)
Gauche, Y

Water Parting Thrust (position de la Brume)
B, Y

Reaver (position de la Relique)
Droite + X

Fire Brand (position de la Relique)
Y

Combo
Bas-droite, Y, Bas, Bas-droite, Droite, Y

Combo (position de la Brume)
X + Y, Bas-droite + X, Maintenir Droite, Droite + X + Y

### Attaques spéciales

Full Moon Death
Droite, Demi cercle bas, Gauche + Y

Full Moon Death (Double)
Droite, Demi cercle bas, Gauche + Y, Droite, Demi cercle bas, Gauche

Full Moon Disembowel
Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Relic

Relic Gauche + Y + B

Parting Arc
X

Parting Arc (Mist)
Maintenir X

Fire Brand
Y

Relic Low Kick
Maintenir B

Fire Cannon
X + Y

Cannon Divide
Maintenir X + Y

Blazing Steel
Maintenir X + Y

Mist
Y + B

False Purification
X + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Mist

Mist
Droite + Y + B

Full Moon Divide
X

Wind Stitch
Y,Y,Y

Wind Stitch (Relic)
Y, Y, Maintenir Y

Wind Torture
Y, Gauche + Y

Mist Pursuit

Y, B

Heavenly Dance
Droite + Y, Y

Heavenly Dance (Relic)
Droite + Maintenir Y

Purifying Thrust
Gauche + Y

Dividing Thrust
Gauche + Y, Droite

Water Parting Thrust
B, Y

Divide
X + Y

Relic
Y + B

Lion Clutch
X + A

Korefuji
Y + A

## Nightmare

Right Slasher
Maintenir Droite + X

Rook Splitter
Maintenir Haut + Y OU Bas + Y

Shadow Slicer (Grim Stride)
Bas-gauche + X, Droite

Ether Splitter (Grim Stride)
Maintenir Bas-droite + Y, Droite OU Haut-droite + Y, Droite

Death Smash (Night Side Stance)
Bas-droite + Maintenir Y

Night Side Stance
Y + B

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Grim Stride

Grim Stride
Bas, Bas, Droite, Droite

Grim Fang
X

Grim Launcher
Y

Grim Launcher (Night Side Stance)
Maintenir Y

Grim Launcher (Grim Stride)
Y, Droite

Soul Wave
X + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Night Side Stance

Night Side Stance
Y + B en étant debout ou accroupi

Cannonball Feint
X

Cannonball Feint 2
Maintenir X

Phantom Impact
Y

Skull Chopper
Y, X

Night Front Kick
A

Phantom Splitter
X + Y

Grim Stride
Bas, Bas, Droite, Droite

## Raphael

Quick Botta
Droite + Y, Y, Y

Affondo Fendante
Bas, Bas-droite, Droite, Y

Pirouette Sweep
Bas-gauche, B

Crimson Moon
Maintenir Bas-droite + B, Y OU Maintenir Haut-droite + B, Y

Broken Thrust (Préparation)
Bas-droite + Maintenir Y

Wicked Thrust (Préparation)
Gauche + Maintenir Y

Rapid Assault (pendant une Préparation)
Y, Y, Y, Y

Repost Thrust (pendant une Préparation)
X + Y

## Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Vurkolak Envelopment

Vurkolak Envelopment
Y + B

Howling Wolf
X

Midnight Stocatta Crescendo
Y, Y

Pirouette Kick
B

Mermet de Vec
X + A OU Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Preparation

Preparation
Bas-droite + Maintenir Y

Ebony Stock
X

Rapid Assault
Y, Y, Y, Y

Dark Stinger Crescendo
B, B

Repost Thrust
X + Y

Strigoii Envelopment
Y + B

Shadow Evade Alpha
Bas

Bloody Slicer

Bas + X

Assault Blade
Bas + Y

Assault Blade (hold)
Bas + Maintenir Y

Hemlock Kick
Bas + B

Bloody Assault
Bas, Bas + X

Bloody Terror
Bas, Bas + Y

Bella Donna Kick
Bas, Bas + B

Rock

Wild Tusk
Gauche, Y

Wild Tusk
Gauche, Y

Storm Gust
X + Y

Horizontal Sweep Kick
Bas, X + B

Shoulder Tackle
Bas-droite, B (en étant accroupi)

Spike Hammer
Maintenir Droite, Y

Falling Moon
Droite, Bas-droite, Bas, Bas-gauche, Gauche, Y + A

Double Slams
Bas-droite, Y + A (quand adversaire à terre)

## Scheherazade

Graceful Cutter
Bas-gauche + X

Triple Botta in Tempo
Droite + Y, Y, Y

Decussate Strike

Bas-droite + Y, X

Helm Splitter
Droite + Y, Y

Bella Donna
Bas-gauche + B, X

Soaring Flutter
Tenir Bas-droite OU Tenir Haut-droite + Y

High Arc
X + Y en bougeant

## Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Amaryllis

Amaryllis
Bas, Bas, Droite, Droite

Scarlet Night
X

Stocatta Slicer
Y, Y, Y (rapidement)

Amaryllis Spiral
B, X

Frigid Moon
B, B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Biondetta Parry

Biondetta Parry
X + Y

Aurora Talon
X

Hidden Thorn
Y

Silent Sweep
B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Lilith Parry

Lilith Parry
Y + B

Arctic Night
X

Frost Blade
Y

Night Toe Kick
B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Crest Form

Crest Form
X + B

Heel Cutter
X

Vermillion Fang
Y

Soaring Dance
B

## Seong Mi-Na

Whirling Fangs
X, X, Y

Strangling Slash
Bas-droite, X

Thrusting Fang
Droite, Y, Y

Check Mate
Gauche, B, Y

Double Hilt
Droite, Y + B

Lightning Fang
Bas-gauche, Y (en se couchant)

Liquid Rising
Bas-gauche, B, B

Lightning Thrust
Tenir Droite, Y

## Setsuka

Tousled Hair Slash
Droite, X, X

Sakura Air Combo
Bas-gauche, X, X, X

Winter Funeral

Y, X

Reverse Blade
Bas-gauche, Y, Y

Shade Buster
Bas-droite, X, Y (en étant accroupi)

Shade Thrust
Bas-droite, Triangle, Triangle (en étant accroupi)

Willow Splitter
Maintenir Droite, X

Rising Crescent
Maintenir Bas-droite, Y OU Haut-droite, Y

Crimson Death
Bas, Bas, Gauche, Gauche, Y + A

### Attaques spéciales

Twilight Haze
Bas, Bas, Droite, Droite

Dawn Haze
Bas, Bas, Gauche, Gauche

## Shura

Wave Break
Bas-gauche + X

Cannonball Lifter
Bas-droite + Y

Bloody Hilt Kick
Gauche + Y, B

Scissor Wave
Bas-droite + X + Y

Flying Dutchman
X + Y, Y, Y, Y (en étant accroupi)

Law of Pirates
Y, Y (en se relevant)

Lagging Wave
Droite + X

Bile Lunges
Droite + Y

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Dread Charge

Dread Charge
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Dread Slash
X

Geo Da Ray
Y

Geo Da Ray 2
Haut + Y OU Bas + Y

Geo Da Ray (Conclusion)
Y, Bas, Haut + Y

Rolling Slapper
B

Tornado Swell
Y + B

Anchor Whirlpool
X + B

Dark Flame
Droite

Dark Flame Pressure
Droite, Y + B

## Siegfried

Double Grounder Beta
Bas-gauche + X, X

Rook Splitter
Maintenir Droite + Y

Maelstrom
X, X (en se relevant)

Sky Splitter
Bas-droite, Maintenir Y

Rising Hilt
Maintenir Y (en se relevant)

Terror Slap
X + Y (pendant Chief Hold)

Over Toss
Y + A (en étant accroupi)

Combo Maintenir
Y (en se relevant), B (pendant Chief Hold)

## Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Base Hold

Base Hold
Y + B

Reborn Slasher
X

Reborn Kaiser
Y

Reborn Basher
B

Reborn Basher (Maintenir)
Maintenir B

Landing Slasher
X + Y

Landing Slasher (Reverse Side Hold)
X + Y, A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Reverse Side Hold

Reverse Side Hold
Droite + Y + B

Geist Slasher
X

Geist Slasher (Base Hold)
Maintenir X

Geist Strike Y

Geist Spinning Low Kick
B

Geist Spinning Low Kick (Reverse Side Hold)
Maintenir B

Double Reverse Side Hold
Maintenir Droite + Y + B

Chief Hold

Chief Hold
Bas + Y + B

Terror Circular
X

Terror Circular (Side Hold)
Maintenir X

Terror Stomper
Y

Terror Stomper(Hold)
Maintenir Y

Knee Kick Rush
B, B

Knee Kick Stomper
B, Y

Knee Kick Stomper (Base Hold)
B, Maintenir Y

Terror Slap
X + Y

Chief Hold (Double)
Bas + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Side Hold

Side Hold
Gauche + Y + B

Double Grounder Beta
X, X

Double Grounder Beta (Reverse)
Maintenir X

Reaver
Y

Reaver (Base Hold)
Maintenir Y

High Kick Beta
B

Fiend Shatter
X + Y

## Sophitia

Sword Shower
Gauche + Y

Tornado Low Kick
Bas-gauche + B

Shield Rush
Maintenir Bas + X

Silent Stream
Maintenir Bas-gauche + X, X OU Haut-gauche + X, X

Olympus Cannon
Maintenir Droite + Y

Heaven's Arch
Droite, Droite + X + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Angel Step

Angel Step
Bas, Bas, Droite, Droite

Angel Satellite
X, X

Angel's Strike
Y

Painful Fate
Y, Droite (pendant l'impact)

Holy Arrow Kick
B

Angel Step Sidestep
Haut OU Bas

Angel Step Satellite
Haut + X, X OU Bas + X, X

Jet Stream Rush
Haut + Y, X, Y OU Bas + Y, X, Y

Holy Crest Kick
Haut, B OU Bas, B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Twin Angel Step

Twin Angel Step
Bas, Bas-droite, Droite (x2)

Seraphim Blade
X, X

Seraphim's Strike
Y

Painful Fate
Y, Droite (pendant l'impact)

Angel Arc
Y, Droite (pendant l'impact)

Tornado Feint
B

Twin Angel Step Sidestep
Haut OU Bas

## Taki

Shadow Ripper
X, X, Y

Ninja Cannon: Double
Gauche + Gâchette gauche, Y

Assassin's Revenge
Maintenir Droite + Y, X (pendant l'impact)

Assassin's Secret (Possession)
Bas-droite, Y, B, Bas, Bas-gauche, Gauche

Lightning Scroll (Possession)
Bas-gauche, Y, X, Bas, Bas-gauche, Gauche

Possession Strike B (pendant une possession)

Hover Falcon
X (pendant Hover)

Crossing the Cliff
Droite, Droite, Y + A

Combo Gâchette
Gauche, Bas-droite, Maintenir Bas-droite, Y

### Attaques spéciales

Stalker
Gâchette droite

Stalker
Droite, Gâchette droite

Stalker
Haut, Gâchette droite OU Bas, Gâchette droite

Stalker Blade
Gâchette droite, X

Stalker Thunder

Gâchette droite, Y

Stalker Tree Spirit
Gâchette droite, B

Stalker Drop
Gâchette droite, Y + A

Reverse Stalker Drop
Gâchette droite, Y + A

Stalker (Wind Roll 1)
X + B, Y + B

Stalker (Reverse Mill)
X + B, Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Roll 1

Wind Roll 1
Y + B

Fan Dance
X

Wind Death Sault
Y, Y, Y

Wind Stealing Rush
Y, B, press Y during hit

Wind Stealth Launch
B

Bow Breaker
X + A

Return of the Sun
Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Roll 2

Wind Roll 2
Haut + Y + B OU Bas + Y + B

Wind Roll 2 (Possession)
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Wind Roll 2 (Wind Roll 1)
Y + B

Wind Roll 2 (Wind Roll 2)
Haut + Y + B OU Bas + Y + B

Wind Roll 2 (Reverse Mill)

Gauche + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Reverse Mill

Reverse Mill
Y + B, Y + B

Weaving Blades
X

Assassin's Feather
Y

Reverse Lightning
B

Reverse Mill (Wind Roll 1)
Y + B

Reverse Mill (Wind Roll 2)
Haut + Y + B OU Bas + Y + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Possession

Possession
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Possession Step
Haut OU Bas

Possession Rush
Droite, Droite

Possession Quake
X

Dream Scroll
Y

Possession Strike
B

Dragon Wheel
Haut + B

Wind Stalker (Possession)
Y + B

Silent Mist
Bas, Bas, Gauche, Gauche

Hover
Bas, Bas, Droite, Droite

Hover Falcon
X (pendant Hover)

Hover Lightning
Y (pendant Hover)

## Talim

Air Blade Thrust
Gauche, Y, Y

Blade Cyclone
Maintenir Haut-droite, X OU Bas-droite, X

Paayon Thrust
Maintenir Droite, Y

Rapid Espada
X, X, Droite, Y, X, Haut OU X, X, Droite, Y, X, Bas

Spinning Low Hiwa
Bas-gauche, X, Haut OU Bas-gauche, X, Bas

Gust Slicer
Bas-droite, Y, X, Haut OU Bas-droite, Y, X, Bas

Flowing Gale Hook
Maintenir Droite, X, Droite

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Charmer

Wind Charmer
Haut, Y + B

Turning Kali Strikes
X, X, Y

Turning Kali Strikes
X, X, Haut OU X, X, Bas

Baraw Strikes
Y, Y

Twirling Wind
B

Tuhod Strike
X + B

Tagga
X + A OU Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Sault

Wind Sault

Droite, Y + B

Double Inwardi
X

Double Inwardi
X, Haut OU X, Bas

Swift Leap
Y

Layout
B

Rolling Storm
X + Y

Double Bartikal
Y + B

Reversing Wind
X + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Wind Leap

Wind Leap
Gauche, Y + B

Swooping Blade
X

Paayon Thrust
Y

Leaping Double Sipa
B

Whirlwind Hambalos
X + Y

Whirlwind Hambalos
X + Y, A

## Tira

Low Swoop
Bas-gauche + X

Piercing Talon Strike
Gauche + B, Y

Flageolette Fin
Maintenir Droite + X, X

Bremem Fortissimo

Maintenir Gauche + B

Gestopft Madness
Maintenir X + Maintenir B

Shriek Noise
Droite + X, X, X, X

Oratorio Halcyon
Gauche + Y, Y, Y

Chattering Pinion
Maintenir Gauche + X

Hiisi Baroque
Maintenir Droite + Y

Hell's Barkarole
Maintenir Droite + B

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Updraft Haut

Updraft
Haut + Y + B

Diving Wing Flap
X

Diving Talon Thrust
Y

Claw Dive
B

## Voldo

Blind Crescent
Droite, Y, Y

Hell Claw
Gauche, Y, X

Demon Elbow
Maintenir Droite, Y

Faceless Wheel
Bas, Y, Maintenir B (en tournant le dos à l'adversaire)

Blind Assault
Maintenir Droite, B (en tournant le dos à l'adversaire)

Single Flap
Maintenir Gauche, Maintenir B (en tournant le dos à l'adversaire)

Mantis Crawl

Bas, Y + B

## Xianghua

Angry Shui Shain
Bas-droite + X, B

Shan Kick
Gauche + B

Striking Lian Hua
Maintenir Droite + X

Vengeful Lian Hua
Maintenir Gauche + Y

Beautiful Rhythm
X, Maintenir X

Twin Rhythm
Bas-gauche + Maintenir Y

Twisting Lotus Flow
Bas, Bas-gauche, Gauche + Y + A, Gauche, Bas-gauche, Bas + Y

### Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Silent Xia Sheng

Silent Xia Sheng
Maintenir X + Maintenir B

Splitting Mist
X

Waterfall
Y

Rising Cloud
B

Feng Xia Taunt (Earth)
B + A

Raging Wind
X + A

## Yoda

Ataru Windmill
Bas-droite, Y, Y

Swing Kick
Gauche, B

Ataru Combo
X + Y, Y

Whirlwind Strike
Maintenir Haut, X OU Maintenir Bas, X

Tector Shake
Haut, Bas, Y + A

## Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Forward Flip

Forward Flip
Maintenir Droite, B

Ataru Combo
X, X

Ataru Combo
Y, Y

Aerial Kick
X + Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Horizontal Flip

Horizontal Flip
Maintenir Bas, B

Whirlwind Strike
X

Twirling Divide
Y

Side Levitation
Kick X + Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Back Flip

Back Flip
Maintenir Gauche, B

Jedi Master Combo
X, Y

Aerial Divide
Y

Levitation Kick
X + Y

# Yoshimitsu

Golden Shrine
Bas-droite, X, Y

Door Knocker
Droite, X + Y, Y, Y, Y

Double Blade
Bas-droite, Y + B, Y

Lunging Sweep
Bas-droite, B (en étant accroupi)

Passing Light
Maintenir Droite, Maintenir Y

Intimidation
Droite, Y + B

## Attaques spéciales

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Flea

Flea
Y + B

Rolling Spark
X

Skull Splitter
Y

Skull Splitter (Maintenir)
Maintenir Y

Rising Flea
B

Dead Flea
Maintenir B

Mine Spark
X + Y

Flea Roll
Y + B

Flea Digger
Bas, X + B

Flea Hop (Haute)
Haut-gauche, X + B OU Haut, X + B OU Haut-droite, X + B

Flea Hop (Basse)

Gauche, X + B OU Droite, X + B

Flea Rush
Droite, Droite

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Intimidation

Intimidation
Droite, Y + B

Dark Cross
X

Ashura Blade
Y

Whirlwind
B

Whirlwind (Preparation)
Maintenir B

Preparation
Maintenir Y + B

Broken Promise
X

Perilous Spirit
Y, B

Back Handspring
B

Divine Truth
X + Y, X, OU X + Y, Y

Suicide Preparation
X + B

Manji Blood Petals
X + B, X, X, X, X

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Meditation

Meditation
Bas, Y + B

Warp Rolling Shark
X

Warp Moon Slayer
Y

Warp Kangaroo
B

Extermination
X + Y

Raging Kneel
Droite, X + Y

Warp
Bas, X + Y

Healing
Maintenir Bas, Maintenir Y + B

No Fear
X + B

No Fear (Maintenir)
Maintenir X + B

Manji Blood Star
X + B, X

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Dragonfly
Haut, Y + B

Flag Slap
X

Mt. Oni
Y

Autumn Sweeper
B

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Super Dragonfly

Super Dragonfly
Haut, Y + B

Super Dragonfly
Haut, Y + B

Mt. Devil Divider
Y

Acrobatic Bliss
B, B

Spinning Fall
Y + B

Daruama Drop
Bas, Y + B

Paradise Death
X + B

Oni Killer
A, X + A

Nimbus
A, Y + A

## Yun-Seong

Avenging Claws
Droite + Y, Y

Steel Tiger Kick
Droite + Y, B

Ragged Fangs
B, B, Y

Rising Claws
Bas, Bas-droite, Droite + B, B

Tempest Kick
Maintenir Haut-droite + X, B OU Maintenir Bas-droite + X, B

Dancing Dragon (Crane)
Bas + Y, B

Fluttering Crane Kick (Crane)
Bas-droite + Maintenir B

Magnificent Heavens (Crane)
Maintenir Haut-droite + Maintenir Y OU Maintenir Bas-droite + Maintenir Y

Toutes ces attaques s'effectuent suite à l'attaque Position Crane

Crane
Y + B

Circling Wing
X

Crown Strike
Y

Rising Kick
B

Crane Shredder
Bas + B, B

Rising Blade Kick
Haut + B

Stone Cleaver
X + Y

Stone Cleaver (Maintenir)
Maintenir X + Maintenir Y

Coiling Viper Thrust
Y + B

Leg Sweep
X + B

Crane Flip
Y + B (en ne faisant pas face à l'adversaire)

Crane Flip
(Maintenir) Maintenir Y + Maintenir B (en ne faisant pas face à l'adversaire)

## Zasalamel

Damnation of Ereshkigal
Droite, X, Y

Judgement of Nergal
Gauche, X, pendant le coup Y, Haut OU Bas, X

Marduk's Scythe of Conviction
Bas-gauche, Y, Y, X

Enkidu's Bravery
Droite, B, Y

Shamhat's Allure
B (en étant accroupi)

Nergal's Talon
Maintenir Droite, Y, Y

Prayer to Belit-ili
Maintenir Gauche, Y, Gauche

Wrath of Tiamat
Droite, X + Y

## TOUR DES ÂMES PERDUES (TRÉSORS)

Sont répertoriées ici les conditions nécessaires pour obtenir les trésors des 60 étages du mode Tour des âmes perdues. Il s'agit d'accessoires divers que vous pourrez équiper dans le mode Création de personnages.

### Etage 01

Remporter le combat sans subir de dégâts.

### Etage 02

Ne pas faire de Ring Out.

### Etage 03

Changer de personnage plus de 2 fois.

### Etage 04

Effectuer 3 projections.

### Etage 05

Sortir l'adversaire avec un Ring Out.

### Etage 06

Projeter l'adversaire.

### Etage 07

Gagner sans manquer une seule attaque.

### Etage 08

Changer deux fois de personnage.

### Etage 09

Parer trois attaques consécutives.

### Etage 10

Parer 10 attaques consécutives.

### Etage 11

Vaincre tous les adversaires avec un Critical Finish.

### Etage 12

Sortir tous les adversaires avec un Ring Out.

### Etage 13

Détruire tous les murs.

### Etage 14

Réussir plus de 3 Guard Impact.

### Etage 15

Gagner en faisant uniquement des projections (A+G).

### Etage 16

Gagner quand il n'y a plus que 0 au compteur de temps.

### Etage 17

Effectuer un combo de plus de 5 coups.

### Etage 18

Se placer dans chacun des coins de l'arène.

### Etage 19

Changer de personnage plus de 5 fois.

### Etage 20

Gagner en terminant par un Critical Finish.

### Etage 21

Se jeter volontairement hors de l'arène.

### Etage 22

Réussir plus de 4 contres.

### Etage 23

Parer plus de 3 attaques consécutives.

### Etage 24

Effectuer un combo de plus de 240 dégâts.

### Etage 25

Projeter l'adversaire plus de 5 fois.

### Etage 26

Effectuer un combo de plus de 10 coups.

### Etage 27

Gagner sans subir de dégâts.

### Etage 28

L'adversaire doit parer un Guard Break au moins 2 fois.

### Etage 29

Changer de personnage plus de 5 fois.

### Etage 30

Gagner sans se mettre en garde.

### Etage 31

Effectuer plus de 5 Just Inputs.

### Etage 32

Effectuer une projection basse.

### Etage 33

Effectuer 3 projections.

### Etage 34

Effectuer plus de 3 Gaurd Impact.

### Etage 35

Gagner sans changer de personnage.

### Etage 36

Gagner quand il ne reste plus que 0 au compteur de temps.

### Etage 37

Vaincre tous les adversaire avec des Critical Finish.

### Etage 38

Sortir tous les adversaires de l'arène avec un Ring Out.

### Etage 39

Gagner sans changer de position.

### Etage 40

Effectuer un combo de plus de 5 coups.

### Etage 41

Effectuer plus de 5 Just Inputs.

### Etage 42

Gagner sans laisser le temps à l'adversaire d'utiliser une capacité.

### Etage 43

Effectuer une projection dans le dos.

### Etage 44

Ne pas faire de Ring Out.

### Etage 45

Gagner sans utiliser aucune capacité.

### Etage 46

Gagner sans utiliser aucune capacité.

### Etage 47

Effectuer 5 projections.

### Etage 48

Gagner avec un personnage ayant la capacité Invisible.

### Etage 49

Gagner sans rater aucune attaque.

### Etage 50

Effectuer un combo de plus de 10 coups.

### Etage 51

Réussir plus de 4 contres.

### Etage 52

Gagner avec un Critical Finish.

### Etage 53

Sortir tous les adversaires de l'arène avec un Ring Out.

### Etage 54

Détruire tous les murs de l'arène.

### Etage 55

Effectuer 3 projections.

### Etage 56

Effectuer un combo de plus de 240 dégâts.

### Etage 57

Se jeter volontairement hors de l'arène.

### Etage 58

Gagner sans équiper aucune capacité.

### Etage 59

Parer plus de 10 attaques consécutives.

### Etage 60

Gagner sans changer de personnage.

## MUSÉE

### Icônes Chain of Souls

Battez et débloquez tous les personnages du mode Histoire.

### Illustrations

Achetez-les pour 1000-2000 gold.

### Intro alternative

Battez l'apprenti dans le mode Arcade avec Yoda.

### Fins des personnages

Terminez le mode Histoire avec tous les personnages.

### Algol Extra

Battez Algol au stage 5 du mode Histoire.

### Nightmare Extra

Battez Nightmare au stage 5 du mode Histoire.

### Siegfried Extra

Battez Siegfried au stage 5 du mode Histoire.

# South Park : Let's Go Tower Defense Play !

© Microsoft / Doublesix 2009



## PERSONNAGES CACHÉS

### Bebe

Terminer la campagne.

### Butters

Terminer le niveau 4.

### Clyde

Terminer le niveau 7.

### Craig

Terminer le niveau 6.

### Jimmy

Terminer le niveau 5.

### Pip

Terminer le niveau 9.

### Red

Terminer le niveau 11.

### Timmy

Terminer le niveau 10.

### Token

Terminer la campagne.

### Tweak

Terminer le niveau 8.

### Wendy

Terminer la campagne.

# Space Giraffe

© Llamasoft 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUPER OX MODE

Terminez le jeu une fois, et lorsqu'on vous demande de choisir entre le tutorial et le jeu principal, maintenez Y et appuyez sur A pour débloquer le Super Ox Mode qui rajoute 100 niveaux supplémentaires.

## SUCCÈS

`Longue marche des longs cous (35)` : Finir le niveau 100 en ayant commencé au premier.

`Champion (50)` : Finir le niveau 100.

`Ewige Blumenkraft (15)` : Maintenir en vie la toute première fleur jusqu'à la fin du niveau.

`Gros Patatchoum Vert (10)` : Obtenir plus de 20 Bonus d'Éternuement en quittant un niveau.

`Professeur en Girafologie (10)` : Obtenir plus de 10 millions de points dans le tutoriel.

`64 de mon coeur (15)` : Finir le niveau 64 sans y perdre de vie.

`Clepto-Girafe (10)` : Collecter 20 bonus sans en rater un.

`Girafa Caprichoso (15)` : Finir 5 niveaux de suite avec un Multiplicateur de Bonus de x9.

`Girafa Garantido (10)` : Ne pas perdre de vie pendant 16 niveaux.

`Conservateur de Pods (10)` : Finir 16 niveaux sans utiliser de saut.

`Boi Bumbá (10)` : Obtenir un Multiplicateur de Bonus de x9 en un seul Bull Run.

`Mine's a 99 (10)` : Obtenir 9 vies et un Multuplicateur de Bonus de x9.

# Space Invaders Extreme

© Taito 2009

+ D'INFOS FORUM

## MODES CACHÉS

### Mode Extreme

Terminer les 11 niveaux en explorant tous les embranchements possibles.

### Mode Endless

Terminer le mode Extreme.

# Speedball 2 : Brutal Deluxe

2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Gagnant (5)

Gagner un match en solo.

### Gonflette (5)

Augmenter toutes les caractéristiques d'un joueur au maximum dans un match 1 joueur.

### Super talent (10)

Marquer un point sur chaque cible.

### Conquete (10)

Gagner quatre parties en ligne.

### Brutal (15)

Eliminer cinq joueurs adverses en un match.

### Ecraseur (15)

Gagner un match classé en ligne avec au moins 100 points.

### Champion coupe (15)

Remporter la coupe.

### Serie (20)

Gagner trois parties en ligne les unes derrière les autres.

### Champion KO (20)

Battre toutes les équipes en KO.

### Manager champion de la ligue (25)

Remporter la ligue en étant Manager.

### Grand Bonus (25)

Le multiplicateur au max, utilisez une balle électrifiée pour renverser 3 joueurs et marquer un but.

## Champion de la ligue (35)

Terminer premier de la Division 1.

# Spider-Man 3

© Activision / Treyarch 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SPIDER-MAN NOIR

Pour obtenir le costume noir, récupérez les 50 symboles d'araignée après avoir terminé l'aventure principale.

## MODE ARÈNE

Terminez le jeu pour débloquer le mode Arène (dans le menu des Extras).

## COSTUME VERT

Terminez le jeu pour débloquer le costume vert.

# Spider-Man : Allié ou Ennemi

© Activision / Next Level Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Lorsque que vous vous tenez dans l'hélicoptère de transport, entrez les codes suivants en utilisant la croix directionnelle.

| | |
|---|---|
| `Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche` | Débloque le Bouffon Vert. |
| `Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas` | Débloque Vénom. |
| `Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche` | Débloque Sandman. |
| `Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite` | Le joueur obtient 5000 points de compétence. |

## SUCCÈS

`Les 14 de Fury (75) :` Tous les personnages possèdent toutes les attaques spéciales et les améliorations.

`Népal terminé (125) :` Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

`Transylvanie terminée (125) :` Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

`Dans les pommes (75) :` Améliorations max de toile assommante avec toutes les modifications.

`Egypte terminée (125) :` Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

`Munitions arachnoïdes (75) :` Améliorations max de lancer de toile avec toutes les modifications.

`Super-toile (75) :` Améliorations max de toile avec toutes les modifications.

`Île Tangaroa terminée (125) :` Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

`Tokyo terminé (125) :` Trouve tous les objets, tous les secrets et élimine tous les boss de ce niveau.

`L'union fait la force (25) :` Effectue un bonus attaque super-héros.

`Jauge de combo en folie (25) :` Remplis la jauge de combo jusqu'au niveau 4.

`Foudre (25) :` Effectue un combo supérieur à 15.

## TOUS LES PERSONNAGES

| | |
|---|---|
| Black cat | Terminer le niveau 1 de Tokyo |
| Blade | Terminer le niveau 2 de Transylvanie |
| Doc ock | Le battre au niveau 2 de Tokyo |
| Green goblin | Le battre au niveau 4 de Tokyo |
| Iron fist | Terminer le niveau 3 de l'île Tangaroa |
| Lizard | Terminer le niveau 2 du Caire |
| New goblin | Terminer le jeu |
| Rhino | Le battre au niveau 4 de l'île Tangaroa |
| Sandman | Le battre au niveau 4 du Caire |
| Scorpion | Le battre au niveau 2 de l'île Tangaroa |
| Venom | Le battre au niveau 4 de Transylvanie |

## COSTUME NOIR

Terminez le second niveau qui se déroule au Népal pour débloquer ce costume. Autrement, vous pouvez aussi terminer le jeu pour passer de la tenue normale à celle-là. Le costume noir améliore la force et la vitesse.

# Spider-Man : Le Règne des Ombres

© Activision / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu une première fois, regardez les crédits de fin défiler jusqu'au bout. Le jeu retourne ensuite au menu principal. De cet écran, sélectionnez "Continuer". Vous retournerez alors à l'écran des crédits. Laissez-les défiler une nouvelle fois et attendez de revenir au menu principal. Sélectionnez encore "Continuer" et vous commencerez alors une nouvelle partie en profitant de toutes les améliorations acquises lors de votre première partie.

## SUCCÈS

### Achever l'acte 1 de l'histoire (50)

Terminer l'acte 1

### Achever l'acte 2 de l'histoire (50)

Terminer l'acte 2

### Achever Web of Shadows (75)

Finir le jeu

### Spider-Man ultime (50)

Acheter toutes les améliorations

### Spider-Man ultra (25)

Achever 60 objectifs bonus

### Spider-Man total (15)

Achever la moitié des objectifs bonus

### Spider-Man absolu (75)

Améliorer Spider-man au maximum

### Accumulation héroïque (25)

Trouver la moitié des objets collectionnables

### Les cent premiers (15)

Trouver 100 objets collectionnables

### Combo 50 - Soie d'araignée (10)

Exécuter un combo à 50 coups

### Combo 100 - Possession (25)

Exécuter un combo à 100 coups

### Combo 250 - Amical (50)

Exécuter un combo à 250 coups

### Grands pouvoirs (10)

Empêcher 25 crimes

### Grandes responsabilités (25)

Empêcher 100 crimes

### Battre 100 adversaires (20)

Neutraliser 100 adversaires

### Battre 500 adversaires (35)

Neutraliser 500 adversaires

### Pas de problème (50)

Neutraliser 1000 adversaires

### Plus ils sont gros... (5)

Neutraliser le premier Mech

### Expulsion (5)

Faire sortir le pilote du Mech de son siège

### Rencontré (5)

Parer et contre-attaquer un adversaire

### Pour le contre (10)

Parer et contre-attaquer 100 adversaires

### Boule de bowling (5)

Effectuer un coup de pied circulaire sur 5 adversaires à la fois

### Trampoline (25)

Effectuer un Rebond de Frappe de toile sur 20 adversaires à la suite

### Carnage (20)

Exécuter 10 fois les trois types d'attaques (au sol, aérienne et murale) sur un même adversaire

### Compétence de combo au sol (15)

Battre 50 adversaires en n'utilisant que des combos au sol

### Compétence de combo aérien (15)

Battre 50 adversaires en n'utilisant que des combos aériens

### Compétence de combo mural (15)

Battre 50 adversaires en n'utilisant que des combos muraux

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (15)

### Succès secret (15)

### Succès secret (15)

### Succès secret (15)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (20)

### Succès secret (15)

**Succès secret (20)**

**Succès secret (5)**

**Succès secret (5)**

**Succès secret (5)**

**Succès secret (5)**

## JETONS RADAR

Collectez 1000 jetons araignée pour que ces derniers se changent en points rouges sur la carte.

# Splinter Cell Chaos Theory

© Ubisoft Montreal 2008

+ D'INFOS FORUM

## DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Créez un nouveau profil et nommez votre partie **COOPA22COOL**.

# Splinter Cell Double Agent

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LES TROIS FINS

Durant la dernière mission, après le désamorçage de la bombe, vous pouvez accéder à trois fins différentes. Les trois cibles sont le Crouse Ship, Hisham et Lambert.

### Fin A (bonne)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous sauvez au moins 2 des 3 cibles.

### Fin B (normale)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% mais que vous sauvez les 3 cibles.
Ou bien :
-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.

### Fin C (mauvaise)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.
Ou bien :
-Si vous éliminez les 3 cibles.

## NOUVEAUX SKINS MULTIJOUEURS

### Spy (2)

Terminer le niveau "Recruit" avec un pourcentage supérieur à 1%

### Spy (3)

Terminer le niveau "Special Agent" avec un pourcentage supérieur à 45%

### Upsilon Forces (2)

Terminer le niveau "Field Agent" avec un pourcentage supérieur à 20%

### Upsilon Forces (3)

Terminer le niveau "Commander" avec un pourcentage supérieur à 95%

# Star Ocean : The Last Hope

© Square Enix / Tri-Ace 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## RÉCOMPENSES (BATTLE TROPHY)

### Répliques de combat (lot 1)

Atteignez 30% d'achèvement du Battle Trophy pour un personnage en particulier.

### Dépasser la limite de niveau

Atteignez 50% d'achèvement du Battle Trophy pour un personnage en particulier.

### Collection de voix (lot 2)

Atteignez 75% d'achèvement du Battle Trophy.

### Plus de CP

Atteignez 100% d'achèvement du Battle Trophy.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

### Mode Universe

Terminer le jeu en mode Galaxy.

### Mode Chaos

Terminer le jeu en mode Universe.

## DONJON OPTIONNEL : CAVE OF 7 STARS

Après avoir terminé le jeu, rechargez votre fichier de partie terminée et passez la porte de gauche en haut des escaliers juste après le dernier point de sauvegarde. Vous pourrez alors affronter le dragon éternel pour tenter de récupérer l'anneau des ténèbres. Revenez ensuite au colisée de Tatroi et allez au bout du couloir de gauche au rez-de-chaussée. Utilisez l'anneau des ténèbres sur le glyphe contre le mur pour dévoiler une entrée secrète vers le donjon optionnel.

## DONJON OPTIONNEL : WANDERING DUNGEON

Après avoir battu Gabriel Celeste dans le premier donjon optionnel (Cave of 7 Stars), prenez l'ascenseur à En II vers le sanctuaire et parlez à Barago pour qu'il vous mène à l'entrée du dernier donjon. Les étages sont générés aléatoirement, la nature des ennemis est cachée et il n'y a pas de sauvegarde. Le boss (Ethereal Queen) vous attend au 20ème étage, mais le donjon continue ensuite à l'infini.

## SUCCÈS

### Futur architecte (20)

Créer 40 % des objets possibles.

### Combattant débutant (10)

Obtenir 10 % des trophées de combat.

### Combattant novice (10)

Obtenir 20 % des trophées de combat.

### Combattant entraîné (10)

Obtenir 30 % des trophées de combat.

### Combattant avancé (10)

Obtenir 70 % des trophées de combat.

### Combattant expert (10)

Obtenir 80 % des trophées de combat.

### Combattant confirmé (10)

Obtenir 60 % des trophées de combat.

### Combattant expérimenté (10)

Obtenir 40 % des trophées de combat.

### Combattant accompli (10)

Obtenir 50 % des trophées de combat.

### Livreur (30)

Terminer 100 % des quêtes.

### Facteur (20)

Terminer 60 % des quêtes.

### Harpagon (30)

Ouvrir 100 % des coffres au trésor.

### Coursier (20)

Terminer 30 % des quêtes.

### Chasseur de trésor (20)

Ouvrir 50 % des coffres au trésor.

### Accro des armes (30)

Rassembler 100 % des données d'armes.

### Collectionneur de créatures (20)

Rassembler 50 % des données de monstres.

### Spécialiste en astronautique (20)

Rassembler 100 % des données de vaisseaux.

### Maître combattant (10)

Obtenir 90 % des trophées de combat.

### Combattant ultime (10)

Obtenir 100 % des trophées de combat.

### Maître des monstres (30)

Rassembler 100 % des données de monstres.

### Inventeur inspiré (20)

Créer 80 % des objets possibles.

### Plus grand fan de Welch (20)

Créer 100 % des objets possibles.

### Artisan créatif (20)

Créer 60 % des objets possibles.

### Designer dilettante (20)

Créer 20 % des objets possibles.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (10)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (70)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

# Vaisseau Calnus

Après la cinématique, entrez dans le simulateur de combat pour apprendre les commandes de base. Suivez les indications qui s'affichent pour réussir chacun des programmes d'entrainement. Après la deuxième cinématique, avancez dans le vaisseau et entrez dans la salle de détente. Allez au fond pour sauvegarder votre partie. Allez ensuite à la passerelle de navigation et parlez à Reimi. Si vous avez visité du vaisseau, choisissez de commencer le voyage.

# Planète Aeos

## Zone d'atterrissage

Après l'atterrissage forcé, allez réveiller Reimi. Une fois sur la planète, allez à gauche et fouillez la plante verte pour prendre des myrtilles de soin et des mûres. Revenez ensuite auprès de vos hommes et parlez à Rich pour qu'il vous donne un bracelet de sniper. Equipez-vous-en et fouillez la caisse qui se trouve à droite pour prendre la cisaille. Allez ensuite à droite, sauvegardez votre partie avant de vous aventurer dans la planète. Parlez à Andy puis à Reimi pour voir arriver vos premiers ennemis ; il s'agit d'insectes géants. Affrontez les deux Adephaga en utilisant vos combos pour abréger le combat.

Revenez ensuite au vaisseau et parlez à Van, qui se tient près de la porte, pour qu'il vous donne la formule 05. Allez parler ensuite à votre capitaine. Revenez à la passerelle de navigation et prenez les données sur les vaisseaux. Revenez sur la planète pour commencer la mission de sauvetage.

Allez à droite dans la zone de récolte et laissez Reimi récolter les objets. Avancez dans le chemin de gauche qui est maintenant dégagé. Allez encore à gauche et prenez les Grantilles. Avancez ensuite à droite et éliminez la guêpe tueuse et l'Adephaga. Allez ensuite derrière la toile et prenez la pierre de vent. Avancez en éliminant les insectes sur votre chemin. Restez à gauche et longez le bord de la falaise puis prenez le fer. Rebroussez chemin et allez à droite mais restez toujours du coté gauche pour atteindre le point de récolte. Avancez entre les deux rochers et prenez 103 Fols. Continuez votre chemin vers les mines en éliminant les ennemis qui se dressent devant vous. Fouillez toute la zone pour trouver des points de récolte. Avancez vers la grotte et prenez la carapace abimée et la patte d'insecte. Entrez ensuite dans la grotte.

## Grotte des chutes d'Urd

Avancez et combattez les nouveaux ennemis. Commencez par fouiller le coté droit de la grotte pour ramasser des objets. Allez ensuite à gauche et éliminez les chauves-souris géantes. Avancez dans le tunnel et ramassez les objets qui se trouvent dans les plantes à droite et à gauche. A l'intersection, prenez à droite et allez au bout. Allez au coin droit pour trouver un point de récolte. Allez ensuite à gauche et prenez la sauge fraiche. Revenez ensuite à l'intersection et allez, cette fois, à gauche. Eliminez les ennemis et allez à droite pour prendre les mûres et la graine de défense. Reprenez ensuite votre route jusqu'à sortir de la grotte.

## Côte septentrionale

Avancez droit devant vous et éliminez les ennemis. Prenez ensuite l'eau de source. Allez à gauche et sauvegardez votre partie. Allez à gauche et éliminez les nouveaux ennemis appelés Polyfaga. Fouillez les parages et allez vers la plage. Passez par le point de récupération qui vous redonne tous vos PV et PM. Explorez le coté gauche de la plage et ramassez les objets. Longez ensuite le bord de la plage et ramassez l'objet en chemin. Allez voir le corps qui gît sur la plage pour déclencher une cinématique. Faize rejoint votre équipe pour affronter votre premier boss.

**Boss : Armaros**
Evitez de rester en face de lui pour ne pas subir ses attaques. Frappez son flanc droit pour détruire sa carapace et laisser à découvert son point sensible. Soignez-vous si vos points de santé passent sous la barre de 100PV. Acharnez-vous alors sur son point sensible et assénez-lui vos coups sans relâche jusqu'à l'éliminer.

Prenez ensuite le fragment de météorite et continuez à longer le bord de mer. Eliminez les ennemis en chemin et ramassez les algues. Entrez ensuite dans la grotte.

### Grotte des chutes d'Urd

Avancez  et éliminez les ennemis. Allez à gauche pour prendre les myrtilles. Sautez ensuite vers le bas et avancez en faisant le chemin inverse pour atteindre la sortie. Abattez les ennemis pour gagner des points d'expérience et avancez ensuite jusqu'à la zone d'atterrissage où vos amis ont construit une base.

### Base d'exploration

Entrez au sein des murailles, allez à gauche et longez le mur pour prendre des objets. Allez ensuite derrière la base pour prendre d'autres objets. Dirigez-vous vers la deuxième sortie de la base et avancez vers le pont. Prenez les oeufs d'insectes qui se trouvent à sa droite. Revenez à la base, allez aux escaliers qui mènent au vaisseau et longez la deuxième allée située à gauche. Ouvrez le coffre et prenez le guide " scan d'ennemi ". Utilisez ce dernier avec Faize. Entrez ensuite dans la base.

Baladez-vous dans les différents secteurs de la base et récoltez les objets qui se trouvent dans les caisses.
Allez ensuite aux boutiques et faites vos achats. Achetez entre autre deux Arcs Eldariens. Parlez ensuite à Grafton. Baladez-vous dans la base et parlez à tout le monde avant de revenir voir le commandant suprême Gaghan pour la remise du boitier de contrôle du sol.

### Vaisseau Calnus

Après la cinématique vous serez nommé capitaine du Calnus. Une fois dans la passerelle de navigation, parlez à Faize pour qu'il vous donne la pierre de monstre. Allez ensuite vers le panneau de contrôle pour mettre le cap vers Lemuris. Pendant le voyage, parlez à Reimi qui se trouve dans la passerelle de navigation. Allez ensuite à la salle de détente et parlez plusieurs fois à vos deux équipiers. Allez ensuite à la chambre de Reimi et parlez-lui. Revenez à la salle de détente et parlez à Faize jusqu'à ce vous serez averti de l'approche de la sortie du saut.

## Planète Lemuris

### Plaine de Thalia

Après l'atterrissage, sortez du vaisseau et avancez pour affronter vos premiers ennemis. Utilisez les combos contre eux pour les éliminer rapidement. Allez tout au fond à gauche pour trouver un coffre contenant des Aquatilles. Revenez à droite et allez vers le village. Avant d'entrer, allez à sa droite et ouvrez le coffre qui se trouve près du mur pour prendre des Mûres et une Aquatille. Entrez ensuite dans le village.

### Village de Triom

Après la cinématique, Lymle va rejoindre votre équipe. Revenez à la maison du chef et allez vers le coffre qui se trouve à droite pour prendre l'Amulette du dragon. Sortez et visitez toutes les boutiques. Prenez les Myrtilles qui se trouvent à gauche de l'armurier. Allez à la sortie qui mène à votre vaisseau et parlez au villageois pour qu'il vous donne du basilic.

Allez ensuite à l'autre porte du village et sortez.

## Plaine de Thalia

Avancez vers le pont brisé qui se trouve à droite et allez à sa gauche puis prenez les 255 Fols. Avancez ensuite au point de récolte. Allez à droite du pont pour prendre la Pierre des ténèbres qui se trouve dans le coffre.  Prenez ensuite le chemin du pont qui se trouve à gauche et traversez-le. Combattez les sages lézards et avancez à droite pour prendre les myrtilles. Allez ensuite à gauche. Montez la pente pour trouver un coffre contenant le Poix immonde.  Longez ensuite le lac et dépassez le pont pour prendre les Aquatilles. Rebroussez chemin et avancez vers la neige. Allez à gauche pour prendre les mûres. Longez le lac à gauche pour ouvrir le coffre et prendre une graine de précision. Avancez dans le lac glacé et longez le mur gauche pour atteindre un coffre qui contient une Pierre de monstre. Continuez d'avancer pour trouver un fruit étrange. Revenez à gauche et allez vers l'entrée de la citadelle. Allez à gauche derrière l'arbre pour prendre les 401 Fols qui se trouvent dans le coffre. Allez à droite pour trouver le guide " dissimulation " dans un coffre. Entrez ensuite dans la citadelle.

## Citadelle d'Alanaire - N1

Dès que vous toucherez la porte, Edge apprend la Symbologie et la compétence de soin. Avancez et battez le Golem de pierre et ses sbires. Touchez ensuite la plateforme avec un cristal bleu pour qu'elle reprenne sa place. Allez ensuite au pilier de droite et ouvrez le coffre pour prendre une amulette antipoison. Allez toucher la plateforme suivante et combattez les ennemis. Repérez ensuite les autres plates-formes qui manquent de cristaux.  Continuez d'avancer et ouvrez le coffre qui se trouve près du pilier nord et qui contient une Pierre brillante. Revenez en arrière et montez les escaliers. Touchez la plateforme pour qu'elle reprenne sa place et avancez. Entrez par la porte gauche et avancez. Visitez la salle de droite et prenez le guide " recherche de trésor ". Entrez ensuite dans la deuxième salle, à droite. Sortez et touchez la plateforme suivante. Avancez et sortez sur les remparts. Eliminez les ennemis et montez vers l'étage suivant.

## Citadelle d'Alanaire - N2

Entrez et éliminez les lézards puis visitez la salle circulaire (à gauche) pour prendre la Rapière de gardien. Sortez et avancez sur la passerelle jusqu'au coffre pour prendre une autre Pierre brillante. Rebroussez chemin et sortez par le coté sud pour trouver une autre Pierre brillante. Revenez aux remparts avant de rejoindre le rez-de-chaussée.

## Citadelle d'Alanaire - N1

Placez les pierres brillantes sur les plates-formes pour les remettre en place. Allez aux escaliers qui se trouvent à droite. Placez la Pierre brillante pour déplacer la plateforme. Avancez, éliminez les ennemis et entrez par la porte de droite. Fouillez les salles pour prendre une armure de gardien. Sortez et montez les escaliers en éliminant les ennemis. Sortez vers les remparts et montez à l'étage supérieur.

## Citadelle d'Alanaire - N2

Eliminez les ennemis puis tournez à gauche et entrez dans la salle de droite pour trouver un point de récupération. Allez ensuite sur les passerelles qui surplombent la salle du rez-de-chaussée. Avancez jusqu'au coffre et prenez la Pierre brillante. Avancez ensuite à gauche et déplacez les plates-formes restantes puis montez sur la dernière qui vous mènera vers le dernier étage.

## Citadelle d'Alanaire - N3

Avancez, sauvegardez votre partie et entrez par la porte. Vous allez combattre le Triton-dragon. Evitez son attaque d'ondes de choc en vous éloignant lorsqu'il la déclenche. Evitez ensuite d'être la cible de son attaque de charge car elle est très puissante. Attaquez-le par derrière en compagnie de vos amis jusqu'à ce qu'il rende l'âme.
Sortez ensuite dans le balcon et descendez hors la citadelle. Longez le mur de droite et prenez le guide " combos " qui se trouve dans le coffre. Avancez ensuite vers le village de Woodley.

## Village de Woodley

Avancez vers la maison à droite et ouvrez le coffre pour prendre des mûres. Alla à gauche et parlez à la fille pour qu'elle vous donne du chocolat chaud. Entrez ensuite dans l'auberge et allez à la chambre gauche pour prendre des sauges fraiches. Entrez ensuite dans l'armurerie et faites vos achat. Fouillez ensuite le coffre pour prendre l'amulette anti-étourdissement. Sortez et allez au fond à gauche et repérez le coffre qui se trouve derrière la maison. Ouvrez-le et prenez la plaque de guérison. Allez à la librairie ensuite au bazar et accepter de chercher la fille de la vendeuse pour pouvoir faire des achats du magasin. Sortez alors et parlez à la petite fille qui traine devant la boutique. Allez ensuite au nord et entrez dans la maison de Lutea. Après la cinématique, sortez et parlez à l'homme qui se trouve devant la porte du village. Il vous donne des conseils pour bien s'en sortir dans la forêt silencieuse.

## Région de Van Elm

Puisque les coffres et les points de récoltent s'affichent maintenant sur votre carte, repérez-les et allez en premier à gauche du village. Prenez les myrtilles qui se trouvent dans le coffre et allez au point de récolte. Rebroussez chemin et avancez dans la neige en éliminant les nouveaux ennemis. Avancez à droite pour trouver le coffre qui contient la Grantille et les myrtilles. Allez ensuite au point de récolte qui se trouve près de la paroi à gauche. Revenez au coté droit et allez au coffre qui se trouve au bord du lac pour prendre des poix immondes. Avancez dans la forêt pour trouver un point de récolte.

Avancez alors dans la forêt et restez près du mur à droite pour trouver un autre coffre contenant des Aquatilles. Avancez à gauche et récupérez les 51 Fols. Avancez ensuite jusqu'au fond pour trouver l'Orchidée des fées qui est nécessaire pour traverser la forêt silencieuse. Rebroussez chemin et à l'intersection prenez à droite. Combattez l'Arbre cannibale et avancez jusqu'au point de récolte. Avancez ensuite et prenez le chat de la petite fille qui se trouve entre plusieurs ennemis. Ramenez-le à la petite fille et revenez à la forêt. Allez vers le dernier coffre de la zone et prenez la graine de constitution. Avancez et passez par les deux points de récolte qui se trouvent à droite et à gauche. Traversez ensuite le pont pour vous retrouver dans la plaine de Thalia. Traversez la plaine jusqu'au village et entrez.

## Village de Triom

Allez à la maison de Ghimdo, il vous donnera un Anneau de feu. Après la cinématique, sortez de la maison et allez voir la sorcière qui se trouve près de l'arbre pour qu'elle vous charge l'anneau de feu gratuitement (cette fois seulement). Allez alors au coffre gelé qui se trouve au sud-est et décongelez-le pour récupérer la formule 02. Sortez ensuite du village et prenez le chemin de la vallée d'Engouffrevent.

## Vallée d'Engouffrevent

Avancez en dégageant le passage avec votre Anneau de feu. Eliminez les ennemis et approchez-vous du vaisseau. Sauvegardez votre partie avant de monter sur la coque du vaisseau. Prenez les mûres qui se trouvent dans le coffre.

## Vaisseau Céleste - N1 Sud

Commencez par éliminer les ennemis et allez vers les deux points brillants pour ramasser les Explosifs plastics. Avancez et quittez cette salle. Placez l'explosif sur la porte d'en face et utilisez l'anneau de feu pour l'exploser. Reculez

pour ne pas subir des dégâts pendant l'explosion. Entrez et nettoyez la nouvelle zone. Avancez jusqu'au coffre et prenez les myrtilles et la Grantille. Ramassez aussi les Explosifs plastics qui s'y trouvent. Revenez à la salle précédente et placez un explosif sur la porte de droite. N'utilisez pas l'Anneau de feu pour détonner l'explosif puisque les rayons électriques s'en chargeront. Avancez, éliminez les lézards et entrez dans la dernière salle (à gauche) pour trouver un coffre. Utilisez l'Anneau de feu pour le dégager et prenez le guide " bonus PV ". Sortez et allez vers la porte qui mène aux escaliers. Explosez la porte de droite puis entrez et prenez l'explosif plastic et les potions de Pâmoison qui se trouvent dans le coffre situé à droite. Revenez à la salle précédente et entrez par la porte située au milieu. Avancez jusqu'à sortir du vaisseau. Suivez ensuite le chemin et utilisez l'Anneau du feu contre le coffre et prenez la Cotte de blizzard. Revenez à la salle précédente et entrez par la porte qui mène au coté nord du vaisseau.

### Vaisseau Céleste - N1 Nord

Allez à la première salle (à droite) et explosez la porte. Eliminez les ennemis et prenez l'Epée Cardianienne qui se trouve dans le coffre situé à gauche. Ramassez aussi l'Explosif plastic qui se trouve à droite. Sortez et continuez votre chemin dans le couloir puis entrez dans la grande salle. Examinez les commandes qui se trouvent à droite. Après la cinématique, explosez la porte de droite, avancez à gauche et prenez le guide " coups critiques ". Sortez, avancez à droite et entrez par la porte. Eliminez les ennemis et prenez les Grantilles et l'explosif. Revenez à la grande salle, sauvegardez votre partie et entrez par la porte en utilisant le code d'accès. Vous serez pris dans plusieurs embuscades successives. Neutralisez les différents ennemis en utilisant vos combos. Allez ensuite à la salle de gauche pour prendre les mûres et passer sur le point de récupération. Revenez à la salle centrale et entrez par la porte de l'ascenseur qui se trouve au centre.

### Vaisseau Céleste - N2

Avancez à gauche et ouvrez le coffre pour prendre le Bracelet de puissance. Allez ensuite à droite et prenez les sauges fraiches. Allez derrière l'ascenseur et sauvegardez votre partie. Entrez ensuite par la porte et allez jusqu'au fond pour examiner la pierre suspendue.

**Boss : Barachiel**
Après la cinématique, un boss surgit de la pierre. Choisissez Reimi qui utilise des flèches ou Lymle. Restez loin de votre ennemi et arrosez-le de flèches. Quand il atterrit sur le sol violement et qu'il lance des ondes de choc, déclenchez des combos de flèches pour le toucher. N'oubliez pas de soigner vos amis en cas de besoin. Maintenez cette tactique et soyez patient jusqu'à la mort du boss.

Quittez ensuite le vaisseau et faites le chemin inverse jusqu'au village de Triom. Après la cinématique, prenez la direction de votre vaisseau. Une fois sur la passerelle de navigation, mettez le cap sur Aeos. Une fois dans la base, parlez à vos deux supérieurs et revenez au vaisseau.

### Vaisseau Calnus

Une fois dans le vaisseau, parlez à Reimi qui se trouve sur la passerelle de navigation. Allez ensuite la rejoindre dans la salle de détente et félicitez-la pour son anniversaire. Parlez ensuite à Lym puis à Faize. Allez à la salle du simulateur et parlez à Reimi. Revenez à la salle de détente et parlez à votre équipage. Vous serez ensuite tracté par le vaisseau mère Cardianien.

## Vaisseau mère Cardiannien

### Vaisseau mère Cardiannien - Quai

Descendez de votre vaisseau et allez à gauche pour trouver un coffre et prendre des Grantilles. Allez ensuite vers la porte pour tomber nez à nez avec les gardes Cardianiens. Eliminez-les en utilisant vos combos et entrez par la porte.

## Vaisseau mère Cardiannien - N1

Avancez en éliminant les droïdes et entrez dans la salle de gauche. Ouvrez le coffre et prenez les basilics. Sortez et avancez dans le couloir. Entrez dans la grande salle de droite et prenez les Briseurs de défense. Sortez et continuez d'avancer vers la droite. Entrez dans une autre salle et prenez l'Anneau de foudre. Allez à la salle opposée et tournez à gauche. Repérez le coffre qui se trouve à gauche et prenez les mûres. Revenez au couloir, rebroussez chemin et allez à droite vers la porte fermée. Détruisez l'interrupteur avec votre Anneau de foudre et allez à la dernière salle de droite. Dirigez-vous vers le coffre de droite et prenez le guide " Raillerie " ensuite allez au coffre situé à gauche. Prenez le Bracelet de sagesse et sortez de la salle. Rebroussez chemin et entrez dans le couloir de droite.

## Vaisseau mère Cardiannien - N-1

Avancez dans le couloir et explosez les droïdes en chemin. Entrez dans la première salle (à gauche) pour prendre la Pierre de monstre. Sortez et entrez dans la salle suivante. Prenez les 1020 Fols et sortez. Suivez le couloir jusqu'à la grande salle. Allez tout droit et passez par une autre porte. Avancez et sortez dans le balcon. Allez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour prendre le guide " Régénération ". Revenez à la grande salle, allez à droite, utilisez l'Anneau de feu pour décongeler le coffre et prenez le cristal. Allez au fond, à gauche, pour entrer dans une salle contenant deux coffres. Prenez la Bombe gelée compacte et le Brassard de foudre. Sortez ensuite et allez au centre pour examiner le panneau de contrôle. Allez ensuite à sa droite et utilisez le code que vous venez de recevoir pour ouvrir la porte. Avancez et descendez sur le chemin.

## Vaisseau mère Cardiannien - N-2

Eliminez les soldats Cardianiens et avancez jusqu'au distributeur et faites vos achats. Continuez alors d'avancer et allez à la salle située à gauche. Utilisez l'Anneau de foudre contre l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez et examinez le panneau de contrôle. Vous ne pouvez avoir aucune information pour le moment. Sortez alors et allez à la salle située à droite. Après la cinématique, avancez à droite et prenez l'argent qui se trouve dans le coffre. Allez à gauche et entrez par la porte. Prenez le dispositif universel et la poudre à canon qui se trouvent dans le coffre et allez vers le panneau de contrôle. Explosez-le grâce à votre Anneau de foudre. Revenez à la grande salle et éliminez les Shaman-lézards qui sortent des capsules. Allez au cadavre qui se trouve au centre de la salle et prenez sa carte d'identification. Revenez ensuite à la salle précédente et utilisez la carte.

Après la récolte d'informations, revenez à la salle de cryogénisation et allez au fond pour passer la porte. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite dans le couloir situé à droite. Éliminez les ennemis en chemin et avancez vers la dernière salle qui contient deux coffres. Ouvrez-les et prenez l'Oscillateur laser et le Distributeur minus. Revenez au point de sauvegarde, sauvegardez et ouvrez la porte à l'aide de l'interrupteur. Passez les portes jusqu'à la dernière salle.

## Ville souterraine

Après la cinématique, vous serez emprisonné dans une salle. Parlez à Lymle et dites-lui que vous allez essayer de pourparler avec l'ennemi. Discutez ensuite avec Faize et choisissez la première réponse. Parlez enfin à Reimi et choisissez la deuxième réponse. Bacchus qui sera votre nouveau membre dans l'équipe fera son apparition et vous libérera.

Après la cinématique, allez à gauche et prenez le Bracelet d'attaque qui se trouve dans le coffre. Revenez au couloir puis entrez dans la salle située à gauche. Eliminez les droïde et prenez la Tunique comète et l'Eau d'alchimiste. Revenez ensuite au couloir et avancez jusqu'au bout du chemin.

## Laboratoire de biologie - N1

Descendez dans le labo et éliminez les soldats Cardianiens. Allez au distributeur pour faire vos achats puis allez à gauche pour prendre les Sauges fraiches qui se trouvent dans le coffre. Allez au point de récupération et franchissez la porte.

## Laboratoire de biologie - Entrée

A l'ouverture de la porte, vous serez pris dans plusieurs embuscades. Eliminez alors les ennemis qui malgré leurs nombres ne représentent pas une sérieuse menace pour vous. Avancez ensuite et allez vers le coffre situé à gauche pour prendre l'Arc Cardianien. Franchissez ensuite la porte pour passer dans la ville souterraine.

## Ville souterraine

Avancez dans le seul chemin disponible. Combattez les ennemis et ramassez le guide " Rage ", l'Armure d'écaille de dragon et la Rapière de glace qui se trouvent dans les coffres qui sont sur votre chemin. Eliminez aussi le Cuirassier qui vous barre la route. Essayez d'attaquer vos ennemis par derrière pour déclencher des attaques préventives et avoir l'ascendant sur vos adversaires. Avancez jusqu'à la porte et entrez.

## Tour de contrôle - N-1

Commencez par sauvegarder votre partie dans le point de sauvegarde qui se trouve à droite. Éliminez ensuite le Cuirassier qui vous attaque. Dans cette zone, il existe des barrières d'énergie qui bloquent l'accès à quelques endroits. Pour atteindre les coffres, vous devez passer par les barrières qui s'éteignent pour quelques instants. Allez donc à droite ensuite tournez à gauche. Tournez à droite et allez au bout du chemin pour prendre la Cotte de maille tissée. Rebroussez chemin jusqu'au bout et allez à gauche pour atteindre un autre coffre contenant le guide " Bouclier d'énergie ". Restez ensuite collé à la paroi gauche et avancez jusqu'à la zone du générateur. Avancez jusqu'à la salle et prenez le Bracelet résistant et les Cidres empoisonnés. Revenez à la tour de contrôle et auprès du premier coffre. Longez la paroi droite pour trouver un autre coffre contenant une Bombe étourdissante compacte. Avancez ensuite jusqu'au distributeur et faites vos achats. Allez enfin à droite pour monter à l'étage.

## Tour de contrôle - N1

Avancez vers l'interrupteur et détruisez-le avec votre Anneau de foudre pour créer du brouillard dans le couloir et ainsi repérer les barrières d'énergie. Passez ensuite par l'ouverture (à gauche) et avancez à gauche. Eliminez les ennemis en chemin et entrez par la droite. Prenez les Briseurs d'éléments qui se trouvent dans le coffre et sortez. Avancez à droite et entrez par la porte située à gauche. Ouvrez le coffre et prenez la Baguette d'amélioration. Avancez ensuite à droite et détruisez l'interrupteur. Eliminez les ennemis et avancez jusqu'au niveau suivant de la tour.

## Tour de contrôle - N2

Avancez et détruisez l'interrupteur pour plonger la zone dans le brouillard. Avancez ensuite et tournez à droite. Tournez encore à droite et passez sur le point de récupération ensuite détruisez un autre interrupteur. Avancez dans la brume et prenez les Bombes empoisonnées compactes. Revenez un peu en arrière et passez par la porte de gauche. Détruisez l'interrupteur et allez à droite. Sortez encore à droite et avancez à gauche. Tournez ensuite à gauche pour prendre le guide " Lueur mentale " qui se trouve dans le coffre. Revenez au couloir précédent et continuez d'avancer vers la gauche. Passez par la porte de droite, tournez à droite et ouvrez le coffre pour prendre l'Argance. Revenez alors au couloir précédent et rebroussez chemin en prenant à gauche. Entrez par la porte située à gauche et tournez encore à

gauche. Eliminez l'ennemi et détruisez l'interrupteur. Allez au fond à gauche et prenez le Bracelet de puissance. Revenez à droite et avancez vers le niveau suivant.

### Tour de contrôle - N3

Avancez et éliminez les ennemis. Tournez ensuite à droite et montez sur la plateforme en mouvement. Montez en empruntant le chemin de droite et détruisez l'interrupteur. Ouvrez ensuite le coffre qui se trouve à droite et prenez le guide " Bonus de fureur ". Avancez en éliminant les dragons qui gardent la zone. Maintenant que les barrières d'énergie sont visibles, allez à la récolte des objets qui se trouvent dans les deux coffres restants. Prenez l'armure Bronto qui se trouve dans le coffre de droite et l'Amulette anti-paralysie et la Potion d'émeute qui sont dans le coffre situé à gauche. Allez ensuite vers l'ascenseur et montez.

### Tour de contrôle - N55

Avancez, sauvegardez votre partie et entrez par la porte pour combattre le boss de la zone.

**Boss : Sahariel**
Ce boss est très puissant et résistant. Son point faible se situe dans le point bleu qui se trouve sur son torse. Essayez de l'atteindre quand il se met sur ses pattes arrière. Lancez plusieurs coups pour ensuite vous replier pour laisser passer les attaques du monstre. Pensez à vous soigner et à soigner vos camarades pour profiter de leur soutien. Repassez à l'attaque et harcelez son point faible même si vous subissez ses attaques au passage. Soyez patient et attaquez le point faible du monstre pour venir à bout de ce boss.

Après le combat et sans Bacchus, avancez tout droit vers l'ascenseur qui vous mène vers la salle du générateur. Courez ensuite vers le panneau de contrôle du générateur. Sauvegardez votre partie et sortez par la porte de secours. Sprintez pour éviter la fermeture des portes. Avant de monter dans le Calnus, repérez le coffre qui se trouve au fond et prenez la Graine de défense. Montez ensuite dans le Calnus et sauvegardez votre partie.

### Vaisseau Calnus

Mettez le cap sur EN II parlez ensuite à Reimi, sur la passerelle de navigation. Parlez ensuite à Bacchus qui se trouve dans la salle de détente. Discutez ensuite avec Lymle puis avec Faize et faites un duel avec ce dernier. Allez ensuite voir Reimi qui prend sa douche puis rencontrez Bacchus qui se trouve dans sa cabine. Revenez ensuite à la salle de détente et parlez à Bacchus. Allez à la salle de réunion et parlez à Reimi puis à Faize. Revenez à la salle de détente et parlez à Lymle. Reparlez ensuite à Bacchus. Enfin montez vers le simulateur, parlez à Reimi et choisissez la première réponse. Revenez alors à la passerelle de navigation.

## Planète Terre

### Ville fantôme

Après avoir été aspiré dans un trou noir, vous vous retrouvez sur la terre mais dans le passé. Suivez le grillage à gauche jusqu'au bout pour trouver un coffre contenant une Amulette d'argent. Allez ensuite vers le bâtiment qui se trouve à droite. Cherchez derrière ce dernier pour trouver un coffre contenant des Herbes rouges. Avancez ensuite au coin le plus haut, au nord, et prenez les Aquatilles. Revenez vers le dernier bâtiment (au nord) et prenez les Myrtilles qui se trouvent dans le coffre. Continuez de descendre le chemin et allez vers la station d'essence pour prendre des Souffretilles. Entrez ensuite dans la boutique de la station. Après la cinématique, allez prendre les Grantilles qui se trouvent dans le coffre, à gauche. Vous pouvez aussi ouvrir la porte du réfrigérateur autant de fois que vous le désirez pour prendre des objets au hasard. Faites alors le plein d'objets et sortez. Remontez vers le nord et entrez dans la maison.

Après la cinématique, dirigez-vous à droite de votre vaisseau pour atteindre la porte de la clôture. Entrez et allez vers le coffre qui contient des Graines de garde. Sauvegardez votre partie et utilisez le téléphone pour dévoiler l'entrée de la base souterraine.

### Base militaire - Zone de détention

Commencez par prendre les Aquatilles qui se trouvent dans le coffre. Ensuite, parlez à tous ceux qui se trouvent dans la cellule. Reparlez ensuite à Faize. Sortez de votre cellule et éliminez les petits extraterrestres. Allez à droite, entrez dans la cellule suivante et éliminez les Sam Sasquatch. Prenez ensuite le guide " Scan d'ennemi " qui se trouve dans le coffre. Revenez dans le couloir et avancez. Passez la porte et entrez dans la première cellule à gauche. Utilisez l'Anneau de feu pour ouvrir le coffre et prenez les Bombes gelées compactes.  Entrez dans la deuxième cellule et prenez les objets qui se trouvent dans les deux coffres. Sortez et entrez dans la cellule de droite. Éliminez les ennemis et ouvrez les coffres pour prendre le guide " Garde baissée " et " l'Arc extraterrestre ". Passez ensuite sur le point de récupération. Entrez ensuite dans la dernière cellule à droite et prenez l'Ecaille de dragon. Sortez et sauvegardez votre partie. Passez par la porte et combattez le monstre génomique. Avancez et entrez dans la dernière cellule (à droite) pour prendre la Tunique extraterrestre. Sortez et passez par la porte du couloir.

### Base militaire - Zone expérimentale

Après la cinématique parlez à tout le monde. Parlez ensuite à Meracle pour sortir de la cellule. Avancez et prenez la Gourmette de poulain. Eliminez les ennemis et prenez le canon plasma. Avancez au fond du couloir et prenez les Bombes étourdissantes compactes. Avancez encore et prenez les Sauges fraiches. Combattez encore des ennemis et prenez les bombes gelées compactes. Continuez d'avancer jusqu'à votre vaisseau.

### Vaisseau Calnus

Suite au problème que vous rencontrez, Bacchus vous conseille de mettre le cap sur Roak pour faire les réparations nécessaires pour le Calnus. Lorsque vous atterrissez, revenez au vaisseau et parlez à tout le monde avant de sortir.

## Planète Roak

### Continent nord-est d'Astral

Allez à gauche du vaisseau et repérez les deux points de récolte sur votre carte. Allez prendre les objets et revenez au vaisseau. Allez ensuite à sa droite et avancez dans le chemin. Eliminez les ennemis jusqu'à atteindre la plage. Tournez à gauche et allez vers le point d'extraction puis creusez avec Bacchus pour récolter des objets. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour prendre de l'Eau bénite. Avancez sur la jetée et prenez les Myrtilles qui se trouvent dans le coffre. Continuez d'avancer sur la plage ensuite prenez le chemin de droite. Prenez les objets qui se trouvent dans le point de récolte et celui d'extraction. Montez ensuite la pente et prenez les Basilics. Escaladez ensuite la pente située à gauche et prenez les 2986 Fols. Avancez encore à droite pour trouver un point d'extraction. Avant d'aller vers le pont, allez au sud pour visiter tous les points de récolte et d'extraction. Revenez ensuite au pont et allez à sa gauche pour trouver le coffre contenant les Potions d'émeute. Revenez encore une fois au pont et traversez-le cette fois.

### Région de Tatroi

Avancez en localisant et en fouillant les points d'extraction et de récolte. Ouvrez le coffre qui se trouve près du point d'extraction de droite. Traversez ensuite les deux ponts en éliminant les ennemis en chemin. Avancez vers la Yourte et ouvrez le coffre qui se trouve en face pour prendre la Nourriture pour Connil. Allez au fond à gauche pour prendre les potions (ne les buvez pas). Revenez à droite et allez vers le village.

## Tatroi

Avancez dans la ville et passez devant les boutiques. Après le sauvetage de Sarah, reculez dans la ruelle pour atteindre un coffre contenant une Amulette anti malédiction. Avancez dans la même ruelle et prenez les Mures qui se trouvent au fond. Avancez ensuite dans le village et empruntez la ruelle de gauche. Avancez jusqu'au fond et prenez les Grantilles. Revenez au centre et entrez dans la taverne des Spiritueux de Gordeau puis prenez la Boite à cadeau pour fille. Sortez et allez à la partie droite de la ville. Avancez à gauche ensuite tournez à droite pour trouver un coffre contenant des Aquatilles. Entrez ensuite dans la maison pour prendre la Formule n°16. Entrez ensuite dans le manoir et prenez les 12000 Fols qui se trouvent dans le coffre situé à droite. Sortez et allez tout droit pour trouver un autre coffre contenant une Baie mure. Sortez ensuite du village et revenez à la Yourte.

## Région de Tatroi

Parlez au gens qui entourent la Yourte et en particulier à celui qui se trouve assis derrière. Entrez ensuite dans cette dernière et prenez l'Arc du meneur. Sortez et traversez le pont par lequel vous êtes venu. Après la cinématique, vous vous retrouvez dans une auberge. Vous décidez alors d'aller à Astral pour trouver un remède pour soigner Reimi. Allez donc au quai de la ville et embarquez à bord du bateau.

## Ville d'Astral

Sortez de l'auberge et avancez dans la ville. Il existe un coffre qui se trouve au bout de la ville, à droite, contenant une Pierre de dragon et un autre coffre situé au bout de la ville, à gauche, contenant une Garde recourbée. Faites ensuite vos achats dans les différentes boutiques avant de vous diriger vers le château. Entrez avec l'aide de Sarah.

## Château d'Astral

Après la cinématique, avancez et sauvegardez votre partie. Allez ensuite dans le coin droit de la salle pour trouver des Graines de constitution. Sortez ensuite de la salle et dirigez-vous vers les escaliers pour descendre. Après la cinématique, allez à gauche du trône et prenez l'Epée illustre Veinslay. Quittez ensuite le château et prenez le bateau vers Tatroi.

## Tatroi

Allez vers la statue qui se trouve au centre et parlez à la vielle dame qui se trouve près des stands des vendeurs. Allez ensuite au colisée et parlez aux trois gardes. Visitez le colisée où vous allez combattre l'Aigle noir. Evitez ses coups et enchainez les attaques éclairs pour lui infliger de sérieux dégâts. Les autres attaques ne sont pas très efficaces contre cet adversaire robuste. Pensez à vous soigner s'il vous touche plusieurs fois de suite. Continuez de lancer des attaques éclairs jusqu'à sa défaite et la récupération du remède. Après les cinématiques, revenez à Tatroi et quittez cette ville. Allez vers la tente puis traversez le pont et attrapez un Connil. A l'aide de cette monture, dirigez-vous vers le désert d'Astral.

## Désert d'Astral

Avancez vers l'oasis et ouvrez le coffre pour prendre le Calice d'argent. Grâce au Connil, vous ne serez pas repéré par les ennemis mais vous ne pouvez pas ramasser les points de récolte. Vous pouvez laisser le Connil pour profiter des points de récolte qui se trouvent dans le désert mais vous serez attaqué par les ennemis qui rodent dans la zone.

Avancez alors à gauche pour trouver un autre coffre contenant une Potion de Pâmoison. Continuez d'avancer vers les

rochers pour trouver les Graines d'attaque dans le coffre. Avancez et traversez le pont. Allez au fond à gauche et prenez les Gants de bandit. Avancez ensuite sur la plage pour prendre des Graines de défense. Allez ensuite à l'opposée et avancez jusqu´au fond. Prenez les 9856 Fols et revenez à l'oasis initial. Allez alors au nord pour atteindre la région de Tropp.

## Région de Tropp (dvd 2)

Restez sur le coté gauche et avancez pour trouver trois coffres. Prenez alors l'Eau bénite, les Grantilles et 4445 Fols. Allez ensuite au fond à droite pour prendre le Capaciteur magique.

## Grotte du Purgatorium

Entrez ensuite dans la grotte du Purgatorium. Avancez et prenez les potions d'Emeute qui se trouvent dans le coffre. Continuez votre chemin et ramassez les lucioles. A l'intersection, ouvrez le coffre et prenez les basilics. Récoltez les objets dans les points de récolte et allez à droite. Sortez de la grotte et avancez en ramassant les objets des points de récolte. Allez à gauche et avancez sur la plage jusqu'à atteindre les deux coffres contenant un Elixir de résurrection et la Formule 09. Rebroussez chemin et allez à droite vers le Purgatorium. Allez à sa gauche et ouvrez le coffre pour prendre les Sauges fraiches. Revenez à la porte et entrez. Après la cinématique, avancez et entrez dans la salle de gauche pour trouver deux coffres contenant une Bombes super électromagnétiques et un guide " Larcin ". Sortez et allez dans les balcons. Avancez à droite et allez à la dernière salle pour prendre le guide " Esquive de piège ". Sortez enfin du château et revenez à la grotte. Revenez à l'intersection et allez à gauche. Prenez les Graines de constitution en chemin et sortez de la grotte.

Avancez vers la muraille et allez à sa gauche pour trouver un coffre contenant de l'Eau des esprits. Revenez à la porte et entrez dans la cité.

## Tropp

Visitez les boutiques et faites vos achats. Entrez dans l'auberge sauvegardez votre partie puis montez à l'étage et prenez la Galette revigorante. Allez ensuite sur le quai gauche du port et prenez le Fruit étrange. Allez ensuite au fond de la cité (à droite) pour trouver la maison d'Eleyna. Après la cinématique, parlez à Eleyna et à vos amis. Parlez encore une fois à Eleyna. Après une autre cinématique, dirigez-vous à nouveau vers le Purgatorium.

## Purgatorium

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Allez vers la jarre éteinte et allumez-la pour révéler un passage dans le mur. Empruntez alors ce passage et descendez les escaliers. Allez à la dernière salle qui se trouve à gauche et allumez les jarres selon l'ordre donné par la hallebarde de la statue. Entrez ensuite par le nouveau passage. Allumez les trois jarres en suivant l'ordre. Entrez dans la salle suivante et repérez le cristal lumineux qui vous sera utile par la suite puis allez à vers les jarres. Allumez encore des jarres en commençant par celle indiquée par les deux statues. Entrez dans le nouveau passage pour affronter le boss de cet endroit.

**Boss : Monstre de garde**
Malgré la puissance et la résistance de ce boss, il ne représente pas une très grande menace pour vous. Evitez cependant ses attaques frontales en les esquivant. Restez toujours derrière lui et attaquez-le pendant qu'il saute d'un endroit à l'autre. Soyez patient et attaquez constamment votre ennemi par derrière jusqu'à l'éliminer.

Vous recevrez après le combat l'Anneau de lumière, nécessaire pour ouvrir les portes de cet endroit. Le problème est que cet anneau n'a qu'une seule charge et vous devez le recharger après chaque utilisation. Les cristaux lumineux rechargent l'anneau mais chaque cristal n'est utilisable qu'une seule fois. Si vous restez sans charge, quittez le château puis revenez.

Commencez alors votre récolte d'objets. Allez à la salle du nord et allez à gauche pour ouvrir la porte. Ouvrez le coffre pour prendre du Métal runique, un Bractéate, un Processeur quantique et des Pierres de feu. Quittez ensuite la salle, allez à droite pour recharger l'anneau puis rebroussez chemin vers les escaliers. Arrêtez-vous à la salle qui précède les escaliers et ouvrez la porte située à droite avec votre anneau.
Entrez et prenez l'Arc de sagesse. Pour recharger l'anneau, allez dans la salle la plus au Sud du couloir (là où se trouvait le boss). Remontez dans les balcons et allez à gauche. Utilisez l'anneau sur la porte et entrez. Suivez les indications des deux statues pour allumer les jarres dans l'ordre. Entrez, combattez les ennemis et prenez la Tunique flamboyante et des Dispositifs antipoison. Sortez et entrez dans le Purgatorium. Revenez en bas et allez à la dernière salle non visitée (à gauche) puis ouvrez la porte pour prendre l'Eau bénite. Sortez et allez aux escaliers qui mènent à l'étage inférieur.

Avancez tout droit et remontez. Allumez les jarres selon l'ordre et entrez recharger l'anneau. Redescendez ensuite, allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez les 8000 Fols. Allez vers le dernier pilier à droite et prenez la Formule 14. Suivez ensuite les indications des quatre statues pour allumer les jarres. Quand les escaliers apparaissent, descendez par la droite et entrez dans la salle pour recharger votre anneau et pour prendre les graines d'intelligence. Sortez et allez à la salle la plus à gauche. Entrez et prenez l'Armure majestueuse. Entrez dans la salle suivante et allumez les jarres pour faire apparaitre les escaliers. Montez et rechargez votre anneau. Sortez et allez à la deuxième salle, à droite. Passez la porte et avancez jusqu'à la salle des jarres. Allumez la première jarre indiquée par la statue ensuite regardez cette dernière. Elle indiquera l'ordre de toutes les jarres avant de s'immobiliser. Mémorisez alors l'ordre et allumez les jarres. Passez ensuite par le nouveau passage.

Après la cinématique, revenez au couloir. Allez à la deuxième salle à droite et prenez la Baie mure. Sortez, rechargez votre anneau et entrez dans la première salle (à gauche) pour prendre les sauges fraiches. Sortez et revenez à la salle qui se trouve en haut des escaliers. Passez la porte et descendez vers le niveau inférieur. Allumez les jarres selon l'ordre et n'oubliez pas celles qui se trouvent dans le couloir. Descendez et prenez le guide " Concentration " et le Canon ancien qui se trouvent dans le coffre. Passez ensuite sur le point de récupération avant de quitter cette zone. Descendez les escaliers et sauvegardez votre partie. Vous allez maintenant affronter le boss de cette zone.

**Boss : Tamiel**
Ce boss est vraiment dangereux et vous devez atteindre un niveau élevé avant de le combattre pour résister à ses attaques. Donc, pensez à combattre les ennemis qui se trouvent dans la zone pour gagner des points d'expérience. Commencez ensuite par éliminer les deux vagues d'ennemis invoqués par le boss. Ils ne vous menacent en aucun cas mais faites quand même gaffe à leur poison. Le boss est vraiment résistant et invoquera d'autres sbires pendant votre affrontement. Commencez par éliminer ces ennemis pour protéger vos amis et pour qu'ils participent à l'attaque contre le boss. Assurez-vous d'avoir un soigneur dans le groupe et n'hésitez pas à vous soigner dès que vos PV chutent de moitié. Attaquez votre ennemi de face et enchainez les attaques éclairs et les combos. Evitez ses ripostes et surtout son laser dévastateur. Rien qu'avec ce laser il peut décimer tout votre groupe. Soyez patient et tournez autour de votre ennemi lorsqu'il déclenche son laser puis profitez de sa passivité pour vous soigner et soigner vos amis. Continuez d'attaquer de face jusqu'à l'élimination du boss.

Après le combat, reprenez la route vers le Calnus et pensez à éliminer tous les ennemis en chemin pour accroitre votre niveau. Passez d'abord par Tropp pour faire vos achats puis allez dans la forêt et cherchez un Connil pour traverser les sables mouvants vers Tatroi. Faites d'autres achats et continuez vers votre vaisseau.

## Vaisseau Calnus

Dans votre vaisseau, mettez le cap sur Aeos. Ensuite parlez  comme d'habitude à tout l'équipage. Allez dans votre chambre et faites une sieste. Sortez ensuite et reparlez à votre équipage jusqu'à la signalisation de la fin du voyage.

## Planète Aeos

Votre ancienne base est totalement dévastée. Remontez et parlez encore une fois à votre équipage. Sortez et allez à droite. Sortez de la base par le chemin de droite. Avancez ensuite derrière les rochers pour trouver un tunnel et entrer.

## Tunnel sous l'eau

Avancez en éliminant les ennemis et prenez le chemin de gauche pour trouver un coffre contenant des graines de défense. Eliminez d'autres ennemis et sortez du tunnel.

## Plaines du sud

Avancez dans les plaines et passez par les points de récolte. Eliminez les ennemis en chemin et ouvrez tous les coffres se trouvant dans la zone et contenant des Aquatilles, une pierre de monstre, du Cidre maudit et des Poix immondes. Suivez ensuite le chemin jusqu'au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Avancez encore pour affronter vos nouveaux ennemis qui vous prennent dans une embuscade.

Il s'agit de soldats fantôme très coriaces. Ciblez toujours, en premier, le chef fantôme qui possède des cornes sur son casque. Plusieurs vagues d'ennemis vont se succéder. Pensez à vous soigner complètement avant l'arrivée de la vague suivante. Utilisez l'attaque éclair fréquemment pour éliminer vos ennemis et n'oubliez pas d'enchainer avec les combos. Après l'affrontement, Faize vous quitte et Arumat prend sa place. Ce dernier est beaucoup plus puissant que Faize et avec quelques améliorations il sera vraiment redoutable.

Continuez ensuite votre exploration des plaines et prenez la formule N° 29, l'Amulette de lumière, 35003 Fols, des Grantilles, des Mures, des Bâtons lumineux, un Symbole de Régénération, des Myrtilles et de l'acier. Avancez vers la grotte et passez sur le point de récupération. Entrez ensuite dans la grotte.

## Dédale des insectes Miga

Avancez et sauvegardez votre partie. Ne ratez aucun ennemi dans cette grotte et affrontez-les tous pour augmenter votre niveau. Avancez vers les sables mouvants et enfoncez-vous pour atteindre le niveau inférieur. Avancez et allez à droite vers le point d'extraction. Suivez le chemin qui mène vers un autre point d'extraction puis allez vers le chemin de droite et utilisez l'Anneau de terre pour dégager le passage. Eliminez les ennemis et prenez les Mures et les Basilics qui se trouvent dans le coffre. Suivez le chemin qui mène vers le bas jusqu'aux sables mouvants. Allez à droite des sables et ouvrez le coffre pour prendre l'Aluminium. Revenez aux sables mouvants et enfoncez-vous dedans.

Ouvrez le coffre pour prendre des Graines de précision actives. Suivez le chemin en bas de votre carte et sautez la dénivellation. Utilisez l'Anneau de feu sur le coffre pour prendre une Baguette nature. Allez ensuite à droite et marchez dans les sables mouvants.

Ouvrez le coffre et prenez le guide " Charge ". Avancez ensuite dans le chemin étroit et tournez à gauche. Montez ensuite vers le niveau précédent. Avancez et, à l'intersection, allez dans le chemin situé à droite. Prenez l'Acier dans le coffre. Avancez, passez dans les sables et prenez la Formule 11 qui se trouve dans le coffre. Dirigez-vous vers l'est et utilisez votre Anneau de feu pour faire fondre la glace et avancer. Eliminez l'ennemi qui détruit les rochers et prenez les Pierres de monstre qui se trouvent dans le coffre. Revenez aux escaliers et montez vers le niveau supérieur.

Revenez alors à l'intersection et allez cette fois dans le chemin situé à gauche. Ouvrez les deux coffres et prenez les Griffes d'ouragan et les Poix immondes. Continuez dans le chemin qui mène au nord et enfoncez-vous dans les sables mouvants. Avancez et prenez les Bâtons lumineux sur votre chemin. Repérez le point de sauvegarde sur votre carte et dirigez-vous directement vers ce point en longeant le mur gauche. Allez ensuite à droite pour affronter le boss des lieux.

**Boss : Grirmaros**
Pour affronter ce boss, assurez-vous d'avoir deux soigneurs dans votre groupe. Maintenez cette disposition pour tous les prochains boss. Ordonnez à vos soigneurs de rester à l'écart pendant que vous utilisez la puissance d'Amurat dans les attaques éclairs. Commencez par éliminer les créatures que Grimaros lance sur vous. Si vous les laissez libres de leurs mouvements, ils s'attaqueront à vos soigneurs qui sont plus vulnérables que vous. Le point sensible de votre ennemi se trouve au bout de sa queue et vous ne pouvez l'atteindre qu'avec les attaques éclairs. Enchainez alors ces

attaques et ne perdez pas de vue vos soigneurs (aidez-les s'ils sont en danger). Revenez ensuite à votre ennemi et trouvez le bon moment pour appliquer des attaques éclairs jusqu'à sa mort.

Après ce combat, fouillez les coffres restants et prenez l'Eau de source, des Poix immondes et du Basilic.
Prenez les escaliers vers l'Est et saisissez la Cisaille à métaux brisée puis remontez les escaliers et quittez la grotte.
Traversez les Plaines du Sud jusqu'à votre vaisseau.

### Vaisseau Calnus

Mettez le cap sur EN II. Allez ensuite parler à votre équipage. Allez voir Arumat pour faire un duel avec lui. Parlez au reste de l'équipage et faites une sieste tant qu'il n y a pas de nouveaux dialogues disponibles. Reparlez ensuite à votre équipage jusqu'à atteindre votre destination.

## EN II (dvd3)

### Quai

Avancez vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre partie. Allez ensuite à gauche et prenez les Unités d'élimination du néant et les Graines d'intelligence actives. Allez ensuite à droite et utilisez l'Anneau du feu pour ouvrir le coffre qui contient des Graines de constitution et de la Nourriture pour connil et des Baie Mure. Entrez ensuite par la porte.

### Salle de contrôle centrale

Avancez et montez sur la plateforme qui vous conduit jusqu'à la salle. Prenez la Formule 18, le guide " Réparation d'urgence " et les Fortifiants physiques qui se trouvent dans les deux coffres. Allez au centre de l'ascenseur et choisissez la salle des moniteurs A. Avancez et parlez à Giotto. Parlez ensuite à vos amis et enfin à EX. Passez par tous les étages et parlez aux occupants. Allez ensuite à l'ancienne route vers le sanctuaire. Avancez et discutez avec le gardien qui vous parle de l'Anneau du vent. Allez ensuite avec l'ascenseur à Centropolis.

### Centropolis

Dans cet endroit, faites vos achats et chargez vos anneaux en parlant à la fille qui se trouve dans l'auberge. Parlez à tous les habitants puis allez au laboratoire pour parler de l'anneau. Dirigez-vous ensuite au cimetière. Parlez aux deux personnes qui se trouvent sur place et examinez la tombe indiquée sur votre carte. Allez ensuite à gauche et examinez l'arbre pour y trouver l'anneau. Prenez-le et allez vers l'ascenseur pour descendre vers l'ancienne route et le sanctuaire.

### Ancienne route vers le sanctuaire

Avancez et utilisez votre Anneau de vent pour dégager la route. Combattez comme d'habitude tous les ennemis de cette zone pour gagner en niveaux d'expérience. Ouvrez ensuite votre carte et repérez tous les coffres. Prenez leur contenu et allez vers la porte du sanctuaire.

### Le sanctuaire

Sauvegardez votre partie et éliminez les ennemis en avançant. Avant d'aller sur la plateforme circulaire, fouillez les alentours pour trouver des coffres et un point de récupération (utile avant d'affronter le boss). Allez ensuite vers la plateforme pour entamer le combat.

**Boss : Kokabiel**
Commencez par éliminer les créatures que l'ennemi invoque. Certaines sont invulnérables, donc ignorez-les. Kokabiel se sent vulnérable sans ses créatures et décide donc d'en invoquer d'autres. Quand il procède à l'invocation et crée sa sphère de couleur jaune, attaquez-le pour lui infliger un max de dégâts. Utilisez Arumat et Edge qui sont forts dans les attaques au corps à corps pendant que vos deux autres amis vous soignent. Eliminez encore une fois les créatures invoquées et frappez le boss quand il essaye d'en invoquer des nouvelles. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du boss.

Après le combat, revenez à la salle des moniteurs A et parlez à EX. Revenez ensuite à Centropolis et allez à droite et à gauche du centre commercial pour visiter les maisons de Bacchus et Myuria. Dites à Bacchus qu'il s'agit d'un beau bâtiment et à Myuria que vous cacherez une lettre pour Reimei. Revenez ensuite à votre vaisseau.

## Nox Obscurus

### Le Ravin de l'extinction

Après la cinématique, vous pouvez utiliser le point de téléportation pour revenir aux planètes que vous aviez visitées auparavant. Sauvegardez votre partie et avancez en éliminant tous les monstres pour gagner de l'expérience. Vous devez ensuite avancer en sautant les dénivellations. N'oubliez pas de prendre le contenu des coffres éparpillés dans la zone. Pour atteindre les dénivellations les plus hautes, entrez dans les bulles qui jaillissent du liquide ensuite sautez pendant que vous êtes dans les airs. Ne passez pas à travers les jets de gaz pour ne pas être empoisonné. Avancez jusqu'au nord pour entrer dans le marais.

### Le marais pulsant

Avancez en prenant à gauche et montez sur la plus haute dénivellation pour trouver le point de récupération ainsi qu'un coffre contenant une Baguette de cauchemar. Descendez et continuez à gauche. Fouillez les coffres et les points d'extraction et passez dans les salles d'exécution.

### Les salles d'exécution

Dans cette zone, évitez les combats pendant que vous êtes dans l'aurore des cristaux. Ces dernier vous réduisent au silence et vous empêchent d'utiliser vos compétences. Fouillez tous les coffre et avancez jusqu'à l'épave du vaisseau de Crowe. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la porte du palais. Sauvegardez votre partie et entrez.

### Palais de la création - Secteur 1

Dans ce premier secteur, le temps s'est arrêté et tout le monde est figé. Fouillez tous les coffres puis allez à droite et avancez sur la plateforme jusqu'au pendule. Montez sur la plateforme pour relancer le temps. Descendez alors et allez à gauche pour atteindre la porte qui mène vers le secteur 2.

### Palais de la création - Secteur 2

Vous devez passer à travers plusieurs portes de téléportation pour sortir de cette zone. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche puis passez par la porte qui se trouve à l'est (sur votre carte). Prenez la porte centrale et ramassez les Graines d'attaque et les Graines de santé. Revenez ensuite au premier astéroïde.

Prenez alors la porte de l'ouest. Passez par la porte suivante et prenez les 15 Fols. Franchissez la porte située au nord. Dans cet astéroïde il y a trois portes. Commencez par celle du nord pour trouver trois coffres. Prenez leur contenu et revenez à l'astéroïde précédent. Passez alors par la porte de l'ouest. Franchissez les deux portes successives situées à

l'est pour trouver d'autres coffres. Revenez deux fois et passez par la porte de l'ouest pour atteindre le secteur 3.

### Palais de la création - Secteur 3

Avancez dans la grande zone et éliminez les ennemis en chemin pour augmenter votre niveau. Fouillez tous les coffres et dirigez-vous à gauche vers la sortie.

### Palais de la création - Secteur 5

Ce secteur est semblable au premier, le temps y est figé. Fouillez les coffres et allez vers le pendule. Utilisez votre Anneau de feu pour le remettre en marche et sortez du secteur.

### Palais de la création - Secteur 8

Avancez vers la statue ensuite allez devant le miroir. Revenez ensuite à la statue pour récupérer le Bâton de serpent. Allez ensuite à gauche pour quitter la zone.

### Palais de la création - Secteur 7

Essayez d'utiliser les escaliers dans cette zone pour les voir s'effondrer. Fouillez alors les coffres et rebroussez chemin vers le secteur 3 et utilisez la sortie nord-ouest pour atteindre le secteur 4.

### Palais de la création - Secteur 4

Les portes de ces astéroïdes n'apparaissent que si vous vous approchez d'eux. Passez par la porte la plus à droite et sortez par une autre porte située à l'est pour revenir dans le secteur 7, mais de l'autre coté.

### Palais de la création - Secteur 7

Encore une fois, les escaliers s'effondrent sous vos pieds. Fouillez les coffres et revenez au secteur précédent (le secteur 4).

### Palais de la création - Secteur 4

Passez par la porte la plus au nord et prenez la Batterie Vulcan. Allez ensuite au nord-est pour atteindre le secteur 6.

### Palais de la création - Secteur 6

Cette zone est pleine de trésors et d'ennemis. Fouillez les coffres et éliminez tous les ennemis pour gagner plus d'expérience et améliorer vos compétences. Ensuite, revenez au secteur 4.

### Palais de la création - Secteur 4

Passez par la porte du sud-est et prenez la Pierre des ténèbres. Traversez la porte suivante pour atteindre un autre astéroïde. Franchissez la porte située au sud-est puis celle située à droite de cet astéroïde pour revenir au secteur 7.

## Palais de la création - Secteur 7

Le Bâton de serpent remettra le temps en marche. Mettez-vous sur la plateforme du pendule pour atteindre l'autre coté. Avancez ensuite et franchissez la porte vers la salle du trône. Sauvegardez votre partie et avancez pour affronter le boss.

**Boss : L'apôtre de la création**
Maintenez toujours deux soigneurs à vos cotés en améliorant leurs compétences de soins au maximum. Attaquez votre ennemi au corps à corps et enchainez les combos (et en particulier les combos de vitesse) en les exécutant parfaitement pour lui infliger un max de dégâts. Utilisez aussi les attaques éclairs et soyez patient car le combat risque d'être long. Maintenez la même tactique en vous assurant que vos soigneurs sont à l'abri. Quand le boss sera vaincu, il vous propulsera dans une autre dimension.

Repérez la lumière blanche et avancez vers elle en essayant de ne pas toucher les cristaux pour ne pas déclencher des combats contre les anciens boss des niveaux précédents. Une fois vous atteindrez la lumière, vous affronterez le vrai boss de fin.

**Boss : Satanel**
Vous combattez en premier temps la première forme du boss. Il est invulnérable et se cache derrière une armure. Il utilise quatre sphères pour attaquer, elles tournent devant lui et chacune possède ses propres attaques. Essayez d'éviter les attaques et ruez-vous sur les sphères pour les détruire en oubliant le boss pour le moment.

Une fois les sphères détruites, vos coups pourront causer des dégâts à Sataniel. Evitez ses attaques lorsqu'il est en mode " vitesse " puis enchainez avec des combos. Evitez aussi les attaques éclairs qui vous mettent à découvert et vous rendent vulnérable aux coups de l'ennemi. Gardez Sataniel loin de vos deux soigneurs pour qu'il ne les touche pas avec ses attaques de groupe. Essayez de contourner le boss et bourrinez sans relâche à l'aide de vos plus puissants coups pour l'atteindre. Le combat risque de durer très longtemps, donc soyez patient. Avec un peu de persévérance vous viendrez à bout de ce monstre. Lorsque vous l'aurez battu vous pourrez vous féliciter d'avoir sauvé la galaxie. Bravo !

# Star Trek : D-A-C

© Paramount Digital Entertainment / Naked Sky Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

## CODE : KOBAYASHI MARU

Lorsqu'un match débute, appuyez sur Start et faites : **LT, Y, X, X, Y, RT**. Ce code aura pour effet de quadrupler votre vitesse de tir et de régénération.

# Star Wars : Le Pouvoir de la Force

© LucasArts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Projeté (5)

Vaincre 100 ennemis avec la Projection de Force

### Saisi (5)

Vaincre 100 ennemis avec l'Emprise de Force

### Choqué (5)

Vaincre 100 ennemis avec l'Éclair de Force

### Repoussé (5)

Vaincre 100 ennemis avec la Répulsion

### Empalé (5)

Vaincre 100 ennemis avec le Lancer de sabre

### Balayé (5)

Vaincre 100 ennemis avec le Bouclier d'Éclairs

### Doué (5)

Gagner 250 000 points de Force dans un seul niveau

### Fureur (5)

Obtenir un bonus de Fureur x4

### Fureur Sith (10)

Obtenir un bonus de Fureur x8

### Étoile corellienne (10)

Remplir tous les objectifs bonus d'un niveau

### Expert (10)

Gagner 500 000 points de Force dans un seul niveau

### Agrippé (15)

Vaincre 100 ennemis en les agrippant

### PROXY ne va pas apprécier (15)

Détruire 35 droïdes

### Leader Rebelle (15)

Vaincre 500 Impériaux

### Bossk (15)

Vaincre 200 Wookiees dans le prologue sur Kashyyyk

### Brute (15)

Vaincre 25 Ugnaughts ou Jawas

### Fureur de Seigneur Sith (15)

Obtenir un bonus de Fureur x12

### Plus ils sont gros (15)

Vaincre 6 Rancors

### Plus ils tombent facilement (15)

Vaincre 10 TR-TT ou TK-TT

### Chair à canon (15)

Vaincre 150 Stormtroopers

### Catapulté (20)

Vaincre 100 ennemis en les catapultant

### Épreuves Sith (20)

Terminer tous les défis de la Salle d'entraînement et les modules de combat

### Entraînement Sith (20)

Finir toutes les leçons de la Salle d'entraînement

### Maîtrise Projection de Force (20)

Vaincre 500 ennemis avec la Projection de Force

### Maîtrise Préhension de Force (20)

Vaincre 500 ennemis avec la Préhension de Force

### Maîtrise de l'Éclair de Force (20)

Vaincre 500 ennemis avec l'Éclair de Force

### Maîtrise Répulsion de Force (20)

Vaincre 500 ennemis avec la Répulsion

### Maîtrise du Lancer de sabre (20)

Vaincre 500 ennemis avec le Lancer de sabre

### Maîtrise Bouclier d'Éclairs (20)

Vaincre 500 ennemis avec le Bouclier d'Éclairs

### Légende (25)

Gagner 600 000 points de Force dans un seul niveau

### Collectionneur d'Holocrons (75)

Récupérer tous les Holocrons Jedi de la partie

### Apprenti (75)

Terminer le jeu - Difficulté Apprenti. Ne pas modifier la difficulté.

### Guerrier Sith (100)

Terminer le jeu - Difficulté Guerrier Sith. Ne pas modifier la difficulté.

### Seigneur Sith (100)

Terminer le jeu - Difficulté Seigneur Sith. Ne pas modifier la difficulté.

### Maître Sith (100)

Terminer le jeu - Difficulté Maître Sith. Ne pas modifier la difficulté.

## Succès secrets

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## TENUE JEDI

Terminez le jeu une fois avec la fin "Jedi" pour débloquer le costume de Jedi.

## CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

### Divers

| | |
|---|---|
| ADEGAN | Lancer de sabre au rang max |

| | |
|---|---|
| COUNTDOOKU | Sabre laser optimisé |
| DATHOMIR | Force de répulsion au rang max |
| EXARKUN | Répulsion au rang max |
| HURRIKANE | Cristaux de sabre laser |
| JOCASTA | Tous les talents de la Force |
| KATARN | Pouvoir de la force au maximum |
| LIGHTSABER | Sabre laser optimisé |
| MINDTRICK | Niveaux miroir |
| OSSUS | Toutes les données débloquées |
| SITHSPAWN | Mode Sith Master |

## Personnages

| | |
|---|---|
| BLACKHOLE | Trooper shadow |
| FERRAL | Trooper scout |
| HARDBOILED | Général Rahm Kota (saoul) |
| MANDALORE | Général Rahm Kota |
| MASTERMIND | Empereur Palpatine |
| PHOENIX | Trooper incinérateur |
| PROTOTYPE | Proxy |
| SNOWMAN | Trooper snow |
| TK421BLUE | Commandant Stormtrooper |
| TK421GREEN | Trooper Kashyyyk |
| TK421WHITE | Stormtrooper |
| VICEROY | Sénateur Bail Organa |

## Tenues

| | |
|---|---|
| DANTOOINE | Tenue de cérémonie jedi |
| HOLOCRON | Tenue de Jedi |
| KORRIBAN | Armure Sith Stalker |
| SOHNDANN | Tous les costumes |
| WOOKIEE | Tenue de Kento |

## Combos

| | |
|---|---|
| BRUTALSTAB | Combo : "brutal stab" |
| DARAGON | Combo : "sith slash" |
| EETHKOTH | Combo "aerial assault" |
| FREEDON | Nouveau combo |
| KITFISTO | Combo : "saber sling" |
| LUMIYA | Combo : "Sith Saber Flurry" |
| MARAJADE | Nouveau combo |
| MASSASSI | Combo : "lightning bomb" |
| MOLDYCROW | Tous les combos |
| PLOKOON | Combo : "saber slam" |
| RAGNOS | Combo : "lightning grenade" |
| SAZEN | Combo : "Sith Throw" |
| VENTRESS | Combo : "aerial ambush" |
| YADDLE | Combo "aerial blast" |

## DIFFICULTÉ "SITH MASTER"

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Niveau 1 : Vador

Note : Ce stage ne se trouve pas dans le choix des missions.

Aucun objectif. Avancez jusqu'au Jedi et tuez-le. Les stormtroopers sont vos alliés dans ce niveau, mais vous pouvez les tuer pour gagner des points de vie.

### Niveau 2 : Usine chasseur TIE

Dans le premier couloir, vous ne rencontrerez aucun ennemi. Avancez alors jusqu'au hangar. Une fois arrivé, détruisez tous les chasseurs accrochés au plafond (objectif secondaire).

*Holocron 1: " cristal jaune " - Sur la passerelle centrale (la plus haute); utilisez un aileron dorsal du vaisseau craché + Double Saut*

*Holocron 2 : " 10 000 pts de force " - Sur la plate-forme du hangar (il est plus facile d'y accéder par une extrémité)*

Pour sortir du hangar, utilisez la force pour vous créer une ouverture. Une fois dans le couloir, allez tout droit et prenez la porte de droite.

*Holocron 3 : " 10 000 pts de force "*

Prenez ensuite la seconde porte, vous arriverez dans un couloir. Sur votre gauche, il y a des ennemis qui vont arriver. Sur votre droite il y a une porte, prenez-la. Vous arriverez alors dans une grande salle. Vous y verrez une passerelle, remontez-la jusqu'à ce qu'un chasseur s'écrase. Empruntez alors le chemin qu'il vous a ouvert dans le mur. Plus loin, empruntez la porte et éliminez les ennemis qui arriveront. Passez ensuite la seconde porte :

*Holocron 4 : " sphère de talent de force " - Il se trouve derrière des caisses.*

Revenez après sur vos pas et empruntez l'ascenseur.

*Holocron 5 : " sphère de combos de force " - Il se trouve devant vous.*

Avancez, vous êtes en train de remonter une première passerelle, tournez sur votre gauche, faites vos doubles sauts et redescendez la seconde passerelle.

*Holocron 6 : " 10 000 pts de force " - Dans un recoin à droite de la passerelle.*

Continuez, vous arriverez dans la salle des communications. Tuez tous les ennemis en utilisant le bonus de force que vous trouverez au milieu de la salle. Une fois fait, prenez la porte qui se trouve à votre droite, vous arriverez alors dans un couloir ; une cinématique se lancera. Une fois la cinématique achevée, vous arriverez dans une salle où vous serez prisonnier d'un champ de force. Pour le désactiver, vous devrez utiliser la force pour arracher un objet en dehors du champ. Une fois libéré, continuez votre chemin, vous arriverez dans une salle panoramique. Tuez-y les ennemis en utilisant les vitres (c'est bien plus sympa). Une fois le massacre terminé, poursuivez votre route, et vous arriverez dans

une salle. Tuez les ennemis et continuez en utilisant la force. Prenez le tunnel, à un moment, vous serez bloqué par une porte ; défoncez la. Vous arriverez dans la première salle des ailes des chasseurs. Il faut vaincre les ennemis (pour être tranquille et atteindre le niveau le plus haut).

*Holocron 7 : " 10 000 pts de force "*

*Holocron 8 : " 10 000 pts de force "*

Redescendez au niveau intermédiaire, tuez les ennemis et sortez de la salle, vous arriverez dans un couloir. A votre droite se trouve la seconde aile de chasseur détruit. Utilisez-les, en les remettant en place pour récupérer :

*Holocron 9 : " 10 000 pts de force ".*

Une fois fait, continuez à grimper. Allez sur le bord gauche de la passerelle (pour ne pas être gêné par le double saut) et faites un double saut pour récupérer :

*Holocron 10 : " Cristal de pouvoir rubat ".*

Redescendez tout en bas et quittez la salle. Abattez les ennemis et prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans un couloir. Tuez les ennemis. Prenez la première à gauche, vous arriverez dans une autre pièce: la salle de fabrication. Sous la passerelle vous trouverez :

*Holocron 11 : " 10 000 pts de force ".*

Traversez la salle, prenez la porte de gauche, tuez les ennemis et reprenez la porte à gauche.

*Holocron 12 : " Sphère de talent de force " - Entre les quatre rayons verts à gauche.*

Désactivez le champ de force situé devant vous. Sur votre droite, un peu en arrière, vous trouverez :

*Holocron 13 : " 10 000 pts de force ".*

Revenez sur vos pas, prenez à gauche, avancez au milieu de la salle et prenez l'holocron situé dans un recoin sur la droite.

*Holocron 14 : " 10 000 pts de force ".*

Continuez, et au bout à droite, avant de quitter la salle, vous trouverez :

*Holocron 15 : " 10 000 pts de force ".*

Sortez de la salle, prenez l'ascenseur et massacrez le boss.

**Boss : Général Kota**
Il vous suffira d'enchaîner des attaques avec votre sabre, tout en parant les siennes. Par contre faites attention lorsqu'il se met au centre et qu'il charge sa force, ensuite vous n'avez plus qu'à continuer vos enchaînements.

## Niveau 3 : RAXUS PRIME

Avancez droit devant, vous apercevez un réacteur. Utilisez le nouveau pouvoir que vous venez d'acquérir (pouvoir de " l'éclair "), pour vous permettre de faire une brèche dans l'hyper propulseur. Projetez le réacteur contre l'hyper propulseur. Gagnez la rive d'en face, en contournant le secteur par la gauche, et en sautant sur diverses plates-formes circulaires. Elles ne seront pas toujours visibles et il faut les élever hors de la lave grâce à la force. Vous trouverez un deuxième réacteur à envoyer dans l'hyper propulseur. A la fin de ce parcours de plates-formes, revenez vers la gauche pour pénétrer dans l'ouverture créée. Grimpez tout en haut de l'axe mobile pour pouvoir récupérer un holocron de

sphère de pouvoir. En passant par l'axe, sortez de la salle et prenez le couloir. Allez en haut du tuyau, ouvrez le barrage avec la force. Descendez, tuez les ennemis et avancez. Utilisez les trois taules pour vous protéger de la lave. Avancez jusqu'à obtenir la cinématique. Prenez la porte à gauche en utilisant la force, et prenez :

*Holocron " 10 000 pts de force ".*

Sortez et tuez le reste des ennemis. Faites monter la plate-forme (objet bleu) avec la force, sautez dessus et descendez par le trou de droite. Avancez, tout en éliminant les ennemis. A gauche il y a une porte secrète. Retournez en arrière, tuez-les, tout droit à droite.

*Holocron : " 10 000 pts de force ".*

Retournez sur la porte secrète, avancez, tuez les ennemis, ouvrez l'autre porte secrète avec la force,

*Holocron " 10 000 pts de force ".*

Au-dessus, suite du niveau, descendez et avancez. Tuez les ennemis. Ouvrez la porte avec la force (cinématique) et tuez tous les ennemis (vivement recommandé). Revenez à l'entrée pour trouver, à droite de la baraque au centre :

*Holocron " sphère de combo "*

Faites le tour pour récupérer :

*Holocron de cristal " sabre d'or ".*

Passez par le trou à votre droite, désactivez le champ de force pour prendre le passage. Une fois dans le passage, prenez à droite (nouvelle bataille). Faites le ménage et prenez sous le générateur qu'il faut activer.

*Holocron " sphère de talent de force ".*

Allez en face des deux générateurs pour récupérer :

*Holocron " sabre jaune concentré ".*

Retournez vers le champ de force. En entrant dans la passerelle de gauche, électrifiez le réacteur en feu (cinématique). Revenez sur vos pas, tuez l'ennemi avec le générateur central. Prenez l'autre passerelle pour récupérer :

*Holocron " 10 000 pts de force ".*

Montez sur la dernière petite plate-forme, pour détruire la grande cuve avec la force. Suivez le chemin en bas. Tuez les ennemis. Avancez sur la gauche, jusqu'à un barrage en fer. Utilisez la force. Faites vous alors un chemin avec les plaques de fer, vers :

*Holocron "bure sith".*

Revenez sur vos pas. Avancez, jusqu'à affronter un ennemi. Arrivez aux grandes portes, prenez les trois Holocron. Le premier se trouve à gauche :

*Holocron  " 10 000 pts de force ".*

Le second au milieu,

*Holocron  " cristal de sabre ".*

Utilisez la tête de machine pour arriver sur la passerelle centrale. Le troisième se trouve derrière vous :

*Holocron " 10 000 pts de force ".*

Prenez l'ascenseur et à vous le boss.

**Boss: Kazdan Paratus**
Celui-ci parera plus souvent vos attaques que le Général Kota, néanmoins vous pouvez utiliser l'éclair pour le mettre OUT quelques secondes. Ce laps de temps assez court vous permettra de placer quelques coups de sabre, si non envoyez-lui tout ce que vous trouverez. Au bout d'un moment il ira se placer en haut d'un pilier, et il créera un monstre de ferraille que vous avez combattu auparavant. Une fois celui ci vaincu il redescendra. Enchaînez-le comme précédemment, mais dès que sa barre de vie sera assez faible, un deuxième colosse de fer arrivera. Détruisez-le et achevez Kazdan Paratus.

## Niveau 4 : FELUXIA

Avancez tout droit pour atteindre une grotte. Montez jusqu'en haut, en courant sur le côté de la salle et sautez sur les plates-formes centrales. Dans cette salle se trouvent de nombreux Holocron, alors prenez soin de les chercher. La sortie se trouve tout en haut à droite. Vous arrivez dans un couloir qui vous conduit dehors. Tuez les ennemis (si cela vous fait plaisir).

Continuez jusqu'à gagner une arène, un ennemi puissant vous y attendra. Une fois cette brute vaincu, reprenez votre route. Vous tomberez alors nez-à-nez avec le même ennemi que dans l'arène, mais cette fois ils seront trois. Quelques Holocron se trouvent dans cette zone, cela vous sera utile pour pouvoir les battre. Une fois vaincus, continuez votre chemin, le boss vous y attend.

**Affrontez le boss : Shaak Ti**
Pour éviter ses attaques spéciales, esquivez sur les côtés ou sautez, puis aller lui refaire le chignon à coup de sabre laser. Entre deux, éliminez les soldats qu'elle serait tentée d'appeler en renforts (cool, des points de vie et de la chair fraiche). Continuez de lui montrer qui vous êtes. Quand il ne lui restera que 50% de sa vie, elle descendra un niveau. Suivez-la, et poursuivez le combat. Mais faites attention aux tentacules qui chercheront à attraper tout ce qui leur passe à portée. Continuez de vous acharner sur Shaak Ti, et ce, malgré les soldats qu'elle continue d'appeler. Une fois que vous lui aurez montrée comment bien manier le sabre laser, une cinématique annonçant sa fin se lancera. Félicitations, vous venez de tuer Shaak Ti.

## Niveau 5 : EMPIRIQUE

Détruisez la vitre et activez le générateur pour arrêter la diffusion du gaz. Derrière la première porte, vous trouverez :

*Holocron " sabre bleu "*

Derrière la seconde porte, prenez le couloir et tuez les ennemis. La troisième porte (celle qui donne sur la salle de la capsule), en dessous de la passerelle, près de l'entrée, vous trouverez :

*Holocron " sphère de talent de force ".*

Près de la quatrième capsule, il y aura :

*Holocron de " sphère de combo de force ".*

Ouvrez la porte avec la force, traversez le couloir, prenez la porte devant vous, tuez les ennemis que vous croiserez tout le long du couloir. Ouvrez la porte au bout du couloir et traversez le nouveau couloir qui se présente devant vous. Dans ce couloir, prenez la porte à votre gauche. Tuez les ennemis, et détruisez  les six capsules de secours sur la gauche avec la force. Prenez :

*Holocron " sphère de pouvoir de force ".*

Une fois cela fait, ouvrez la porte, prenez le couloir qui se présentera devant vous et tuez les ennemis. Prenez la porte au bout de ce énième couloir. Vous arriverez alors dans un autre couloir, prenez l'Holocron " cristal de puissance ", qui est au bout de ce couloir. Prenez la porte (ce qui lance une cinématique). Tuez les ennemis. Prenez la porte, tuez encore des ennemis et activez les deux générateurs en dessous de la passerelle. Une fois fait, remontez et tuez le reste des ennemis et rejoignez votre coéquipière (Lancement d'une autre cinématique).

## Niveau 6 : CITE DES NUAGES

Ce niveau est simple, vous devez escorter le général Kota jusqu'au bout. Rien de plus simple, avancez et massacrez tout le monde, le général vous suivra sans sourciller.

Nettoyez le bar (mouhaha, on fait le vide), prenez au dessus du comptoir :

*Holocron " cristal de puissance ".*

Prenez au milieu de la salle avant la sortie :

*Holocron.*

Sortez du bar, prenez un autre couloir et nettoyez-le. Prenez le couloir circulaire (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux). Descendez sur la place (objectif secondaire utilisez les barils pour congeler les impériaux, encore).  Regardez sur la carte, près du couloir circulaire, vous y trouverez :

*Holocron " 10 000 points de force ".*

Montez sur la passerelle (double saut + accélération).

*Holocron.*

Remontez sur cette passerelle. Sautez sur le pilier, pour prendre :

*Holocron " sphère de puissance ".*

Redescendez du pilier et nettoyez les passerelles (vous allez devenir le Mr. Propre du jeu). Redescendez sur la grande place. Nettoyez la grande place (une cinématique) et affrontez le boss (attention, il est adepte de la force, plus que les boss précédents).

## Niveau 7 : KASHYYK (EMPIRE)

Une cinématique va rapidement débuter au cours de laquelle vous reverrez brièvement votre père. Lorsque vous reprenez le contrôle de l'apprenti, descendez le long de la pente et massacrez les lance-flammes. Un peu plus bas, vous aurez à vous charger d'une de ces grosses mitrailleuses à pattes, il suffira de l'électrocuter et de la sabrer encore et encore. Vous pourrez utiliser l'Holocron Sith situé sur la gauche afin de la vaincre plus facilement. Occupez-vous ensuite des deux gêneurs situés en haut à gauche et à droite, puis ouvrez cette immense porte grâce à la force. Continuez votre chemin le long des différentes passerelles, puis vous vous retrouvez à nouveau face à une grande porte, identique à la précédente. Ouvrez-la de la même manière, puis nettoyez la pièce située derrière, en détruisant également la tour du centre. Faites sauter les vitraux de la pièce suivante pour franchir la porte de derrière.

Vous rencontrez alors la princesse Leïa durant la séquence qui suit, puis vous reprendrez le contrôle de l'apprenti, au niveau de la réserve de wookies. Frayez-vous un chemin en explosant tous les ennemis, puis vous atteindrez un couloir où va apparaître un champ de force. Après avoir massacré tous les ennemis, désactivez ce champ de force en arrachant les fils électriques du côté gauche, et ce, à quatre reprises. Vous vous retrouverez ensuite à l'extérieur, puis il vous faudra arracher avec la force chaque point d'amarrage de son slot. Ces derniers sont situés sur le pourtour de l'énorme tour qui vous fait face (ils sont représentés par des points jaunes sur la carte). Néanmoins, la tâche ne sera pas aussi simple, étant donné les nombreux ennemis qui viendront vous déranger dans votre taff. Ainsi, chaque point

d'amarrage comporte son lot d'ennemis, n'oubliez pas que vous possédez désormais le bouclier d'éclairs et que vous pouvez envoyer à tout-va des décharges paralysantes bien pratiques pour sabrer en paix. Scrutez les environs pour récupérer quelques Holocrons. La mission sera un succès dès lors que vous aurez arraché le dernier point d'amarrage.

## Niveau 8 : FELUXIA (EMPIRE)

Vous commencez le niveau au milieu d'un champ de bataille. Récupérez la sphère de talent, pour cela un double saut et une bonne accélération doit suffire. Une fois récupérée, nettoyez le champ de bataille (on désherbe à grands coups de sabre) et prenez le pont sur la gauche (en haut à droite se trouve un cristal, prenez-le). Continuez et prenez le tunnel de gauche (pensez à ramasser les bonus que vous croiserez). Ensuite, éliminez le robot et prenez l'ouverture qui s'est créée dans le mur.

Traversez le secteur en prenant par le centre, et prenez d'assaut le véhicule qui se trouve devant vous. Récupérez le bonus derrière, et montez pour activer le premier générateur. Grimpez ensuite sur les câbles pour récupérer le cristal, puis sur les ponts pour avoir accès aux deux autres générateurs. Pensez au bonus en revenant du générateur de gauche.

Atteignez l'ascenseur central pour vous retrouver dans l'estomac du Sarlacc. Récupérez les 10 000 points sur la droite et allez tout droit en prenant garde au trou sur la gauche, puis tombez dans la bouche au fond du trou. Prenez le chemin à droite et pour ne pas être aspiré par la bouche, lancez des éclairs sur l'appareil droit devant. Vous atteignez un couloir avec un vent très puissant. Planquez-vous derrière les colonnes et récupérez les 10 000 points sur la droite. Atteignez le bout de ce couloir, une grande zone avec un Rancor. Récupérez la sphère de talent de la force à l'aide d'un double saut puis montez par la droite. En montant, récupérez le cristal de sabre bleu instable derrière-vous. Terrassez ensuite les tourelles et atteignez une prochaine zone avec un Rancor. Récupérez sur la gauche 10 000 points de force. Atteignez ensuite la fin de la gorge.

**Le boss : le grand rancor**
Pour ce boss, le seul moyen de combattre, c'est d'avoir la bougeotte. Rester immobile est synonyme de trépas. Aussi, faites gaffe à Maris Brood, elle a tendance à attaquer un peu.

**Le boss : Maris Brood**
Une fois l'échauffement fini, on passe au vrai combat. Pour battre madame, pensez à monter vos niveaux de la force au plus haut.

## Niveau 9 : RAXUS PRIME  (EMPIRE)

Après avoir parcouru une centaine de mètres, utilisez la force pour exploser la barrière qui vous obstrue le passage. Continuez d'avancer jusqu'à une porte entourée de bleu. Elle vous mène à une grande place où vous devrez vous occuper d'une horde d'ennemis. Ensuite, empruntez le passage de gauche situé en hauteur, en sautant sur les différentes plates-formes. En sortant du couloir, vous vous retrouverez à nouveau à l'extérieur et aurez à éliminer tous les méchants pas beaux du coin. Ceci en fera alors apparaître d'autres, accompagnés d'une nouvelle tourelle sur pattes. Pénétrez à l'intérieur du hangar pour trouver un élévateur et déclencher une séquence. À la suite de celle-ci, avancez droit devant pour monter à l'étage grâce à un autre ascenseur.

Voici maintenant dans une pièce circulaire. Sur la droite, tentez de rejoindre l'autre côté, en sachant que vous pouvez détruire les parois fissurées avec la force. Occupez-vous de désactiver le champ de protection en ôtant les structures qui scintillent en bleu, puis vous atteignez un ascenseur qui vous fait descendre plus bas. Vous vous retrouverez ainsi dans une pièce contenant plusieurs passerelles et dont il faut ouvrir la porte d'en face. Pour ce faire, vous remarquez qu'un loquet est situé de part et d'autre de celle-ci. Utilisez alors la force pour les faire monter jusqu'en haut lorsque vous aurez sécurisé le secteur. Ne tentez pas d'ouvrir la porte avant d'avoir abattu les ennemis, car ils pourraient trop facilement vous faire chuter de la passerelle. Après avoir franchi la porte, dirigez-vous le long de ce couloir arrondi pour bientôt atteindre un ascenseur. Suite à la séquence, un combat va s'engager contre un soldat qui ne sera autre que Proxy...

**Le boss : Proxy**

Après l'avoir une première fois sans trop de mal, vous le verrez se changer en Dark Maul... Comme d'habitude, il s'agit là d'un pur combat de sabres lasers, où les protections et les attaques au bon moment sont de rigueur. Rien d'autre à ajouter pour ce combat où votre adresse fera toute la différence...

**Le boss : Destroyer**
Alors, maître Kota vous demande gentiment d'utiliser la force sur cet énorme vaisseau afin qu'il s'écrase au sol. En réalité, vous devez d'abord vous charger de détruire tous les vaisseaux TIE qui virevoltent ici et là. Le meilleur moyen pour vous en occuper est de les électrocuter lorsqu'ils seront assez près de vous.

Une fois que tous les vaisseaux ont été détruits, il vous sera enfin autorisé d'utiliser la force pour faire pencher le vaisseau. Les sticks analogiques représentés à l'écran sont censés vous montrer la bonne direction à appliquer. Mais il y a un hic... C'est que pendant que vous êtes attelé à la tâche, de nouveaux chasseurs TIE sont envoyés pour vous stopper ! Qu'à cela ne tienne, vous ne devez pas abandonner et continuez à faire chuter le vaisseau, jusqu'à ce que votre barre de vie ne soit plus que dans son dernier tiers.

À ce moment, relâchez tout, puis occupez-vous des vaisseaux en les électrifiant comme précédemment. Mais pendant ce temps, le Destroyer est en train de reprendre sa position initiale. Il faut donc éliminer les TIE le plus rapidement possible et recommencer à faire pivoter le Destroyer face à vous. Cela devra sûrement être fait plusieurs fois avant d'arriver au but, alors, restez zen.

## Niveau 10 : ETOILE NOIRE

Dès le début, le décor est planté : il vous faut réduire en miettes une horde d'ennemis. Une fois fait, élevez les plaques métalliques au sol afin de pénétrer dans l'ouverture. Vous vous retrouverez alors dans le couloir par lequel passe un énorme laser. Inutile de vous dire que lorsque le compte à rebours est lancé, vous devez vous hâter de trouver une cachette sur les côtés. Lorsque le laser disparaît, vous devez avancer un maximum vers la grosse lentille verte, puis vous mettre à nouveau à l'abri à la fin du compte à rebours. Le but est de briser la lentille pour continuer à travers un autre tunnel identique.

De temps à autre, vous trouvez des poches dans lesquelles des ennemis vous attendent, ou bien des couloirs parallèles qui pourront vous faciliter la tâche. C'est d'ailleurs en pénétrant dans un couloir situé sur la droite que vous pouvez atteindre une salle avec une porte à franchir. Après un chargement, franchissez la porte, puis continuez d'avancer dans le couloir. Pensez à fouiller les alcôves pour récupérer quelques Holocrons.

Au bout du couloir, il faut sortir par la gauche et vous vous retrouvez un peu plus près de la source de ce laser, face à des anneaux tournants. Arrêtez chacun d'eux avec la force, en les bloquant tous les trois à la position verticale, puis dépêchez-vous d'avancer vers la prochaine série d'anneaux. Après vous être occupé de la deuxième série, avancez vers la lentille source, puis empruntez le passage de droite pour bientôt vous retrouver dans la zone de convergence. Observez le bloc désigné par la caméra, puis descendez au sol pour l'enfoncer complètement, après vous être bien sûr chargé de ces chers ennemis. Ceci active alors les ascenseurs et il ne vous reste plus qu'à vous placer à l'intérieur pour vous élever automatiquement. Vous pouvez alors atteindre une porte circulaire qui s'ouvre par l'autre côté. Occupez-vous des ennemis, puis utilisez la force pour ouvrir la porte, en faisant pivoter le loquet de l'autre côté.

**Le boss : Dark Vador**
Voici enfin l'affrontement tant attendu contre votre mentor. Une fois Vador légèrement déséquilibré, enchaînez avec des coups de sabre laser électrifié, puis vous passez rapidement à la suite de votre duel. Ici, Vador vous envoie des objets et reste bien planté au centre de la pièce, vous empêchant au maximum de venir le toucher au sabre. Tâchez de lui envoyer en retour les mêmes objets en pleine face pour l'étourdir et sautez vers ce dernier afin de le frapper un maximum. Au bout d'un certain temps, vous finirez ce combat dans le fond de la pièce...

A la suite de la cinématique, vous vous retrouvez sur une passerelle, et il vous faut effectuer un choix : celui digne d'un Jedi, en allant au bout de la passerelle affronter l'empereur, ou bien celui d'un Sith, en sautant au sol sur la droite pour achever Vador... A vous de trancher, mais sachez que les séquences finales seront évidemment différentes selon le choix que vous aurez effectué.

## SUCCÈS (CONTENU ADDITIONNEL)

### Apprenti (30)

Terminer le Temple Jedi en difficulté Apprenti

### Padawan (30)

Terminer le Temple Jedi en difficulté Guerrier Sith

### Chevalier Jedi (30)

Terminer le Temple Jedi en difficulté Seigneur Sith

### Maître Jedi (40)

Terminer le Temple Jedi en difficulté Maître Sith

### Pièces de robot (30)

Finir la Salle d'entraînement en moins de 2 minutes

### Du nerf ! (30)

Réussir les Épreuves sans que la sphère ne devienne rouge

### Comme tourne la Terre (30)

Utilisez le grand globe afin d'éliminer 10 ennemis dans le musée

## VAINCRE LE GRAND RANCOR SUR FELUCIA (EMPIRE)

Pour battre ce boss en suivant cette solution dans des conditions optimales, le mieux est d'avoir boosté au maximum les éclairs de la force et les paramètres qui vous permettent de récupérer votre jauge de force plus rapidement dans le menu des améliorations de force et d'avoir le cristal de puissance Rubat, qui améliore les dégâts au sabre laser. Ceci fait, envoyez une rafale d'éclairs de la force au Rancor jusqu'à ce que votre jauge de force soit vide. Ensuite, verrouillez-le et appuyez sur la touche esquive sans arrêt en lui tournant autour. Ainsi, vous serez plus rapide que lui et ses attaques ne vous toucheront pas. Envoyez-lui vos éclairs de force jusqu'à ne plus rien avoir dans votre jauge de force, puis recommencez. Arrivé à la moitié de sa jauge de vie, l'animal commencera à s'énerver. Recommencez selon la même solution mais éloignez-vous un peu. Si vous êtes assez loin, il chargera au lieu de donner des coups de griffe. Si vous esquivez bien, il plantera ses griffes dans la terre et restera immobilisé pendant quelques secondes. Attaquez-le rapidement et le plus longtemps possible avec votre sabre. Quand il se retournera, utilisez la touche "esquiver" tout en allant en arrière, balancez-lui tout ce que vous avez d'éclairs de force et recommencez jusqu'à que mort s'ensuive.

# Star Wars : Le Pouvoir de la Force : Ultimate Sith Edition

© LucasArts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

En cours de partie (et seulement après avoir terminé la première mission), mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes. Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

### Divers

| | |
|---|---|
| ADEGAN | Lancer de sabre au rang max |
| COUNTDOOKU | Sabre laser optimisé |
| DATHOMIR | Force de répulsion au rang max |
| EXARKUN | Répulsion au rang max |
| HURRIKANE | Cristaux de sabre laser |
| JOCASTA | Tous les talents de la Force |
| KATARN | Pouvoir de la force au maximum |
| LIGHTSABER | Sabre laser optimisé |
| MINDTRICK | Niveaux miroir |
| OSSUS | Toutes les données débloquées |
| SITHSPAWN | Mode Sith Master |

### Personnages

| | |
|---|---|
| BLACKHOLE | Trooper shadow |
| FERRAL | Trooper scout |
| HARDBOILED | Général Rahm Kota (saoul) |
| MANDALORE | Général Rahm Kota |
| MASTERMIND | Empereur Palpatine |
| PHOENIX | Trooper incinérateur |
| PROTOTYPE | Proxy |
| SNOWMAN | Trooper snow |
| TK421BLUE | Commandant Stormtrooper |
| TK421GREEN | Trooper Kashyyyk |
| TK421WHITE | Stormtrooper |
| VICEROY | Sénateur Bail Organa |

### Tenues

| | |
|---|---|
| DANTOOINE | Tenue de cérémonie jedi |
| HOLOCRON | Tenue de Jedi |
| KORRIBAN | Armure Sith Stalker |
| SOHNDANN | Tous les costumes |
| WOOKIEE | Tenue de Kento |

### Combos

| | |
|---|---|
| BRUTALSTAB | Combo : "brutal stab" |
| DARAGON | Combo : "sith slash" |
| EETHKOTH | Combo "aerial assault" |

| | |
|---|---|
| FREEDON | Nouveau combo |
| KITFISTO | Combo : "saber sling" |
| LUMIYA | Combo : "Sith Saber Flurry" |
| MARAJADE | Nouveau combo |
| MASSASSI | Combo : "lightning bomb" |
| MOLDYCROW | Tous les combos |
| PLOKOON | Combo : "saber slam" |
| RAGNOS | Combo : "lightning grenade" |
| SAZEN | Combo : "Sith Throw" |
| VENTRESS | Combo : "aerial ambush" |
| YADDLE | Combo "aerial blast" |

## SAUVEGARDER MALGRÉ LES CODES

Il existe un moyen de contourner le fait qu'on ne puisse pas sauvegarder quand on utilise des codes de triche (voir l'astuce Cheat Codes). Pour cela, activez les codes seulement lorsque vous êtes dans un niveau qui sauvegarde automatiquement votre progression à certains endroits. Quand la sauvegarde se fait, faites mourir votre personnage, revenez au menu principal et choisissez de continuer votre partie. Vous pourrez alors sauvegarder à n'importe quel moment tout en conservant le code activé précédemment.

# Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République

© LucasArts / Krome Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SPIDER DROID-JAK

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche et Gauche** pour débloquer une amélioration pour le Spider Droid-Jak.

## SABRE LASER ULTIME

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas**.

## LANCER DE SABRE LASER

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut**. Vous trouverez le lancer de sabre laser parmi les améliorations de combat.

## MINI GUN

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Vous trouverez le mini gun dans le menu de Triche.

## LISTE DES SUCCÈS

### Remise à niveau (10)

Terminer la mission Prologue : Maître et Padawan.

### Coup double (10)

Réussir un Contrôle de droïde en même temps que votre partenaire.

### Acte 1 Padawan (10)

Terminer toutes les missions de l'Acte 1 au niveau Padawan.

### Acte 2 Padawan (10)

Terminer toutes les missions de l'Acte 2 au niveau Padawan.

### A deux c'est mieux (10)

Terminer une mission avec un autre joueur.

### Pilleur Jawa (10)

Récupérer 1 artefact.

### Chasseur Jawa (10)

Récupérer 25 artefacts.

### Bientôt de retour (10)

Acheter un chapeau ou un masque.

### Disrupteur de droïde (10)

Obtenir plus de 250 points en contrôlant un seul droïde.

### Je l'ai eu ! (10)

Détruire un droïde en or.

### Girl Power (15)

Terminer toutes les missions Jedi avec Ahsoka.

### Acte 1 Maître (15)

Terminer toutes les missions de l'Acte 1 au niveau Maître.

### Héros bondissant (15)

Détruire 25 droïdes en sautant de droïde en droïde.

### Acte 2 Maître (15)

Terminer toutes les missions de l'Acte 2 au niveau Maître.

### Danse macabre (15)

Détruire 25 droïdes qui dansent.

### Union héroïque (15)

Terminer une mission coopérative avec un score combiné supérieur à 10000 points.

### Encouragements (15)

Obtenir au moins une médaille de bronze dans chaque défi.

### Maître des combats (15)

Acheter toutes les améliorations de combat.

### Maître des droïdes (15)

Acheter toutes les améliorations Contrôle de droïde.

### Maître de la danse (15)

Acheter toutes les améliorations de danse des droïdes.

### Intouchable (15)

Vaincre Kul Teska sur Behpour sans qu'aucun joueur ne meure.

### Chevalier Jedi (15)

Obtenir une médaille d'or dans une mission Jedi.

### Capitaine Clone (15)

Obtenir une médaille d'or dans une mission Clone.

### Lutte fratricide (15)

Détruire plus de 100 droïdes en contrôlant des droïdes.

### Roulement de droïdes (15)

Obtenir plus de 100 points en contrôlant chaque type de droïde.

### Tandem de choc (15)

Terminer toutes les missions Jedi avec Anakin et Ahsoka.

### Maître du bowling (15)

Détruire 10 droïdes en faisant rouler un Droïde Destroyer.

### Mon héros (15)

Détruire 10 droïdes qui attaquent votre coéquipier.

### Force fatale (15)

Détruire 50 droïdes avec une Élimination de Force en position dominante.

### Attention à la marche (15)

Pousser 50 ennemis dans le vide pour les éliminer.

### Impact dévastateur (15)

Détruire 25 droïdes grâce à un saut offensif depuis un autre personnage.

### Garde rapprochée (15)

Détruire 50 droïdes avec une attaque au corps à corps de Clone.

### Travail d'équipe (15)

Détruire 100 droïdes paralysés par votre partenaire.

### Manier avec soin (15)

Détruire 20 droïdes avec des explosifs.

### Leader Or (15)

Utiliser l'Élimination de Force pour détruire un droïde en or de chaque type.

### Pas de préférence (15)

Détruire au moins un droïde en contrôlant chaque droïde.

### Pas touche... (30)

Terminer toutes les missions Clone avec Cad Bane.

### Acte 3 Padawan (30)

Terminer toutes les missions de l'Acte 3 au niveau Padawan.

### Surdoué (30)

Obtenir un score total supérieur à 200000 points.

### Maître Jedi (30)

Obtenir une médaille de platine dans une mission Jedi.

### Commandant Clone (30)

Obtenir une médaille de platine dans une mission Clone.

### Héros de la République (30)

Terminer toutes les missions avec un autre joueur.

### Félicitations (30)

Obtenir une médaille d'or dans chaque défi.

### Seigneur Jawa (30)

Récupérer 50 artefacts.

### Habillé pour vaincre (30)

Acheter tous les chapeaux et les masques.

### Expéditif (30)

Obtenir un total des meilleurs temps de toutes les missions inférieur à 200 minutes.

### Roi de la casse (30)

Détruire plus de 5000 droïdes.

### Vétéran de la campagne (90)

Obtenir une médaille d'or dans chaque mission.

### Acte 3 Maître (90)

Terminer toutes les missions de l'Acte 3 au niveau Maître.

# Stormrise

© Sega / The Creative Assembly 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Saga épique (50)

Termine le scénario en mode difficile

### Mon Mech à moi (20)

Elimine 27 traqueurs

### Le grand jeu (35)

Gagne 10 parties avec classement et équipement complet

### Eclipse totale (25)

Détruis 9 Éclipses

### Vétéran (40)

Gagne 99 parties avec classement

### Exterminateur (30)

Bats l'adversaire dans toutes les cartes Escarmouches

### Campagne épique (30)

Termine le scénario en mode Facile ou Normal

### L'autre côté (25)

Termine l'acte 1 en mode Scénario

### L'autre voie (25)

Termine l'acte 2 en mode Scénario

### Prêt à reprendre du service (15)

Termine le didacticiel

### Grand ménage (10)

Elimine tous les dissidents Sai cachés dans le didacticiel

### Véritables intentions (10)

Utilise le livre d'actions pour changer d'armes

### Premier assaut (20)

Termine la mission 1: Troubles domestiques

### En transit (20)

Sécurise le point de connexion qui alimente les tourelles dans la mission 2 : Assaut

### Télépathe (20)

Etablis un portail dans la mission 3 : Double risque

### HYDRE (20)

Bats l'Hydre dans la mission 4 : Nombreux crimes

### A bas l'artillerie (20)

Détruis l'Artillerie mobile dans la mission 5 : Auto-défense

### Evacuation (20)

Sauve Vantage dans la mission 6 : Victime innocente

### Pont vers la victoire (20)

Prends le contrôle des 3 ponts dans la mission 7 : Surprise injuste

### Surveille l'alimentation ! (20)

Sécurise les 3 connexions au générateur dans la mission 8 : doute raisonnable

### Manteau de fourrure (20)

Bats Sable dans la mission 9 : Verdict surprise

### Rite de passage (25)

Sauve Eona dans la mission 10 : Évasion

### La chasse est ouverte (25)

Capture les tourelles anti-aériennes dans la mission 11 : Poursuite

### Polarité inversée (25)

Recalibre la station de l'aérodrome dans la mission 12 : Justice naturelle

### Acidité (15)

Utilise la pluie acide de l'Arachnobot

### Démolisseur (25)

Détruis 55 points de connexion en les faisant exploser

### Manipulateur (20)

Détruis une unité en en controllant une autre avec le contrôle de l'esprit

### Frénésie (15)

Utilise l'Écrasement de la Rage

### Les deux camps (15)

Gagne 8 parties avec classement avec chaque faction

### Rabat-joie (20)

Détruis 11 unités ennemies dans les 5 premières minutes d'une partie avec classement

### Contre la montre (20)

Gagne une partie avec classement en moins de 10 minutes

### Série de victoires (25)

Gagne 6 parties consécutives avec classement

### Bonnes habitudes (15)

Joue à 16 parties avec classement

### Appel à toutes les unités (15)

Recrute un type de chaque unité dans le mode de jeu de ton choix

### Parti faire les courses (20)

Perds une partie en mode multijoueur lorsque la liste de déploiement est ouverte

### Puissance de tir maximale (20)

Transforme un point de connexion en tourelles de niveau 3 (multijoueur ou escarmouche)

### Entaille profonde (15)

Utilise l'entaille rapide du Spectre pour tuer un commandant ennemi (multijoueur ou escarmouche)

### Fausse impression de sécurité (25)

Attaque 24 Spectres camouflés en utilisant la Vision thermique des Infiltrateurs

### Appétit pour la destruction (25)

Elimine 77 unités avec les missiles sol-air des Traqueurs

## Désinfection (20)

Tue 80 petits Arachnobots

# Stranglehold

© Midway / Tiger Hill Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## REGAIN DE MUNITIONS

Si vous vous retrouvez à court de munitions mais qu'il vous reste des bombes Tequila, utilisez-les pour tirer sur quelqu'un avec le tir de précision. Cela vous redonnera entre 20 et 30 balles supplémentaires pour le fusil à pompe.

## SECRET THEATER

Cet endroit secret est accessible dans le premier niveau, juste après le deuxième point de passage. Prenez à droite et démolissez la porte endommagée pour vous engouffrer dans un couloir qui mène au Secret Theater. C'est là que vous pourrez voir des extraits des jeux The Wheelman et Blacksite Area 51, en plus de récupérer quelques armes bonus.

## DIFFICULTÉ HARD BOILED

Terminez le jeu en mode Casual pour débloquer la difficulté Hard Boiled.

# Street Fighter IV

© Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES CACHÉS

### Akuma

Prenez un personnage avec lequel vous avez déjà fini le mode Arcade, n'utilisez aucun Continue, effectuez au moins un Perfect, puis battez Seth pour débloquer Akuma. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez avoir débloqué Cammy, Dan, Fei Long, Gen, Rose et Sakura.

### Cammy

Terminer le mode Arcade avec C. Viper.

### Dan

Terminer le mode Arcade avec Sakura.

### Fei Long

Terminer le mode Arcade avec Abel.

### Gen

Terminer le mode Arcade avec Chun-Li.

### Gouken

Débloquer Akuma pour affronter Gouken en mode Arcade. Vous pouvez jouer dans n'importe quel niveau de difficulté et paramétrer seulement un round par combat. Vous devez faire au moins 2 perfect et 3 ultra finish, n'utiliser aucun Continue et réussir 5 first attack (frappez le premier dans 5 rounds différents).

### Rose

Terminer le mode Arcade avec M.Bison.

### Sakura

Terminer le mode Arcade avec Ryu.

### Seth

Terminer le mode Arcade avec tous les autres personnages (dont Gouken et Akuma).

## REVOIR LES VIDÉOS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les séquences d'intro et de fin de tous les personnages dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec chacun de ces personnages.

## VIDÉOS SPÉCIALES

Pour débloquer les vidéos spéciales dans la Galerie, vous devez terminer le mode Arcade avec les deux personnages qui apparaissent sur ces vidéos.

### Chun Li Vs Crimson Viper

Terminer le mode Arcade avec Chun Li et Crimson Viper.

### Gouken Vs Akuma

Terminer le mode Arcade avec Gouken et Akuma.

### Guile Vs Abel

Terminer le mode Arcade avec Guile et Abel.

### Ryu Vs Ken

Terminer le mode Arcade avec Ryu et Ken.

### Seth Vs M.Bison

Terminer le mode Arcade avec Seth et M.Bison.

## ARTWORKS

Terminez tous les défis du mode Challenge pour chaque personnage afin de débloquer les artworks de chacun dans la Galerie. Vous obtiendrez des artworks supplémentaires en terminant les challenges spéciaux propres à chaque personnage en difficulté Normal et Difficile.

## OPTIONS DES VOIX

Terminez une fois le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté pour accéder à de nouvelles options de voix dans les paramètres son.

## COULEURS

| | |
|---|---|
| Couleur n°3 | Terminer le mode Time Attack (1 médaille) |
| Couleur n°4 | Terminer le mode Survival (1 médaille) |
| Couleur n°5 | Terminer le mode Time Attack (6 médailles) |
| Couleur n°6 | Terminer le mode Survival (6 médailles) |
| Couleur n°7 | Terminer le mode Time Attack (11 médailles) |
| Couleur n°8 | Terminer le mode Survival (11 médailles) |
| Couleur n°9 | Terminer le mode Time Attack (16 médailles) |
| Couleur n°10 | Terminer le mode Survival (16 médailles) |

## ARÈNES MODIFIÉES

A l'écran de sélection des arènes, maintenez les deux gâchettes lorsque vous validez votre choix pour jouer dans les niveaux vus en mode Challenge.

## ARTWORKS OFFICIELS

### Artwork officiel 3

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Ryu et Ken.

### Artwork officiel 4

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec C. Viper.

### Artwork officiel 5

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Abel.

### Artwork officiel 6

Réussir les 5 défis normaux du mode Challenge avec Chun-Li.

# Streets of Fury

© Microsoft Game Studios

+ D'INFOS FORUM

## MENU DE TRICHE

A l'écran titre, **maintenez Gauche + RB + Y puis appuyez sur A**. Un son ("Fire geyser") confirmera la validité du code.

# Streets of Rage 2

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM

## GUIDE VIDÉO

# Stuntman : Ignition

© THQ / Paradigm Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MVX SPARTAN

Allez dans le menu Extras, puis dans les Cheats et entrez le code **fastride** pour débloquer le MVX Spartan.

## TOUS LES CODES DE TRICHE

Pour avoir accès à tous les codes du jeu, vous devez vous débrouiller pour obtenir le meilleur rang possible et donc devenir numéro 1. Pour cela, vous n'êtes pas nécessairement obligé d'obtenir les 5 étoiles à chaque mission. Vous trouverez les codes dans le menu Extra des Options.

## CHEAT CODES

Les codes sont à entrer dans le menu Cheats du jeu

| | |
|---|---|
| `COOLPROP` | Proprités spéciales (mode Constructor) |
| `fastride` | MVX Spartan |
| `GFXMODES` | Modes graphiques |
| `Hollywood` | Caméra frisson |
| `iceage` | Pneus neige |
| `Imtarex` | Mode intouchable |
| `Kungfoopete` | Débloquer toutes les triches |
| `nobleman` | Tous les objets en mode éditeur |
| `Slingpoo` | Freaky Fast |
| `TheDuke` | Ajout Nitro |
| `Wearefrozen` | Changement de vue |

# Summer Athletics

© DTP Entertainment AG / 49 Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Adam (1)

Créez un personnage masculin.

### Fou dangereux (1)

Touchez le tableau des scores lors d'une épreuve de tir à l'arc en mode solo.

### Tout est permis (1)

Créez une compétition personnalisée.

### Précipitation (1)

Prenez un faux départ en mode solo.

### Eve (1)

Créez un personnage féminin.

### Etourderie (1)

Dépassez la limite de temps en mode solo.

### Fracassant (1)

Renversez cinq haies dans une course de 110 mètres haies en mode solo.

### Esprit d'équipe (1)

Changez de meneur quatre fois lors d'une épreuve de poursuite par équipe en mode solo

### Voltigeur (3)

Réalisez un envol parfait dans une épreuve de plongeon en mode solo.

### Lévrier (3)

Courez dans le sillage d'un autre pendant une minute dans une course de demi-fond en mode solo.

### Virage à la main (3)

Réalisez un virage à la main parfait dans une épreuve de natation en mode solo.

### Net et sans bavure (3)

Réalisez une entrée parfaite dans une épreuve de plongeon en mode solo.

### Virage culbute (3)

Réalisez un virage culbute parfait dans une épreuve de natation en mode solo.

### Pole position (3)

Réalisez une course d'élan parfaite dans une épreuve de saut à la perche en mode solo.

### Paré au décollage (3)

Réalisez un décollage parfait dans une épreuve de saut à la perche en mode solo.

### Haut vol (5)

Réalisez un envol parfait depuis la plate-forme de plongeon en mode solo.

### Kangourou (5)

Franchissez toutes les haies dans une course de 110 mètres haies en mode solo.

### Jamais deux sans trois (6)

Réalisez trois sauts parfaits dans une épreuve de triple saut en mode solo.

### Métronome (10)

Réalisez une course d'élan parfaite dans une épreuve de saut en hauteur en mode solo.

### Bon timing (10)

Obtenez l'appréciation bon timing dans chacune des disciplines de lancer du mode solo.

### Oeil de lynx (15)

Marquez 30 points en une série dans une épreuve de tir à l'arc en mode solo.

### Artémis (15)

Remportez une médaille d'or dans les deux disciplines de tir à l'arc du mode solo.

### Athéna (20)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines de lancer du mode solo.

### Eole (20)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines de cyclisme du mode solo.

### Poséidon (25)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines de natation du mode solo.

### Hermès (40)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines de course à pied du mode solo.

### Age de bronze (40)

Remportez 40 médailles de bronze en mode solo.

### Mine d'argent (50)

Remportez 35 médailles d'argent en mode solo.

### A mi-parcours (40)

Développez trois aptitudes à 50 %.

### Encore un effort (50)

Développez deux aptitudes à 75 %.

### Au finish (60)

Atteignez le niveau maximum d'une aptitude.

### Ruée vers l'or (70)

Remportez 30 médailles d'or en mode solo.

### Autodidacte (90)

Remportez le mode carrière.

### Zeus (100)

Remportez une médaille d'or dans chacune des disciplines du mode solo.

### Précision (100)

Marquez 90 points en trois séries dans une épreuve de tir à l'arc (en mode solo).

### Sportif accompli (100)

Atteignez le niveau maximum dans toutes vos aptitudes.

### Champion des champions (100)

Remportez toutes les compétitions.

# Super Contra

© Konami / Digital Eclipse 2007

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODES

### Vies infinies et super mitrailleuse

Sur le menu principal, allez dans Arcade Game et faites rapidement : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Le jeu se lancera directement et vous disposerez de vies infinies (l'écran affiche 5 vies mais elles ne descendent pas lorsque vous mourez) ainsi que d'une super mitrailleuse.

# Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix

© Capcom 2007



## AUTRES FINISH MOVES

Maintenez les gâchettes LB et RB appuyées quand vous choisissez votre personnage (Ryu ou Ken) pour avoir accès à un autre type de "finish move".

## PERSONNAGES CACHÉS

### Akuma

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Hsien-Ko et appuyez sur Bas avant de valider.

### Anita

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Donovan et appuyez sur LB ou RB, puis sur A.

### Bat

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Morrigan et appuyez sur LB ou RB, puis sur A.

### Dan Hibiki

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Donovan et appuyez sur Bas avant de valider.

### Devilot

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Morrigan et appuyez sur Bas avant de valider.

### Mei-Ling

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Hsien-Ko et maintenez LB ou RB, puis appuyez sur A.

# Super Street Fighter II Turbo HD Remix

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

## JOUER AVEC AKUMA

### Akuma (mode Arcade)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Guile et appuyez sur Haut.

### Akuma (mode Training/Versus)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Honda et appuyez sur Haut.

### Classic Akuma (mode Classic Arcade)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous successivement sur Ryu, T.Hawk, Guile, Cammy et Ryu à nouveau (restez au moins 3 secondes sur chacun !). Appuyez ensuite simultanément sur Start ainsi que les trois boutons de coup de poing.

### Classic Akuma (mode Classic Arcade-Versus/Training)

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous successivement sur Ryu, la case Random (à côté de Guile), Guile, Sagat et Ryu à nouveau (restez au moins 3 secondes sur chacun !). Appuyez ensuite simultanément sur Start ainsi que les trois boutons de coup de poing.

## SUCCÈS

### Vaincre l'ordinateur (20)

Remporter la victoire en mode Arcade.

### S Long est dans un autre château (25)

Remporter la victoire face à Akuma en mode Arcade.

### Un nouveau combattant est né (10)

Disputer 5 parties avec classement en ligne.

### 20e anniversaire de SF ! (20)

Remporter 20 parties avec classement en ligne.

### Jouer pour gagner (30)

Remporter 100 parties avec classement en ligne

### Maître de tout (30)

Remporter une partie avec classement en ligne avec tous les personnages.

### Entraîné pour la perfection (10)

Réaliser 5 rounds parfaits en mode Histoire (niveau de difficulté indifférent, pas d'adversaires)

### Projection (5)

Projeter l'adversaire dix fois au cours de la même partie.

### Le coup fatal (10)

Infliger un coup fatal en mode Arcade.

### A la vitesse de l'éclair (15)

Battre un adversaire en moins de 15 secondes en mode Arcade 1 joueur.

### Combomaniaque (15)

Réaliser un combo de 7 coups ou plus.

### La cicatrice de Sagat (10)

Battre Sagat avec le redoutable shoryuken de Ryu.

## COMBATTRE AKUMA

Pour que Akuma apparaisse à la place de Bison à la fin du jeu, vous devez battre tous les autres adversaires en moins de 20 minutes et sans utiliser un seul Continue.

## PERSONNAGES CLASSIQUES

Ces codes vous permettent de jouer avec les versions classiques des personnages en mode Classic Arcade. Un son confirmera systématiquement la validité des codes. Vous devez vous positionner sur le personnage souhaité avant de saisir le code.

**Note : (P) = coup de poing faible**

| | |
|---|---|
| **Balrog** | (P), Droite, Gauche, Gauche, Droite, (P) |
| **Blanka** | (P), Gauche, Droite, Droite, Droite, (P) |
| **Cammy** | (P), Haut, Haut, Bas, Bas, (P) |
| **Chun-Li** | (P), Bas, Bas, Bas, Haut, (P) |
| **Dee Jay** | (P), Bas, Bas, Haut, Haut, (P) |

| | |
|---|---|
| **Dhalsim** | (P), Bas, Haut, Haut, Haut, (P) |
| **E. Honda** | (P), Haut, Haut, Haut, Bas, (P) |
| **Fei Long** | (P), Gauche, Gauche, Droite, Droite, (P) |
| **Guile** | (P), Haut, Bas, Bas, Bas, (P) |
| **Ken** | (P), Gauche, Gauche, Gauche, Droite, (P) |
| **M. Bison** | (P), Bas, Haut, Haut, Bas, (P) |
| **Ryu** | (P), Droite, Droite, Droite, Gauche, (P) |
| **Sagat** | (P), Haut, Bas, Bas, Bas, Haut, (P) |
| **T. Hawk** | (P), Droite, Droite, Gauche, Gauche, (P) |
| **Vega** | (P), Gauche, Droite, Droite, Gauche, (P) |
| **Zangief** | (P), Gauche, Droite, Droite, Droite, (P) |

# Superman Returns

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et vous rendre dans le menu Forteresse de solitude. Tapez-y un des codes suivants :

**Invincibilité**
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, Y

**Tous les power-ups**
Gauche, Y, Droite, X, Bas, Y, Haut, Bas, X, Y, X

**Tout débloquer**
Gauche, Haut, Droite, Bas, Y, X, Y, Haut, Droite, X

**City health illimitée**
Y, Droite, Y, Droite, Haut, Gauche, Droite, Y

**Débloquer Bizarro en mode "Free Roam"**
Haut, Droite, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut. Volez jusqu'au marqueur au sommet du bâtiment GUN pour prendre Bizarro. Pour reprendre Superman, volez jusqu'au marqueur de l'autre côté de Metropolis.

## COSTUMES

### Tenue "l'Age d'Or"

Terminer le dernier niveau.

### Tenue "Pod"

Vaincre Bizzaro durant la dernière confrontation.

## TOUS LES TROPHÉES

### "Bizzaro Unchampion"

Réussir tous les mini-jeux Bizzaro.

### "Globe Bowling"

Récupérer le globe du Daily Planet.

### "Kitten Finder Extraordinaire"

Sauver les 100 chatons.

### "Meteor Mayhem"

Terminer le premier niveau du jeu.

### "Outstanding Valet"

Récupérer 500 voitures.

### "Photo Finish"

Eliminer 500 ennemis.

## SUCCÈS

### Pas si super (0)

Entrez un cheat code.

### Supersonique (20)

Tous les mini-jeux de Vol rapide réussis.

### Toi être Bizarro ! (20)

Réussissez le mini-jeu Bizarro.

### Le jour le plus long (30)

Totalisez 12 heures de jeu.

### Super-améliorations (30)

Obtenez les 15 améliorations.

### Armageddon évité (30)

Réussissez le niveau 01 : Pluie de météorites.

### Pilote de haut vol (30)

Parcourez 16 000 km.

### Dépannage bord de route (30)

Soulevez au moins 100 voitures tout au long du jeu.

### Champion des poids lourds (30)

Soulevez 10 000 tonnes tout au long du jeu.

### Combattant versatile (30)

Placez 99 combos en combat.

### M. Comment-s'appelle-t-il (50)

Réussissez tous les mini-jeux.

### M. Moustaches (50)

Trouvez tous les chatons.

### Warworld (50)

Dominez la planète Warworld.

### Vaincre Bizarro (100)

Vaincre Bizarro.

### Twisted (100)

Sauver Metropolis de la tornade.

### Metallo maîtrisé (100)

Arrêtez Metallo, au nom de la justice.

### Hordes de Mongul (100)

Vous devez de nouveua vaincre Mongul.

### Héros de Metropolis (200)

Réussissez tous les Evénements Metro. et mini-jeux.

# Superstars V8 Racing

© Black Bean / Milestone 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Cadeau ! (5)

Débloquez un prix.

### Passe la seconde (10)

Gagnez une course en mode de transmission manuel.

### Première marche du podium (5)

Gagnez votre première course.

### La première d'une longue série (5)

Terminez un des défis du mode Licences Superstars®.

### Superstars® de la physique (5)

Entrez au moins une fois dans l'écran des réglages.

### Le cri du Jaguar (5)

Gagnez une course au volant d'une des Jaguars de l'écurie Ferlito Motors.

### Girl Power (5)

Gagnez une course avec le personnage Maria De Villota.

### Bonne Espérance (5)

Gagnez une course sur Kyalami avec Francesco Ascani.

### Un temps de...jaguar ? (5)

Gagnez une course sur Magione par temps humide au volant d'une Jaguar de Ferlito Motors Jaguar.

### Au soleil (5)

Gagnez une course sur Valencia par temps ensoleillé au volant d'une Mustard de SSantucci Motorsport.

### Sous la pluie (5)

Gagnez une course par temps humide dans n'importe quel mode de jeu.

### C'est le pilote qui compte (25)

Gagnez une course avec chaque écurie du jeu.

### Simulateur (10)

Gagnez une course en mode Simulation en mode de difficulté Légende.

### Dragon de Komodo (10)

Gagnez une course sur Varano en mode de difficulté Difficile ou Légende.

### Speed Temple (10)

Gagnez une course sur Monza en mode de difficulté Légende.

### Tous les chemins mènent à Rome (5)

Gagnez une course sur le circuit Vallelunga.

### Imbattable (10)

Gagnez une course avec un écart de 15 secondes ou plus à partir de la deuxième place.

### Comme une odeur de brûlé (10)

Gagnez une course en réalisant 10 secondes de burn-out.

### Vétéran de Superstars® (20)

Remportez au moins 10 courses.

### La mascotte (10)

Débloquez le trophée secret.

### Week-end de champion (5)

Gagnez une course en mode Week-end.

### Record-man de Superstars® (30)

Remportez au moins 20 courses.

### Champion de slalom (5)

Réussissez le défi "Chicane" en mode Licences Superstars®.

### Un nouveau danger sur le circuit (25)

Terminez tous les défis en Épreuves Spéciales.

### The Final Countdown (25)

Terminez tous les défis Compte à rebours.

### T'es foutu ! (25)

Terminez tous les défis Duels.

### Sans blague (25)

Terminez tous les défis Scénarios de course.

### L'équipe vous remercie (50)

Terminez tous les défis Platine.

### Monsieur Pole Position (25)

Remportez au moins 8 Pole Positions dans le même championnat.

### Mister Tester (5)

Terminez 15 tours en mode Entraînement avec le même pilote.

### Le prince du chronomètre (10)

Battez au moins 4 records de circuits différents en mode Entraînement avec le même pilote.

### Le maître du temps (15)

Battez au moins 8 records de circuits différents en mode Entraînement avec le même pilote.

### Séries internationales (15)

Gagnez les courses de Vallelunga, Mugello, Monza et Valencia dans le même championnat.

### Notre nouveau champion (50)

Gagnez votre premier Championnat Superstars®.

### Audi Famam Illius (50)

Gagnez un championnat avec Gianni Morbidelli et son Audi.

### Le premier sera le dernier (50)

Gagnez un championnat avec Francesco Ascani, le premier champion Superstars®.

### BMW de la victoire (50)

Gagnez un championnat avec l'écurie CAAL Racing au moins en Moyen.

### Super G (60)

Gagnez un championnat avec Kristian Ghedina au moins en Difficile.

### La crème de la crème (70)

Gagnez un championnat en niveau de difficulté Légende.

### Victoire en ligne (10)

Gagnez une course en ligne.

### Champion en ligne (20)

Gagnez 5 courses en ligne.

### Légende en ligne (30)

Gagnez 10 courses en ligne.

### Fou du volant (15)

Conduisez au moins 100 km en mode Solo avec la même écurie.

### Je kiffe ma caisse (25)

Conduisez au moins 200 km en mode Solo avec la même écurie.

### J'y suis, j'y reste (35)

Conduisez au moins 400 km en mode Solo avec la même écurie.

### Ave Cesari (25)

Gagnez 5 courses sur Vallelunga avec Mauro Cesari.

### Tapis volant (5)

Débloquez le tapis de voiture dans le Stand.

### Y a plus de place (25)

Débloquez toutes les coupes de course et de championnat.

### Raté (0)

Terminez une course en détruisant complètement votre voiture.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Supreme Commander

© 505 Games / Hellbent Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Armurier suprême (10)

Construire 1000 unités terrestres.

### Maître aéronaval suprême (10)

Construire 1000 unités aériennes.

### Maître suprême des flots (10)

Construire 1000 unités navales.

### Tempête de grêle (10)

Détruire 1000 unités aériennes.

### Séisme (10)

Détruire 1000 unités terrestres.

### Typhon (10)

Détruire 1000 unités navales.

### Ingénieur suprême (10)

Construire 1000 bâtiments.

### Léonard de Vinci (10)

Construire 1 unité expérimentale par faction.

### Vent nucléaire (10)

Lancer 10 armes nucléaires.

### Souricière (10)

Détruire 100 unités avec des tourelles de défense.

### Tue-mouches (10)

Détruire 100 unités avec des tourelles anti-aériennes.

### Tempête de feu (20)

Lancer 100 armes nucléaires.

### Cultivateur (20)

Détruire 500 bâtiments.

### Didacticiel (20)

Terminer le didacticiel.

### Campagne FTU terminée : Facile (20)

Campagne FTU terminée : Facile.

### Campagne Aeon terminée : Facile (20)

Campagne Aeon terminée : Facile.

### Campagne Cybran term. : Facile (20)

Terminer campagne Cybrans facile.

### Économie d'échelle : énergie (20)

Produire une énergie de 1 000 000.

### Économie d'échelle : masse (20)

Produire une masse de 1 000 000.

### Prédateur (20)

Tuer 100 UBC.

### Prisonnier de guerre (20)

Capturer 50 unités ennemies.

### Guerre d'usure (30)

Capturer 100 unités ennemies.

### Éco. grande échelle : énergie (30)

Produire une énergie de 100 000 000.

### Éco. grande échelle : masse (30)

Produire une masse de 100 000 000.

### Écrémage (30)

Vaincre l'IA normale sur toutes les cartes d'escarmouche.

### Bravoure (30)

Vaincre l'IA de défi sur toutes les cartes d'escarmouche.

### À mort (30)

Vaincre l'IA Suprême sur toutes les cartes d'escarmouche.

### Assassin suprême (30)

Gagnez sur toutes les cartes Attentat dans n'importe quel niveau de difficulté.

### Anéantisseur suprême (30)

Gagner sur toutes les cartes par annihilation, quel que soit le niveau de difficulté.

### Roi de la colline (30)

Devenir le Roi de la colline sur toutes les cartes quel que soit le niveau de difficulté.

### Omniprésence (30)

Gagner sur toutes les cartes par Point de commande, quel que soit le niveau de difficulté.

### Commandeur de combat (30)

Gagner 10 parties multijoueur.

### Campagne Cybran term. : Normal (30)

Campagne Cybran term. : Normal.

### Campagne FTU terminée : Normal (30)

Campagne FTU terminée : Normal.

### Campagne Aeon terminée : Normal (30)

Campagne Aeons terminée : Normal.

### Camp. Cybran term. : Difficile (40)

Camp. Cybran term. : Difficile.

### Campagne Aeon term. : Difficile (40)

Campagne Aeon term. : Difficile.

### Campagne FTU term. : Difficile (40)

Campagne FTU term. : Difficile.

### Projet X (40)

Construire 100 unités expérimentales.

## Théâtre de guerre (50)

Gagner sur toutes les cartes multijoueur.

## Commandeur suprême (60)

Terminer toutes les campagnes à tous les niveaux de difficulté.

# Switchball

© Sierra / Atomic Elbow 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Sprinter débutant (5)

Remportez une médaille d'argent.

### Badge balle de marbre (10)

Terminez le Monde du Ciel 3.

### Sprinter initié (10)

Remportez 12 médailles d'argent.

### Médaille de balle rapide (10)

Remportez 5 courses multijoueurs.

### Badge balle métallique (15)

Terminez le Monde de Glace.

### Badge balle d'énergie (15)

Terminez le Monde des Cavernes.

### Longue-vue (15)

Trouvez trois chemins cachés.

### Sprinter expert (20)

Remportez 24 médailles d'argent.

### Médaille de balle d'ami (20)

Terminez tous les niveaux coopératifs.

### Badge balle d'air (25)

Terminez le Monde de Lave.

### Médaille d'honneur (25)

Remportez 10 courses multijoueurs.

## Sprinter maître (30)

Remportez des médailles d'or à tous les niveaux.

# Table Tennis

© Take 2 Interactive / Rockstar 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Pour débloquer de nouveaux personnages, il existe la manière traditionnelle de parcourir le mode tournoi, mais vous pouvez aussi les débloquer en jouant et en gagnant contre le CPU un certain nombre de fois. Cela peut se faire en mode tournoi, mais aussi en mode exhibition avec n'importe quel réglages.

| | |
|---|---|
| Carmen | 35 victoires |
| Cassidy | 40 victoires |
| Juergen | 20 victoires |
| Jung Soo | 45 victoires |
| Kumi | 25 victoires |
| Mark | 50 victoires |
| Solayman | 30 victoires |

## CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être effectuées après avoir chargé la carte et avant d'appuyer sur le bouton pour accepter le match. Les directions doivent être faites sur la croix directionnelle. Attention, l'utilisation de ces codes interdit au profil concerné de gagner des points de succès et toute autre récompense.

**Tout débloquer**
Haut, Droite, Bas, Gauche, LB, Droite, Haut, Gauche, Bas, RB

**Grosse balle**
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, X

**Mode silhouette**
Haut, Bas, Y, Y, LB, LT, RT, RB

**Grandes raquettes**
Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, X, X

**Audio vintage**
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, LB, RB

# Tales of Vesperia

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHANSON D'INTRO ANGLAIS/JAPONAIS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour que la chanson d'introduction ("Ring a Bell") alterne entre la version japonaise et anglaise.

## BONUS

### EX New Game

Terminez le jeu une fois, sauvegardez après les crédits et rechargez votre partie pour débloquer cette option.

### Grade Shop

La Grade Shop est accessible à chaque fois que vous lancez une partie en EX New Game.

### Difficulté Unknown

Achetez le Battle Rank dans la Grade Shop pour 50 points.

## LE MOT DE PASSE DE CAER BOCRAM

Dans la ville détruite de Caer Bocram, vous devez récupérer trois indices (à lire depuis le sous-menu des objets clés) afin de deviner le code permettant d'ouvrir la porte en bas de l'escalier en colimaçon. Les trois indices sont : lumière, ciel, sphère. Le mot de passe à saisir sur la machine est donc : **Soleil**.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Première partie

### Zaphia

Une fois que vous gagnez le contrôle de Yuri, parlez avec le garçon qui se trouve à gauche puis montez les escaliers. Après la scène cinématique de la fontaine, remontez la pente et suivez le chemin de gauche. Récupérez le journal de choc du journaliste et montez les escaliers. Après la scène avec les gardes, entrez et prenez à gauche. Vous

remarquez que la porte est fermée, alors entrez par la fenêtre de gauche. Examinez les deux tables qui sont près de la porte, montez les escaliers et tentez d'ouvrir la porte qui est à gauche.

Après la scène, allez au sud du hall et sortez. Plusieurs scènes se déclencheront et vous effectuerez ensuite votre premier combat. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran pour connaitre les touches directionnelles d'attaque et de visée. Apprenez les attaques spéciales, combattez les gardes et battez-les.

Après le combat, vous serez capturé et mis en prison par d'autres gardes. Après d'autres scènes cinématiques, vous obtenez la clé de la prison. Examinez la cellule, prenez une Gelée de pomme et sortez.  Approchez-vous du rayon lumineux et sauvegardez votre partie. Avancez à gauche, examinez les caisses qui sont à droite du bureau puis prenez une loupe magique et poursuivez à gauche. Reprenez vos affaires dans une autre caisse, au fond, puis continuez à gauche et sortez.

Dans la prochaine zone, descendez (à gauche) et combattez deux autres gardes. Prenez la Fiole sacrée qui se trouve entre les caisses, montez les escaliers et affrontez un autre garde posté à droite. Examinez les caisses de droite, prenez une Gelée Orange puis suivez le couloir qui est au milieu. Prenez le contenu des deux coffres, rebroussez chemin et montez les escaliers par la gauche.

Après la scène cinématique dans laquelle vous faites la rencontre d'une jeune fille, vous affrontez deux gardes. Achevez-les puis suivez le couloir vers le nord. Avancez, combattez un garde et entrez dans le réfectoire par la porte de droite.

D'abord, descendez du coté droit de la pièce puis prenez l'oeuf près du cheminée. Avancez au fond à droite pour obtenir du curry qui permet de rétablir tous les points vitaux et magiques. Ensuite, sortez du réfectoire et continuez à avancer en direction du nord. Battez les gardes, prenez une Fiole vitale dans le coffre puis prenez les escaliers qui sont à gauche.

Prenez une Gelée de pomme dans le coffre, effectuez une sauvegarde et descendez le long du corridor. Combattez un garde et entrez dans le premier couloir, à gauche. Avancez au fond, éliminez le garde, prenez le contenu du coffre puis revenez au corridor précédent. Allez au sud et entrez dans la chambre de Flynn après la courte scène.

**Boss : Zagi**
Après la discussion avec la jeune fille, vous affrontez Zagi le premier boss du jeu. Pour le battre, effectuez des combos suivis d'une attaque spéciale. Utilisez les potions pour régénérer vos points vitaux, utilisez les attaques spéciales et infligez-lui un max de dégâts jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que la seconde phase du combat commence.

Dans cette seconde phase, utilisez la loupe magique et effectuez les mêmes attaques que précédemment. Toutefois, Zagi se trouve être plus fort que lors de la première phase. Par conséquent, soyez agile et effectuez des combos rapides.

Après le combat, équipez-vous des bottes de cuir et retournez à la chambre de Flynn. Récupérez une Gelée d'orange et une Gelée d'ananas dans le placard. Prenez une Gelée de pomme dans le tiroir qui est près de la porte, une Fiole sacrée dans le coffre qui est près du lit et sortez.

A présent, longez le corridor vers le sud, éliminez le garde et poursuivez à gauche. Après une scène, allez à gauche et avancez en direction du nord. Après la scène devant la chambre d'Estellise, cette dernière rejoint votre groupe. Consultez le menu et assignez la Pèlerine à Estellise. Avancez dans le corridor et prenez d'abord à droite. Avancez au fond, achevez le garde et activez le levier. Poursuivez à droite jusqu'au point de sauvegarde puis rebroussez chemin et continuez vers le nord du corridor. Éliminez un autre garde, avancez et prenez à gauche.

Battez un trio de gardes et descendez les escaliers. Avancez au sud et prenez la première entrée à droite. Éliminez un garde, activez le levier et revenez au couloir. Poursuivez au sud, prenez une Gelée de pomme et une Gelée d'orange dans les deux coffres puis approchez-vous de la statue. Après la courte discussion, tirez la statue vers la gauche et entrez par la trappe.

## Les égouts de Zaphias

Dès que vous descendez dans les égouts, vous affrontez un groupe de plusieurs rats. Achevez-les puis prenez le premier chemin à droite. Éliminez d'autres rats, prenez une Fiole Vitale et revenez sur vos pas. Descendez, allez de nouveau à droite, prenez une loupe magique puis allez à gauche. Descendez les marches, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et poursuivez à droite. Tirez la caisse pour vous frayer un chemin vers le coffre et prenez une Fiole sacrée.

Avancez vers le sud, déplacez une autre caisse et récupérez 150 Gald dans le coffre. Ensuite, allez d'abord à gauche, éliminez des rats et prenez 200 Gald dans le coffre. Revenez sur vos pas, allez maintenant à droite et descendez les marches. Suivez le chemin, allez à droite au croisement et récupérez une Gelée orange dans le coffre. Retournez au croisement, suivez le chemin du sud, déplacez une caisse et grimpez à l'échelle.

## Quartier général

Après la scène cinématique, allez au sud du chemin et courez jusqu'au point de sauvegarde qui se trouve au fond. Effectuez une sauvegarde, descendez les marches et allez au sud de la cour.Après la scène avec les trois gardes, descendez la pente et rejoignez le quartier inférieur. Après une nouvelle scénette, avancez vers le sud-est de la cour et regardez d'autres scènes.

## Les plaines de Mayoccia

Maintenant que vous êtes sur la carte du monde, partez au nord et attaquez les monstres que vous rencontrerez pour améliorer votre niveau. Repérez un tronc d'arbre au nord, examinez-le et prenez ce qu'il contient. Ensuite, suivez le chemin des calices, qui mène vers le nord, et entrez dans le Bastion de Deidon.

## Le Bastion de Deidon

Après la scène cinématique, revenez voir le marchand qui est à droite et achetez plusieurs objets. Ensuite, allez au sud-ouest près des tentes, prenez une loupe magique et une Gelée d'orange entre les caisses. Enfin, remontez la pente et dirige-vous vers la grande porte. Après la scène, retournez aux tentes afin de déclencher une nouvelle cinématique. Ensuite, revenez à la carte du monde et partez à l'ouest. Eliminez d'autres monstres, avancez jusqu'au fond de la carte et rejoignez Les bois de Quoï.

## Les bois de Quoï

Après la scène cinématique, avancez jusqu'au croisement de la forêt et allez d'abord à droite. Récupérez une Gelée de pomme dans le coffre, revenez au croisement et continuez au nord. Au prochain croisement, ignorez le chemin de droite et suivez d'abord le chemin vers le nord. Eliminez le monstre, prenez un Diadème en fer dans le coffre et équipez-en Estelle. Revenez au croisement, allez cette fois-ci à droite et avancez.

Après une autre scène, allez à gauche et prenez la Loupe magique dans le coffre. Allez au sud, examinez le buisson et récupérez un oeuf et du pain. Effectuez une sauvegarde, allez à droite et récupérez une Pèlerine, ainsi qu'une Cotte rigide dans les deux coffres.

Par la suite, des évènements se précipitent et vous obtenez le Livre des monstres. Prenez une Fiole vitale dans le coffre, avancez en direction du nord et quittez cette forêt. Avancez au nord-ouest de la plaine, repérez le grand arbre se trouvant en plein milieu du village et entrez.

## La ville des fleurs : Halure

Après la scène cinématique, entrez dans la maison qui se trouve à droite et prenez une Gelée d'orange dans les boites de droite. Examinez l'arbre qui est au fond, prenez une loupe magique et sortez.

Traversez le pont, accédez à l'auberge et montez à l'étage. Entrez dans la seconde pièce à gauche, prenez une Gelée

de pomme sur la table et sortez. Descendez, effectuez une sauvegarde et quittez l'auberge. Allez à gauche pour déclencher une scène puis approchez-vous de la pente pour en déclencher une autre.

Une fois que vous aurez repris le contrôle de Yuri, remontez la pente et approchez-vous de l'arbre. Ensuite, descendez et allez au marchand qui se trouve à gauche du pont. Après la discussion, parlez à Karol près du pont et retournez devant de la maison du maire. Discutez avec le maire et obtenez une Pétale de Luluria. Ensuite, quittez le village et dirigez-vous vers la forêt de Quoï.

## Forêt de Quoï

Retournez jusqu'au point de sauvegarde et obtenez le Fruit de nia. Revenez à droite pour sauvegarder, allez ensuite à gauche et prenez une loupe magique dans le coffre (au nord du chemin). Ensuite, allez au sud et préparez-vous à affronter un second boss.

**Boss : Grizzly mauve**
Pour battre ce Grizzly, effectuez des combos et enchainez avec des attaques spéciales. Fuyez ces ripostes, courez et recommencez vos assauts à nouveau. Répétez cette méthode d'attaque jusqu'à ce que le boss soit battu.

Ensuite, récupérez la griffe de Grizzly mauve, retournez à la ville des fleurs et effectuez une sauvegarde en chemin.

## La ville des fleurs : Halure

Dirigez-vous vers le marchand et synthétisez la Fiole de nectar. Ensuite, traversez le pont et remontez la pente pour rejoindre l'arbre. Après la scène cinématique, ouvrez les deux coffres qui sont à droite et récupérez leur contenu. Ensuite, descendez et rejoignez la maison du maire. Enfin, quittez la ville et suivez le chemin au nord-est jusqu'à Aspio.

## La ville interdite des érudits : Aspio

Avancez et approchez-vous des gardes pour déclencher une scène. Allez à gauche et essayez d'ouvrir la porte. Une fois que Karol arrive à crocheter la serrure, entrez et accédez à la bibliothèque d'Aspio. Montez les marches, parlez à l'homme qui est à droite et reposez-vous. Discutez avec la marchande qui est juste à gauche, montez les escaliers suivants et trouvez une autre sortie.

Maintenant que vous êtes dans la ville, allez à droite et prenez les escaliers en bois. Approchez-vous de la porte pour déclencher une scène et laissez Karol l'ouvrir. Examinez les livres qui sont par terre pour déclencher une scène. Ensuite, montez à l'échelle et examinez le tas de livres, juste à droite. Examinez le dressing de Rita (un peu plus loin), sortez de la maison et quittez la ville. Dirigez-vous à l'est et entrez dans les ruines de Shaikos.

## Les ruines de Shaikos

Avancez vers la statue qui se trouve à gauche des escaliers, révélez le passage secret et descendez. Après la courte scène, descendez jusqu'au croisement et traversez d'abord le pont au sud. Eliminez l'ennemi, prenez une Cape ambrée pour Rita et revenez sur vos pas.

A présent, descendez les escaliers de gauche et prenez le contenu du coffre se trouvant en bas à gauche de la plateforme. Ensuite, remontez les marches et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Continuez à droite et examinez le Blastia pour déclencher une autre scène. Suivez l'instruction qui s'affiche pour allumer le Blastia.

Par la suite, revenez sur vos pas et affrontez les sentinelles. Descendez vers la plateforme, apprenez les " Combats surprise " et les " Combats avec avantage " puis prenez les nouveaux escaliers au nord.

Eliminez les monstres que vous apercevez, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et allez à gauche. Avancez au fond, descendez les escaliers au nord et allez à gauche.

Dans cette section, suivez le chemin des escaliers de gauche et éliminez les ennemis que vous apercevez. Prenez ensuite les escaliers qui sont au milieu, allez à gauche juste après le pilier et allumez le Blastia. Rebroussez chemin et rejoignez maintenant  l'autre Blastia à gauche. Ouvrez d'abord le coffre, prenez l'Ohka et attribuez-la à Repede. Allumez le Blastia, prenez le chemin qui vient de se créer puis récupérez une Chaine dans le coffre et donnez-la à Rita. A présent, avancez d'abord au sud et activez le Blastia se trouvant sur une plateforme lointaine. Rebroussez chemin, grimpez aux escaliers qui viennent de se former et ouvrez le coffre. Récupérez une Epée longue, donnez-la à Yuri puis retournez au dernier croisement. Enfin, prenez les escaliers qui sont au nord et quittez cet endroit.

Allez en premier à gauche et ouvrez le coffre caché au fond. Prenez la grande Hache et offrez-la à Karol. Revenez sur vos pas, allez à droite et sauvegardez votre progression. Ignorez les escaliers pour l'instant et continuez à droite. Éliminez l'ennemi que vous apercevez, avancez légèrement vers le nord et activez le Blastia qui est dissimulé dans la poutre.

Maintenant, suivez le chemin qui mène au nord et prenez les escaliers d'en face. Activez le Blastia, revenez sur vos pas et prenez les escaliers qui sont au nord-ouest. Récupérez le contenu du coffre (au fond), activez un second Blastia et rebroussez chemin. Allez au sud-ouest, suivez le chemin et activez un nouveau Blastia. A présent, revenez jusqu'aux escaliers qui viennent de se former et éliminez les sentinelles en chemin.

**Boss : Goliath**
Ce boss dispose d'attaques très puissantes. Pour cela, essayez de garder Estelle et Rita loin de son champ de tir pour qu'elles puissent constamment soigner vos blessures. Aussi, utilisez les objets de soin si vous êtes blessés. Effectuez de longs combos, enchainez avec des attaques spéciales et infligez-lui un maximum de dégâts. Esquivez ses ripostes dévastatrices, attaquez-le et achevez-le.

Maintenant, revenez sur vos pas tout le long du chemin. Quittez les ruines et retournez au village d'Aspio.

## La ville interdite des érudits : Aspio

Dès votre arrivée, une scène se déclenche et vous recevez un passeport de la part de Rita. Entrez dans la ville, montez les marches et allez à droite jusqu'à la baraque de cette dernière. Après la scène et la discussion, sortez de la ville et retournez vers Halure.

## La ville des fleurs : Halure

Après la scène, parlez avec l'homme qui se trouve près du marchand et acceptez de nouvelles idées de synthèse. Ensuite, allez au marchand et achetez plusieurs objets, plusieurs Fioles et potions. Rejoignez l'arbre de Halure et discutez avec Rita. Examinez le tronc de l'arbre, prenez une Fiole vitale et rejoignez l'auberge pour vous reposer et sauvegarder.

Par la suite, quittez la ville et préparez-vous à affronter les deux gardes qui vous pourchassent. Apprenez comment effectuer des " attaques Hors limites " et gagnez le combat contre les gardes. Ensuite, quittez la ville et suivez le chemin qui mène au nord-ouest jusqu'à la colline d'Emhead.

## La colline d'Emhead

Après la scène cinématique, suivez le chemin vers le nord et regardez la scène qui se déclenche. Maintenant que vous êtes à côté du chemin, avancez jusqu'au croisement et continuez tout droit. Après une scène avec les plantes, avancez en haut à gauche et récupérez une Francisque de lancer, dans le coffre. Revenez sur vos pas jusqu'au premier croisement près des plantes et allez d'abord à gauche. Prenez une Fiole de poison dans le coffre puis prenez le chemin de droite. Descendez jusqu'au croisement et allez à droite.

Avancez jusqu'au croisement se trouvant près des plantes et allez d'abord à droite. Éliminez l'ennemi, prenez une Gelée mixte dans le coffre et revenez à la bifurcation. Avancez au nord jusqu'à un nouveau croisement et prenez à gauche. Éliminez les ennemis (), prenez un Foulard dans le coffre, donnez-le à Rita et revenez sur vos pas.

Suivez à présent le chemin de droite, éliminez les ennemis et récupérez les Fioles vitales dans le coffre. Poursuivez le chemin vers le nord-ouest et sauvegardez votre progression.

Allez au nord, prenez un Tama-hagane dans le coffre, donnez-le à Repede et revenez sur vos pas. Allez à gauche du point de sauvegarde, équipez Yuri avec le Fétiche de poison et préparez-vous à combattre un boss juste après la scène.

**Boss : Gattuso**
Le combat contre cette bête féroce est très difficile. En effet, Gattuso est très rapide et puissant. Il utilise des attaques magiques empoisonnées. Lors du combat, éliminez d'abord les deux petits ennemis puis occupez-vous du grand loup. Effectuez des combos d'attaques et enchainez avec des attaques puissantes. Gardez Estellise loin du combat pour qu'elle puisse lancer des sorts de soin. De temps à autre, utilisez des potions pour guérir du poison puis reprenez les assauts jusqu'à ce que le boss soit battu.

Une fois que Gattuso est battu, sauvegardez votre partie et allez à gauche. Suivez le chemin de la montagne, prenez une Gelée d'orange dans le coffre et avancez jusqu'au croisement. Suivez d'abord le chemin de droite, puis allez en direction du nord et récupérez le contenu des trois coffres. Retournez au croisement, allez au sud et sortez par la gauche. Suivez le chemin vers l'est jusqu'à ce que vous atteigniez la ville populaire de Capua Nor.

## La ville populaire Capua Nor

Après la scène cinématique, allez au nord et descendez les escaliers pour y affronter trois nouveaux ennemis.

Dans ce combat, vous affrontez seul trois ennemis qui possèdent environ 2000PV. Pour gagner la bataille, vous devez vous concentrer sur un seul ennemi à la fois. Ne les laissez pas vous encercler, attaquez un seul ennemi et utilisez les Attaques Hors limite. Utilisez les Gelées pour soigner vos blessures et reprenez les assauts.

Après la scène, repérez le marchand se trouvant dans le coin des escaliers et faites le plein d'objets. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans l'auberge de droite. Reposez-vous et entrez dans la pièce qui se trouve au fond. Après la scène cinématique, allez d'abord à droite et repérez le canard mobile. Examinez-le pour acquérir une nouvelle recette avant d'aller à gauche puis au nord. Approchez-vous de la fenêtre ouverte et acceptez de faire une partie de dés.

Si vous remportez trois manches, vous gagnez une Gelée de pomme, une Gelée d'orange, une Gelée aléatoire et Rita obtiendra le titre: Nouveau maître des dés.

Ensuite, revenez sur vos pas et remontez la pente de gauche. Approchez-vous des gardes pour déclencher une petite scène puis rebroussez chemin. Discutez avec quelques habitants puis essayez de quitter la ville pour déclencher une scène.

Suivez le chemin de droite et remontez sur la plaine de gauche. Repérez une licorne entre les arbres et approchez-vous d'elle pour déclencher un combat.

**Boss : Rhybgaro**
Ce combat est assez facile. Effectuez des attaques successives et puissantes. Utilisez les soins, des potions et attaquez-la constamment.

A présent, retournez à Capua Nord et regardez la scène cinématique. Sauvegardez votre progression, entrez dans l'auberge et accédez à la chambre de Flynn. Ensuite, sortez de l'auberge, remontez la pente par la gauche et rendez-vous au magistrat.

Après la scène, examinez les arbres à gauche, prenez un Fétiche de paralysie et une Fiole de panacée et approchez-vous de la fenêtre. Après la courte scène,  éliminez d'abord les monstres et entrez par la porte à droite. Suivez le corridor jusqu'à la nouvelle pièce, prenez l'épée de chevalier et le fouet en cuir dans les coffres et revenez à la première pièce.

A présent, entrez par la porte au nord, suivez le couloir et atteignez une autre pièce. Après la scène, récupérez le Gladius se trouvant dans le coffre en bas à gauche et accédez à la porte de droite. Suivez le corridor jusqu'à la pièce puis éliminez tous les ennemis qui s'y trouvent. Récupérez une petite clé, un Kotaro dans le coffre de droite et retournez à la pièce précédente. Ouvrez la porte au nord et suivez le corridor. Éliminez les ennemis pour récupérer une petite clé à loup. Maintenant, retournez à la pièce précédente et utilisez la clé pour ouvrir la porte qui se trouve à gauche. Suivez le couloir, entrez et avancez à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, avancez vers le nord et montez les escaliers pour déclencher une nouvelle scène.

Maintenant que vous êtes à l'extérieur, récupérez la natte dans le coffre, sauvegardez votre partie puis descendez les escaliers. Après la scène, vous êtes sur le bateau du magistrat et vous devez éliminer de nouveaux ennemis. Ces derniers ne sont pas difficiles mais effectuez des attaques puissantes et scannez-les. Ne gaspillez pas les potions, vous en aurez besoin contre le boss qui va suivre. Après quelques batailles, une scène se déclenche et le combat contre un ancien adversaire commence.

**Boss : Zagi**
Le combat contre Zagi est assez difficile car ce dernier est très rapide et effectue des combos puissants. Par conséquent, restez toujours sur vos gardes, bloquez ses attaques puis enchainez avec un long combo puissant. Faites attention aux sorts de paralysie qu'il lance et utilisez rapidement les potions pour guérir. Dès que la jauge de Hors limites est pleine, déclenchez cette attaque. Répétez les assauts, restez toujours sur vos gardes et battez ainsi Zagi pour la seconde fois.

## La ville portuaire : Capua Torim

Après la scène, examinez le gros poisson bleu près du phare pour faire apparaître le Chef miracle. Il vous apprendra la recette du poulet grillé avec des frites. Ensuite, entrez à l'intérieur du phare et montez à l'étage supérieur. Sortez au balcon, ouvrez la caisse en bois qui est à droite et obtenez une Fiole sacrée. Sortez du phare et montez aux escaliers qui sont à gauche. Fouillez les caisses de droite, prenez une Gelée aléatoire et continuez sur votre gauche. Examinez les caisses et le tonneau près de la maison et récupérez une Fiole de poison.

A présent, montez les escaliers à gauche et poursuivez le chemin. Parlez à la fille sur le banc et apprenez de nouvelles suggestions de synthèse. Faites le plein d'objets et d'armes dans le magasin du coin. Ensuite, allez à gauche et entrez dans l'auberge. Reposez-vous puis entrez dans la pièce de gauche. Fouillez les tiroirs pour obtenir trois loupes magiques et une natte. Sortez, entrez dans la pièce de droite pour déclencher une scène. Par la suite, sauvegardez votre partie, quittez l'auberge et allez à droite. Discutez avec Raven près des bancs puis allez à gauche et quittez Capua Torim.

## Les plaines de Tolbyccia

A présent, utilisez les loupes magiques pour scanner les nouveaux ennemis de la région et suivez le chemin sinueux entre les montagnes. Traversez le pont puis allez au nord pour retrouver la ville détruite.

## La ville détruite : Caer Bocram

Après la scène, avancez au nord et examinez le Blastia au milieu. Récupérez trois Fioles de paralysie en haut à droite et continuez votre chemin à gauche. Récupérez une Epée rapière dans le coffre près de la maison, donnez-la à Estellise et poursuivez à gauche. Trouver un autre coffre en chemin et prenez le Chapeau de paille qu'il contient. Ensuite, avancez à gauche jusqu'à la trappe et descendez.

Après la scène, utilisez l'Anneau du sorcier sur le mécanisme qui est à gauche et activez-le. Sortez de la trappe, rebroussez chemin et entrez dans la maison qui se trouve au fond à droite. Examinez la bibliothèque du fond et apprenez l'indice " mot de passe 1 ". Examinez aussi le mur de droite et prenez une Gelée d'orange.

A présent, sortez de la maison et rejoignez le Blastia qui se trouve au milieu de la cour.
Utilisez l'Anneau sorcier pour l'activer, mettez-vous sur le Blastia et choisissez " Avancer " pour poursuivre.

Allez à gauche, entrez dans l'immeuble et descendez via les escaliers de gauche. Sauvegardez votre partie et retournez au rez-de-chaussée. Allez à droite entre les tables, prenez la Fiole de limite dans le coffre puis montez à l'étage supérieur en prenant les escaliers au nord. Récupérez une Robe de Cocktail et une Ceinture géante dans les deux coffres et sortez via la porte de droite. Activez le Blastia, mettez-vous dessus et choisissez " Aller à gauche ".

Avancez à gauche jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, apprenez la technique " Frappe fatale " lors d'un combat et dirigez-vous maintenant tout au bout, à gauche. Affrontez un autre monstre pour gagner 3000 Galds puis montez les escaliers et entrez dans la maison. Récupérez la Fiole vitale dans le coffre, la Fiole de paralysie dans la bibliothèque au fond à gauche puis sortez.

Revenez sur vos pas et dirigez-vous à présent au fond à droite. Entrez dans la maison, examinez la bibliothèque et gagnez 1000 Galds. Par la suite, descendez les escaliers, fouillez la bibliothèque de droite et trouvez ainsi l'indice " mot de passe 2 ". Prenez  le Ruban violet dans le coffre et quittez la maison. Maintenant, revenez à gauche et entrez dans la maison qui se trouve au milieu. Ouvrez le coffre à droite, prenez le Corbeau sacré et ignorez l'échelle pour l'instant.

Sortez de la maison, allez à gauche et repérez le Blastia. Activez-le, montez dessus et choisissez " Avancer ". Allez au fond à gauche et prenez la Hache de guerre dans le coffre. Entrez dans la maison, examinez le coin supérieur gauche et prenez la natte. Prenez une Brume magique dans le coffre qui se trouve en haut à droite et sortez. Sautez depuis le rebord sud, descendez au niveau précédent puis refaites tout le trajet jusqu'à l'échelle que vous aviez ignoré plus tôt.

Cette fois, grimpez à l'échelle, activez le Blastia et choisissez d'abord " Aller à droite ". Prenez le Tsurugi dans le coffre puis sautez vers le bas et revenez au Blastia. Choisissez maintenant " Avancer " et entrez dans la maison de gauche. Montez à l'étage supérieur, examinez la bibliothèque qui est à droite et trouvez l'indice " mot de passe 3 ". Ensuite, récupérez le Cuir lamellaire dans le coffre et sortez.

Descendez via le rebord de droite et revenez jusqu'au point de sauvegarde. Effectuez une sauvegarde puis descendez les escaliers circulaires. Approchez-vous de la machine à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, examinez le tableau de commande et entrez le mot de passe SOLEIL pour ouvrir la porte en fer. Avant d'entrer et d'affronter le boss, remontez les escaliers pour sauvegarder puis redescendez. Entrez par la porte que vous venez d'ouvrir et regardez la scène.

**Boss : Géant redouté**
Le combat débute avec Yuri seulement. D'abord, évitez les attaques du monstre et attendez que les alliés reviennent un par un. Vous avez plus de chance de battre le monstre si votre groupe est réuni. Le boss possède plusieurs attaques puissantes capables d'infliger d'importants dégâts. Utilisez les Artes de feu de Rita, les attaques Hors limite et infligez-lui un maximum de dégâts. Lorsque le géant se met sur ses pattes arrière, cela indique qu'il va frapper le sol violemment et provoquer un tremblement de terre. Attaquez-le rapidement pendant quelques secondes et fuyez avant qu'il frappe. Répétez cette stratégie jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Après la scène cinématique, quittez le bâtiment et quittez les ruines pour déclencher une nouvelle scène.

## La ville montante : Heliord

Après la scène, examinez le bout de tissu se trouvant près de la fenêtre pour apprendre la recette du poisson sauce miso. Sortez de la pièce, allez au sud et quittez le pavillon des chevaliers. A présent, vous serez séparé du groupe. Allez à gauche pour déclencher une scène puis, tentez d'entrer dans l'auberge. Vous allez à nouveau affronter les deux nigauds, Boccos et d'Adecor et les battre.

**Boss : Adecor et Boccos**
Vous allez apprendre comment attaquer avec des Artes explosifs et effectuer des attaques spéciales en mode hors limites. Lors du combat, débarrassez-vous d'Adecor en premier et de Boccos par la suite. Evitez de vous faire prendre en sandwich et n'oubliez pas de vous soigner si vous êtes blessé.

Ensuite, entrez dans l'auberge, prenez les escaliers et parlez au garde qui se trouve devant la porte. Revenez sur vos pas, descendez, parlez à l'aubergiste et choisissez de vous reposer. Après la scène, discutez avec Kozakura (assis sur

le banc) et achetez de nouveaux objets auprès du marchand.

Par la suite, sortez de l'auberge et examinez le Blastia qui est au centre de la ville. Maintenant qu'Estelle à rejoint le groupe, entrez dans le pavillon des chevaliers et avancez au nord. Entrez dans la pièce, parlez avec Flynn puis sortez du bâtiment pour déclencher une scène. Après la scène, allez à gauche et discutez avec Karol. Descendez les marches, parlez à l'aubergiste et retournez voir Estelle pour une nouvelle scène.

Lors des conversations, le chevaucheur de dragon apparaitra à nouveau. Ensuite, retournez vers le Blastia se trouvant au centre ville et regardez la scène. Enfin, vérifiez votre inventaire d'objets, retournez chez le marchand si nécessaire et allez à gauche pour quitter la ville.

### Nord de Tolbyccia

A présent, allez au nord-ouest vers la plage et traversez le pont. Ensuite, allez à l'ouest et repérez la ville de Dahngrest.

### Le repaire des guildes : Dahngrest

Entrez dans le marché Fortune de Darghnest qui se trouve juste à droite. Parlez au marchand, achetez de nouveaux équipements et discutez avec Kozukora pour apprendre de nouvelles suggestions de synthèse. Ensuite, sortez et allez à gauche vers l'auberge. Reposez-vous et sauvegardez votre progression.

Ensuite, sortez de l'auberge et allez au nord vers le centre ville pour déclencher une scène. Par la suite, allez au sud et combattez les groupes de monstres qui vous attaquent. Après une scène cinématique, retournez au centre ville et allez à l'ouest. Repérez la Taverne Sagittaire et entrez.

Entrez dans la pièce de droite et examinez le tiroir du bas trois fois de suite. Récupérez ainsi une Fiole sacrée, une Fiole maudite et une Fiole de limite. Retournez dans la taverne repérez un tiroir dans le mur de gauche. Ouvrez-le trois fois de suite et récupérez ainsi une Fiole de panacée, une Gelée d'orange ainsi qu'une Gelée de pomme.

Ensuite, sortez de la taverne et allez à gauche. Approchez-vous du panneau de contrôle du Blastia de barrière pour voir une scène. Après cela, vous allez devoir combattre un groupe d'assassins.

**Boss : Bronze  et Zinc**
Effectuez des attaques puissantes, utilisez les Artes explosifs et battez ces deux boss. Le combat est assez facile.

Maintenant, retournez au centre ville et poursuivez au nord. Discutez avec le garde puis entrez dans le PC de l'Union après la scène. Examinez la boule jaune en haut à droite pour faire apparaître le Chef miracle, apprenez la recette du minestrone puis sortez. Allez au sud de la ville, rentrez à l'auberge pour sauvegarder puis allez à gauche en sortant afin de quitter la ville.

## Deuxième partie

### Nord de Tolbyccia

A présent, allez à gauche et repérez une forêt obscure au milieu des bois. Entrez ainsi dans la forêt de Keiv Moc.

### La forêt de Keiv Moc

Après la scène durant laquelle Raven rejoint le groupe, suivez le chemin vers le nord. Eliminez les ennemis et montez sur le tronc d'arbre. Après une courte scène, suivez le chemin qui est au sud puis avancez pour déclencher une autre scène. Ensuite, suivez le tronc jusqu'au bout et ouvrez les deux coffres. Donnez le Fouet en chaîne à Rita, l'Epée bâtarde à Karol et revenez sur vos pas jusqu'au croisement.

Prenez à gauche puis au sud, ouvrez le coffre et récupérez une Estoc. Allez tout à gauche pour trouver une Gelée

d'orange puis revenez sur vos pas. Allez au nord à présent, prenez à gauche au croisement. Avancez jusqu'à la prochaine bifurcation et allez en premier lieu à gauche. Suivez le chemin, prenez les deux Fioles de faiblesse au passage et montez sur le tronc d'arbre, au nord. Récupérez une patte de lapin, rebroussez chemin jusqu'à la bifurcation et suivez à présent le chemin du sud. Récupérez deux Fioles de poison en chemin et poursuivez la route jusqu'à la prochaine section.

Avancez jusqu'qu'au point de sauvegarde et sauvegardez la partie. Poursuivez vers le nord, examinez le coffre et affrontez-le (il va prendre vie) pour obtenir une Fiole de limite.

Ensuite, Montez sur le tronc à gauche et avancez jusqu'au croisement. Suivez le chemin de gauche, récupérez les Fioles d'esprit dans les coffres en chemin et continuez jusqu'au second croisement. Prenez à gauche jusqu'au point de sauvegarde puis changez de leader, de formation et de stratégie.  Placez Rita et Estelle à l'arrière, demandez au second attaquant d'être plus agressif et préparez-vous à affronter un boss. Rejoignez la clairière pour déclencher une scène.

**Boss : Gigalarve**
Effectuez des attaques puissantes et utilisez le hors limites dès que possibles. Utilisez aussi les Artes explosifs dès que l'occasion se présente. Si vous manipulez Raven, vous pourrez lancer des attaques en gardant vos distances. Une fois que les PV du boss baissent de moitié, il est susceptible de vouloir se soigner en plantant son dard dans l'espèce de flaque d'eau présente dans la zone de combat. Utilisez alors les Artes pour l'empêcher et attaquez-le à nouveau.

Après lecombat et la scène cinématique, rebroussez chemin jusqu'à la section précédente et assistez à une nouvelle scène. Ensuite, quittez la forêt et retournez à Dahngrest.

## Le repaire des guildes : Dahngrest

Allez à l'auberge, achetez des équipements, des potions, reposez-vous, sauvegardez et sortez. Allez au nord de la ville et entrez dans le PC de l'Union. Avancez tout droit vers la chambre du Don et regardez la scène.

Sortez du PC et avancez jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche. Par la suite, retournez au PC de l'union et entrez par la porte de gauche. Approchez-vous de Flynn pour une scène. Ensuite, sortez de la prison et revenez au centre ville. Après une autre scène, allez à droite pour retrouver Rita et Repede. Par la suite, une autre longue scène se déclenche et vous vous retrouvez dans la tour des rouages.

## La tour des rouages : Ghasfarost

Après la scène cinématique, vous devez affronter plusieurs bandits. Dès que votre jauge de hors limites est pleine, utilisez-la pour les achever rapidement.

Après le combat, une autre scène se déclenche et vous rencontrez Judith. D'abord, allez au nord, prenez la Gelée mixte et de la Fiole vitale dans les coffres. Entrez dans la pièce du haut, à droite, récupérez un Spécifique dans le coffre et récupérez trois loupes magiques dans les caisses de droite.
Retournez dans la pièce principale, allez en bas puis à gauche, examinez le point lumineux vert et prenez l'Anneau de sorcier nv2. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche, récupérez votre équipement, une Gelée d'ananas et rebroussez chemin. Approchez-vous du marchand qui vient d'apparaitre, renouvelez votre stock puis entrez dans la pièce de droite. Sauvegardez votre progression puis revenez.

Maintenant, tirez sur le levier qui se trouve près du marchand pour faire descendre les marches. Montez à l'étage via ces marches et prenez  le Duo limite des mains de Judith. Ensuite, allez vers le nord et récupérez la tenue de combat qui se trouve dans le coffre au milieu.

Entrez dans la pièce qui est en haut à gauche et examinez les mannequins pour obtenir un Manteau de cuir. Sortez de la pièce, repérez le coffre au sud et prenez la Hache en croissant. Par la suite, allez au sud et prenez l'une des sorties pour déclencher une scène.

Après la scène, escaladez l'une des échelles et rejoignez l'étage supérieur. Examinez les caisses à gauche, récupérez les trois Fioles sacrées puis prenez la Ceinture rivetée dans le coffre de droite.

Avancez au nord et accédez à la prochaine section. Dès que vous entrez dans la pièce, utilisez l'anneau et tirez sur le rouage qui se trouve à droite des escaliers. Montez pour déclencher une scène. Récupérez un Kurama, donnez-le à Repede et montez à l'étage supérieur. Tirez sur le rouage à droite, montez au niveau suivant et débarrassez-vous du Golem à rouages pour obtenir une Gelée d'orange. Tirez sur le rouage de gauche puis descendez de deux étages (là où vous aviez acquis le Kurama). Activez le rouage puis remontez et prenez les escaliers qui viennent d'apparaitre.

Montez au premier niveau, récupérez un Dragon bleu et donnez-le à Yuri. Ensuite, poursuivez à droite et activez le rouage. Montez à l'étage suivant, ouvrez le coffre et récupérez la Corne de magicien. Puis, allez à droite et tirez sur le rouage pour baisser la grille qui bloque le chemin vers le " Moulin à vent ", en bas. Descendez au premier niveau et examinez le moulin à vent. Discutez avec le Chef miracle, apprenez une nouvelle recette puis activez le rouage qui se trouve à proximité.
Maintenant, montez d'un étage puis allez à gauche. Suivez le nouveau le chemin et activez deux nouveaux rouages. Ensuite, montez au dernier étage de la zone, activez les deux rouages qui sont à gauche et poursuivez vers la prochaine zone.

Récupérez une Cape bénite dans le coffre à droite puis montez au second étage. Activez le rouage sur la droite et descendez à l'étage précédent. Activez le rouage qui est en bas à droite, descendez à l'étage inférieur et activez le rouage sur votre gauche.

A présent, remontez d'un étage et activez le rouage de gauche. Montez à nouveau d'un étage et actionnez le rouage de gauche. Atteignez le dernier niveau, récupérez le Marteau à pointes dans le coffre et actionnez le rouage de gauche, ainsi que deux autres à droite.

Descendez d'un niveau et activez le dernier rouage de la zone. Prenez les escaliers pour quitter cette section de la tour. Récupérez une Gelée de citron et un Arc puissant dans les deux coffres de droite et sauvegardez votre partie.

Montez les marches, prenez l'Hallebarde dans le premier coffre, une Cape de voleur et un Emblème du guerrier dans les deux autres. Eliminez les ennemis qui vous entourent, soignez tous vos personnages et sauvegardez à nouveau. Ensuite, prenez l'ascenseur à gauche et préparez-vous à affronter Barbos.

**Boss : Barbos**
Pour battre Barbos, vous devez d'abord détruire les quatre ponts afin de l'empêcher d'appeler des renforts. Pour cela, attaquez les quatre leviers et détruisez ainsi les ponts. Toutefois, restez sur vos gardes et éliminez les ennemis qui rappliquent.

Une fois que les renforts sont neutralisés, éliminez les magiciennes. Concentrez-vous sur ces ennemis et achevez-les. Ensuite, dégommez les ennemis restants afin de vous focaliser sur le boss.

Faites attention à ses attaques, esquivez-les ou bloquez-les  et enchainez avec des combos d'attaques puissantes. Montez votre jauge de Hors limites au niveau 2 et déclenchez cette attaque dès que l'occasion se présente. Les Artes explosifs seront d'une grande utilité dans ce combat alors utilisez-les aussi.

Après le combat, une scène se déclenche et vous obtenez le noyau d'Aque Blastia. Lorsque vous regagnez le contrôle de Yuri, allez au sud-ouest et retournez à Dahngrest.

## Le repaire des guildes : Dahngrest

Entrez dans l'auberge pour acheter des équipements et sauvegarder. Ensuite, approchez-vous de la foule puis reposez-vous à l'auberge pour déclencher de nouvelles scènes.  Lorsque vous êtes réveillé le matin, effectuez une sauvegarde et allez à l'entrée de la ville. Après la scène, accédez à la carte du monde.

## Carte du monde

Allez vers l'Est, traversez le pont puis dirigez-vous au sud. Quelques scènes se déclencheront en chemin. Lorsque vous décidez de vous reposer, discutez avec tous les personnages puis reposez-vous. Ensuite, rejoignez la carte du monde et poursuivez à l'Est jusqu'à la ville montante d'Heliord.

## La ville montante : Heliord

Après la scène, allez au magasin, faites le plein d'objets et reposez-vous. Durant la nuit, sortez de l'auberge, rejoignez Judith (à gauche) et discutez avec elle. Au matin suivant, rejoignez le Blastia central pour déclencher une scène. Par la suite, parlez au garde qui se trouve à côté de l'élévateur au sud pour déclencher une autre scène.

Après la scène, vous allez choisir entre les trois femmes pour distraire le garde.
Il est préférable de choisir Judith. Toutefois, vous devez retourner au magasin pour créer un costume spécial pour l'occasion. Si vous n'avez pas les composants, vous pourrez les trouver sur les monstres éparpillées aux alentours de la ville.

A présent, retournez à la place centrale pour déclencher des scènes. Ensuite, choisissez de déguiser Yuri ou Karol en chevalier. Regardez les scènes et suivez le garde jusqu'au PC des chevaliers pour déclencher une nouvelle cinématique.

Dès que Rita rejoint le groupe, allez à gauche pour une autre conversation. Ensuite, sauvegardez votre partie à l'auberge et prenez l'élévateur. Allez au sud puis à droite et préparez-vous à affronter un boss après la scène.

**Boss : Yeager**
D'abord, attaquez les hommes de main de Yeager et achevez-les. Utilisez les Artes explosifs ainsi que les attaques Hors limites puis concentrez-vous sur le boss en question. Ce dernier utilise un fusil et vous tire dessus dès que l'occasion se présente. Par conséquent, restez toujours à proximité de votre ennemi et effectuez constamment de longs combos pour lui infliger un maximum de dégâts sans lui laisser la possibilité de profiter de son avantage. Une fois qu'il est battu, une scène se déclenche et vous quittez la ville d'Heliord. A présent, allez à Capua Torim pour que Raven rejoigne le groupe en chemin.

## La ville portuaire : Capua Torim

Dès votre arrivée, montez les marches et entrez dans l'auberge. Sauvegardez et parlez avec la réceptionniste pour vous reposer. Après la scène, cherchez tous les membres de votre équipe et discutez avec eux. En effet, Karol et Rita se trouvent dans les deux pièces voisines. Repede est à l'extérieur, Estelle est près des toboggans, Raven se trouve à proximité des docks et Judith est postée près de la sortie de la ville. Une fois que ceci est fait, retournez à l'auberge pour vous reposer.

Après la courte scène, sauvegardez votre progression et dirigez-vous vers le quai. Vous assisterez à une scène en chemin. Ensuite, descendez les escaliers et allez à droite pour déclencher une scène. Par la suite, rejoignez le quai et parlez avec la femme qui se trouve à gauche deux fois de suite pour prendre le large.

Dirigez-vous au nord jusqu'à ce que vous soyez attaqué par des Tritons. Achevez-les, poursuivez au nord et déclenchez ainsi une autre scène durant laquelle un vaisseau fantôme s'arrête près du votre.

## Le vaisseau fantôme : Atherum

D'abord, allez au nord, ouvrez le coffre et prenez le trident. Montez les marches à gauche, récupérez une Epée d'orge dans le coffre et descendez. Escaladez l'échelle au milieu, prenez le contenu du coffre qui est caché derrière la poutre puis descendez.

A présent, descendez les marches qui se trouvent près de l'échelle. Suivez le chemin vers la droite, éliminez les monstres que vous rencontrez et récupérez la Gelée de citron dans le coffre. Ensuite, prenez la Gelée d'orange dans le coffre et fouillez les caisses dans le coin nord est pour obtenir une Fiole vitale.

Entrez d'abord dans la pièce de droite, examinez les caisses à gauche, récupérez trois loupes magiques et une Fiole de sceau puis revenez à la pièce précédente.

Montez les escaliers, prenez le Xiphos de précision dans le coffre et entrez dans la pièce de gauche. Examinez la cuisine pour récolter les ingrédients d'une nouvelle recette. Allez au nord, examinez le coffre et battez-le. Récupérez ainsi  un Spécifique puis sortez de la pièce.

Ensuite, entrez dans la pièce située au nord-est du hall. Eliminez les ennemis, récupérez un Takemikazuchi dans le coffre en bas puis quittez la pièce. Maintenant, montez les escaliers et récupérez la Fiole de limite au milieu. Entrez dans la pièce de droite, prenez une Fiole sacrée sur la table puis sortez et entrez dans la salle de gauche pour déclencher une scène.

Maintenant, vous utilisez les membres qui sont restés sur le bateau. Effectuez une sauvegarde et montez à bord du bateau fantôme.  Grimpez à l'échelle et suivez le chemin du poteau brisé. Descendez de l'échelle, allez à droite et entrez par la porte. Avancez à gauche, montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à ce que vous rejoigniez l'autre groupe.

Après la scène, sauvegardez, récupérez la Gelée d'orange dans le coffre situé en haut à droite et entrez par la porte de gauche. Ouvrez un autre coffre, prenez la Fiole de limite et rebroussez chemin.

Montez les escaliers, ramassez 4000 Galds en examinant la bibliothèque et poursuivez à droite. Après la scène, examinez les deux tables et prenez la Gelée ainsi que le Chapeau pirate. Ensuite, approchez-vous du squelette pour vous emparer de son petit coffre.
Affrontez quelques fantômes puis grimpez à l'échelle.

Récupérez le symbole sacré dans le coffre et retournez dans la cabine du capitaine. Sortez par la porte de gauche, examinez le coin supérieur gauche et installez une échelle. Descendez les deux ponts suivants puis installez une autre échelle au sud.

Enfin, retournez sur votre bateau pour déclencher des scènes et prenez le large pour atteindre Nordopolica. Explorez la zone ouest pour trouver cette ville.

## La ville du colisée : Nordopolica

Après les scènes, traversez le pont au nord, montez les marches et entrez dans le colisée. Repérez le marché fortune à droite, faites le plein d'objets et poursuivez à droite. Entrez par la grande porte, repérez le trophée juste à droite de l'entrée et examinez-le. Apprenez une nouvelle recette et montez les escaliers. Parlez au garde posté à gauche puis retournez à l'auberge. Reposez-vous puis sauvegardez et sortez du colisée.

A présent, retournez au quai et faites la rencontre de Regaey. Retournez le voir dans le colisée près du Chef miracle et préparez-vous à participer à un tournoi. Avant de parler avec l'une des responsables des inscriptions près des marches, retournez sauvegarder votre partie puis inscrivez-vous.

Vous allez combattre trois différents gardes avant d'affronter le champion. Les premiers ne sont pas difficiles à battre. Dégommez-les puis affrontez le champion qui n'est autre que Flynn.

Après avoir échangé quelques coups avec Flynn, Zagi réapparait et vous provoque à nouveau en duel.

**Boss : Zagi**
Zagi est très rapide et puissant. Utilisez des attaques Hors limites, des Artes explosifs et réalisez de longs combos. Utilisez les potions si vous êtes gravement blessé, ordonnez à Estelle de soigner les membres du groupe et reprenez les assauts. Si votre niveau de guerrier est supérieur à 30, vous n'aurez pas du mal à gagner le combat.

Après les scènes, battez-vous contre les monstres du colisée. Eliminez deux d'entre eux et quittez ainsi l'arène. Retournez au marché pour faire le plein d'objets, sauvegardez votre progression et sortez de la ville par le sud.

## La péninsule de Zadrack

Suivez simplement la route vers les montagnes de l'ouest. Sauvegardez et entrez dans la grotte.

## Le creux de Cados

Après la scène, affrontez les membres de la Griffe de Léviathan et battez-les. Ensuite, suivez le chemin, récupérez une Fiole de sceau et une Fiole de limite dans les deux coffres. Avancez jusqu'à la bifurcation et suivez d'abord le chemin de droite. Éliminez les monstres, prenez un Plastron puissant dans le coffre puis revenez sur vos pas.

Allez maintenait à gauche et avancez jusqu'à une autre bifurcation. Ignorez le chemin de gauche, allez à droite jusqu'au croisement et allez d'abord à droite. Ouvrez le coffre, prenez l'Arc à pointes puis revenez et suivez l'autre chemin vers le nord.

Dans cette section, suivez d'abord le chemin de droite et ouvrez les deux coffres qui sont au fond. Récupérez un Harpon de guerre, une Aigue-marine et revenez sur vos pas. Suivez le chemin de gauche, récupérez un Rouleau de vengeur en chemin et continuez.

Après une courte scène, approchez-vous du point de sauvegarde et sauvegardez. Prenez le chemin de gauche, récupérez un Jiraiya dans le coffre du fond et revenez. Suivez maintenant le chemin de l'extrême droite, prenez une Perce-échine dans le coffre et rebroussez chemin.

A présent, suivez le chemin du milieu et virez aussitôt à droite. Avancez, récupérez le contenu du coffre, revenez sur vos pas et suivez la route qui monte vers le nord.

Dans cette section, avancez jusqu'au nouveau point de sauvegarde et éliminez les ennemis qui bloquent le chemin. Equipez-vous de l'Aigue marine, sauvegardez et suivez le chemin.

**Boss : Pteropus**
Au début du combat, réalisez plusieurs longs combos jusqu'à ce que le spectre se désintègre et que les chauves-souris apparaissent. A ce moment, visez le chef de ces bêtes et attaquez-le avec toutes les attaques puissantes dont vous disposez. Une fois que ce chef est achevé, le reste du combat ne sera que plus facile. En effet, les monstres ne pourront plus reformer le spectre et seront plus vulnérables. Utilisez vos Artes explosifs pour leur infliger un maximum de dégâts.

Après le combat et la scène cinématique, récupérez une Tente simple dans le coffre qui est au sud, un Chapeau en argent dans le coin gauche et sortez par le nord.

## Désert de l'ouest

Combattez les nouveaux monstres, utilisez des loupes magiques et entrez dans la ville qui se trouve au sud.

## L'oasis du désert : Mantaic

Après la scène, vous devez patrouiller dans la ville et discuter avec tous les membres de votre groupe. Pour cela, avancez d'abord vers le nord, repérez un Cactus agité près de la maison et examinez-le. Apprenez la recette du curry du Chef miracle puis poursuivez au nord. Discutez avec Estelle, revenez près de l'auberge et discutez avec Raven. Allez à droite de l'auberge pour parler à Karol puis revenez et allez à l'ouest. Approchez-vous de la sortie ouest pour que Judith apparaisse et parlez-lui. Enfin, rentrez à l'intérieur de l'auberge et parlez à Rita.

Sortez de l'auberge et avancez à gauche pour déclencher une scène. Ensuite, retournez à l'intérieur de l'auberge, sauvegardez et reposez-vous.

Au matin, vous recevez des gourdes de la part de l'aubergiste. Entrez dans le menu Etat, donnez les gourdes à tous les

personnages et sortez. Allez au nord et approchez-vous du lac pour déclencher une scène. Ensuite, retournez voir le marchand pour acheter de nouveaux équipements. Entrez dans l'auberge pour sauvegarder votre partie puis quittez la ville par l'ouest.

## Les sables de Kogorh

Lors de votre exploration, une jauge représentant votre niveau d'eau sera visible à droite de l'écran. Si cette jauge est vide, vos points vitaux commenceront à baisser jusqu'à ce que vous mouriez. Toutefois, vous pouvez remplir cette jauge grâce aux cactus éparpillés dans les sables. Evitez de vous battre lorsque vous êtes loin d'un oasis ou d'un cactus et chassez les créatures seulement si vous êtes près d'un point d'eau.

### *Zone 1*

Avancez au sud-est du désert et trouvez un coffre renfermant une Flamberge. Retournez au sud-ouest, cherchez un autre coffre et récupérez un Stinger. Ensuite, examinez la zone centrale du désert et récupérez trois Fioles de pierre dans un coffre. Allez légèrement en bas à droite, récupérez l'Exécutrice dans le coffre et avancez au nord. Trouvez un coffre renfermant un Mizuchi au milieu, allez au nord-ouest et récupérez une Fiole de limite. Par la suite, retournez au nord-est, récupérez un Plastron de phénix dans le coffre et quittez cette zone par le nord.

### *Zone 2*

Avancez rapidement au sud et récupérez un Tir rapide dans le coffre qui se trouve près du palmier. Entrez dans l'eau au sud-ouest, examinez les rochers et récupérez  trois Pierres aériennes. Enfin, avancez au nord près du point de sauvegarde et prenez l'arme Emeute dans le coffre à gauche. Enfin, sauvegardez votre partie et quittez par le nord.

### *Zone 3*

Allez au sud-ouest et récupérez un Ruban à rayures dans un coffre. Continuez vers le nord-ouest et récupérez un Ruban lumineux. Ensuite, avancez en direction de l'est et prenez le Diadème en argent. Allez au nord-ouest, trouvez un coffre près d'une colline et prenez une Cape d'eau ainsi qu'une Cape flamboyante. Enfin, avancez vers le nord-ouest et approchez-vous du coffre qui se trouve juste près du point de sauvegarde. Après la scène, allez au sud pour ouvrir le coffre et prenez le Ruban lumineux. Equipez vos personnages de ces nouvelles armes, retournez sauvegarder la partie et quittez la zone par le nord.

**Boss : Brise-tout**

Ce monstre possède quelques attaques de mêlée et utilise des projectiles. Il est aussi capable de changer le temps et passer du jour à la nuit. Ceci change ses capacités et ses faiblesses. En effet, il est vulnérable aux attaques d'eau durant le jour et aux attaques de feu durant la nuit. Toutefois, vous pouvez stopper l'inversement du jour et de la nuit en détruisant l'orbe qu'il crache. Attaquez dès que l'orbe sorte de sa bouche et détruisez-la rapidement. Utilisez constamment des attaques puissantes, les attaques Hors limite et restez sur vos gardes.

## La ville de l'intérieur : Yormgen

Après les scènes cinématiques, vous vous réveillez dans une auberge. Examinez la petite statue en bois qui est située près de la porte et apprenez la recette des croquettes. Ensuite, examinez deux fois le lit qui est à gauche et récupérez un Sablier et un Omnidiviseur.

Sauvegardez votre progression, sortez de l'auberge et obtenez une Plume de Phaeroh. Ouvrez le coffre situé à droite de l'auberge et prenez la Fiole de limite. A présent, allez vers le nord et prenez à droite au croisement. Montez les escaliers, récupérez une Tente simple dans le coffre qui est à droite puis parlez à la jeune fille qui se trouve à proximité.

Après la scène, rebroussez chemin et suivez le chemin du nord. Entrez dans la maison du sage pour déclencher des scènes cinématiques. Puis, rentrez de nouveau dans la maison pour une autre scène avec Rita. Examinez l'angle qui est à gauche de Rita, obtenez une Marque étrange et sortez de la maison.

Maintenant, recherchez tous les membres de votre équipe et discutez avec eux. Raven se trouve sur le chemin à

gauche, Karol sur la terrasse de la falaise, Estelle et Repede devant l'auberge et Judith se trouve à la sortie sud de la ville. Par la suite, rentrez à l'auberge et reposez-vous. Au matin, sauvegardez votre partie et prenez la sortie sud.

Avancez au sud-ouest jusqu'à ce que l'on vous demande de rester sur la carte du monde, ou d'entrer dans les sables de Kogorth. Choisissez de rester sur la carte du monde et poursuivez au sud jusqu'à ce que vous atteignez l'oasis du désert : Mantiac.

## L'oasis du désert : Mantaic

Entrez dans l'auberge et reposez-vous. Après les scènes cinématiques, rejoignez le lac au nord et approchez-vous de Flynn pour déclencher de nouvelles scènes. Par la suite, quittez la ville en prenant la sortie est et allez à l'Est vers les Creux de Cados.

## Les creux de Cados

Après les scènes cinématiques, suivez le chemin, éliminez les ennemis et récupérez un Sabre Sinclair dans le coffre. Poursuivez la route à gauche, sauvegardez et avancez à gauche.

Après une séquence cinématique, suivez le chemin de la sortie à l'ouest et atteignez la sortie. Suivez la route vers le sud et rejoignez Nordopolica.

## La ville du colisée : Nordopolica

En entrant dans la ville, dirigez-vous au nord vers le colisée et entrez. Allez voir le marchand, faites le plein d'objets puis sauvegardez et reposez-vous. Après la scène, entrez par la grande porte située à droite, montez les marches et parlez au garde à gauche.

Une fois à l'intérieur, montez tous les escaliers (à gauche) jusqu'à l'appartement de Belius et entrez. Après la scène, descendez les marches et  affrontez les gardes. Après une autre scène, avancez vers la porte et entrez. Combattez les chasseurs pour déclencher une scène puis préparez-vous à affronter Belius.

**Boss : Belius**
Belius est sensible aux attaques de feu. Par conséquent, activez tous les sorts de feu de vos coéquipiers et désactivez ceux de l'eau et de la lumière.

D'abord, effectuez de longs combos et des attaques puissantes jusqu'à ce que l'arène devienne sombre. A ce moment, effectuez les attaques " Champs de destruction " sur les torches éparpillées pour les allumer. Le second monstre sera ainsi dissipé. Ensuite, concentrez-vous sur le vrai Belius, utilisez les potions magiques et achevez-le.

Après la fin du combat, retournez au magasin et faites le plein d'objets. Avancez à gauche pour déclencher une scène puis sortez. Allez en direction du quai, discutez avec Flynn en chemin et rejoignez le bateau.

## Espoir et gloire : Fiertia

Tout d'abord, sauvegardez votre progression puis montez sur le pont via les escaliers. Parlez à tout le monde sur le navire puis retournez dans votre cabine pour vous reposer. Lorsque vous avez le contrôle du bateau, allez au nord-est et débarquez à Capua Torim, passez par la Ville montante Heliord et rejoignez Dahngrest.

## Le repaire des guildes : Dahngrest

Après les scènes habituelles, allez au marché situé à droite et achetez de nouveaux objets. Ensuite, allez à l'auberge, sauvegardez la partie et reposez-vous. Dès que vous êtes réveillé, sortez vers la cour puis quittez la ville par l'ouest.

Avancez au nord-ouest et passez près de la forêt de Keiv Moc. Traversez un pont à droite et suivez le chemin vers le nord jusqu'à ce que vous atteigniez le Manoir de la corruption.

# Troisième partie

## Le manoir de la corruption

Après la scène, affrontez les ennemis, avancez vers le nord et entrez dans le manoir. Dès votre entrée, vous devez affronter d'autres ennemis et les éliminer.

Ensuite, repérez le coffre se trouvant à gauche de l'entrée et récupérez les 7000 Galds qu'il contient. Avancez près de la fenêtre (au nord), fouillez maintenant les boîtes et récupérez une Gelée de citron. Examinez aussi l'armure sur la droite et prenez les Plates gothiques.

A présent, avancez dans le couloir de droite et entrez dans la première pièce. Examinez les armes qui sont à droite, prenez le Gardien sinistre et sortez.

Continuez à droite, éliminez les ennemis et accédez à un nouveau dortoir. Entrez dans la première pièce à droite, prenez la Gelée d'orange dans le coffre près du lit et sortez. Entrez dans la seconde pièce, prenez une Gelée de pomme dans le coffre et sortez. Ensuite, ignorez la troisième pièce de droite et entrez dans la quatrième chambre au fond. Examinez les bouteilles en haut à gauche et la bibliothèque à droite et récupérez respectivement une Fiole sacrée et une Fiole de panacée. Ensuite, rebroussez chemin et montez à l'étage supérieur.

Examinez les tonneaux à gauche des escaliers, prenez un Plastron gothique et continuez à droite. Sauvegardez, récupérez le Bâton à rubis dans le coffre et examinez la plante qui se trouve à proximité.

Ignorez la première pièce du corridor et poursuivez à droite. Lorsque vous arrivez au dortoir, entrez dans la première pièce à droite. Examinez les armes à gauche, prenez une Hache cramoisie et sortez.

Entrez dans la seconde pièce, récupérez une Fiole de limite dans l'armoire et sortez. Entrez dans la troisième pièce, ramassez le Brise-pierre dans le coffre et sortez. A présent, entrez dans la dernière pièce au fond et combattez plusieurs ennemis après la scène. Enfin, quittez le manoir et retournez à Dahngrest.

## Le repaire des guildes : Dahngrest

Après les scènes, entrez dans l'auberge, faites le plein d'objets et reposez-vous. Allez au centre ville puis sortez du PC de l'Union. Retrouvez Karol à gauche de la taverne Sagittaire et discutez avec lui. Ensuite, allez vers l'entrée et parlez avec Estelle. Dirigez-vous vers le pont et rejoignez Rita. Après les scènes cinématiques, rejoignez les membres du groupe sur le bateau et allez en direction du Mont Temza.

Passez par la ville de Yormgen, reposez-vous et sauvegardez. Ensuite, allez au nord et atteignez le mont Temza.

## Mont Temza

Montez au sommet de la colline et récupérez une tente dans le coffre à gauche. Suivez le chemin descendant jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Descendez dans le cratère, suivez le chemin et prenez une sauce rouge et du safran dans les deux coffres. Revenez sur le chemin principal, prenez le premier chemin à droite et récupérez une Corne mortelle au fond.

Revenez de nouveau au chemin principal, prenez vers le nord et continuez jusqu'à l'entrée de la falaise. Ignorez le chemin de gauche, poursuivez et récupérez la Gelée de citron.

Après les scènes, prenez le Phénix cramoisi +1 dans le coffre et poursuivez en direction du nord. Examinez le chemin de droite, récupérez un Spécifique et un soda puis traversez le pont. Après la scène, sauvegardez la partie et allez au sud-ouest. Récupérez la Gelée mixte, allez à droite et prenez le Grand sceptre dans le coffre se trouvant derrière le poteau.

A présent, traversez le pont, allez en bas à droite et prenez un Arc transformable dans le coffre. Revenez sur vos pas, récupérez l'Aries dans le coffre se trouvant à côté des rochers et poursuivez au nord jusqu'à la zone suivante.

Suivez le chemin, ramassez un Bâton tribal dans le coffre puis arpentez le chemin de gauche. Battez le coffre monstre en chemin et obtenez 800 points XP, 20000 Galds ainsi qu'une Fiole de limite. Revenez sur vos pas, montez par le chemin de droite et récupérez la Lavande rouge qui se trouve dans le coffre. Sauvegardez votre partie et préparez votre équipe à un combat contre un boss. Placez Judith dans votre équipe puis poursuivez à gauche pour déclencher une scène.

**Boss : Nan et Tyson**
Tyson est un adversaire très coriace et puissant. Faites attention à ses attaques et esquivez-les. Lorsque Nan et Tyson effectuent des attaques terrestres et que leurs armes restent coincées au sol, frappez-les rapidement pour les assommer. Concentrez d'abord vos attaques sur Nan, tentez de préserver vos potions et jauges puis occupez-vous de Tyson. Utilisez des attaques Hors limites et les Artes explosifs dès que l'occasion se présente. Aussi, restez à l'affût des coups fatals et exécutez-les.
Répétez ces actions jusqu'à ce qu'ils soient battus.

Après les scènes, allez à gauche et prenez le contenu du coffre. Suivez le chemin qui passe par le tunnel, dégommez l'ennemi devant le coffre et récupérez un Manteau de plume. Ensuite, rebroussez chemin et allez au nord pour déclencher une scène.

Retournez sur le bateau, parlez à tous les membres de l'équipe et entrez dans la cabine. Examinez Judith pour faire avancer l'histoire et déclencher des scènes.

Désormais, vous pouvez voler grâce à l'Entelexia de compagnie. Par conséquent, survolez la région et allez aux Sables de Kogorh. Repérez le grand édifice de pierre au centre du désert et entrez.

## Les sables de Kogorh : Le repaire de Phaeroh

Prenez la direction du nord jusqu'à ce que des scènes se déclenchent. Ensuite, quittez cet endroit et dirigez-vous vers la ville interdite des érudits : Aspio.

## La ville interdite des érudits : Aspio

Allez au centre ville, trouvez Krytien au nord-ouest et discutez avec lui. Ensuite, rejoignez les autres personnages dans le domicile de Rita et reposez-vous. Puis, faites le plein d'objets chez le marchand et quittez Aspio.

Voyagez vers Nordopolica, rejoignez la carte du monde et dirigez-vous au sud-est pour atteindre la forêt d'Egothor.

## La forêt d'Egothor

Après les scènes habituelles, repérez un coffre à droite et récupérez la Fiole de panacée. Avancez au nord jusqu'au croisement et prenez à gauche. Prenez le Fendoir de Gaia dans le coffre se trouvant derrière le monstre et poursuivez à droite pour déclencher une scène. Battez quelques gardes et quelques chevaliers évêques.

Ignorez le pont de droite et continuez à monter la colline. Récupérez un Casque en Mythril dans un coffre et traversez le pont qui se trouve à côté. Continuez à monter et combattez des gardes que vous rencontrez.

Après la scène, retournez au pont que vous aviez ignoré et traversez-le. Allez au nord, récupérez une Fiole de limite et un Fouet de reine dans les deux coffres et entrez dans la grotte qui se trouve à droite. Suivez le chemin de gauche jusqu'à la fin et récupérez 3000 Galds.

A présent, prenez le chemin du nord-est et sauvegardez votre progression. Allez à droite et avancez jusqu'au croisement. Suivez la voie du nord et atteignez les deux coffres. L'un des deux coffres s'avère un monstre. Par conséquent, battez-le pour gagner 9000 Galds et prenez une Turquoise dans le second coffre.

Ensuite, revenez au croisement et avancez au sud jusqu'au nouvel embranchement. Prenez d'abord à gauche, récupérer un Diadème en Mythril et revenez sur vos pas. Prenez maintenant à gauche et utilisez une Fiole sacrée pour éviter le monstre. Continuez au sud, récupérez des Bottes en Mythril et poursuivez jusqu'à la prochaine zone.

Allez en haut de la colline (à gaucheà et prenez la sauce dans le coffre. Continuez à gauche, obtenez l'Equipement Guerrier Hyperactif et allez au sud-est. Suivez le chemin vers l'Est, éliminez les deux ennemis, récupérez le safran rouge et la lavande puis rebroussez chemin jusqu'au point de sauvegarde.

A présent, suivez le chemin du nord, dégommez les ennemis que vous rencontrez et récupérez une Gelée mixte dans un coffre. Avancez jusqu'à ce que vous rejoigniez les chevaliers et regardez les scènes cinématiques.

## Le foyer des Krytiens : Myorzo

Après les scènes cinématiques, montez les marches et récupérez une barrière près des débris. Entrez par la grande porte et accédez ainsi la ville. Allez d'abord à droite, repérez le cône de glace et examinez-le pour découvrir le Chef miracle. Apprenez la recette du ragoût à la crème puis allez voir le marchand (à droite). Ensuite, allez à la maison de l'ancien (celle avec le toit rouge) et entrez.

Après les scènes, examinez les deux côtés de l'écran et récupérez un soda et un Spécifique. Sortez de la maison, entrez dans la maison avoisinante et reposez-vous. Après une autre scène,  sauvegardez votre partie et sortez par la grande porte.

Parlez avec les citoyens de Myorzo et discutez de nouveau avec l'ancien dans sa demeure. Enfin, quittez la ville et retournez à Yormgen.

## La ville de l'intérieur : Yormgen

Rejoignez la ville de Yormgen pour déclencher des scènes qui permettent de continuer l'histoire. Ensuite, volez en direction de la forêt d'Egothor et atteignez le sanctuaire de Baction.

## Le sanctuaire oublié : Baction

Après la scène, allez à gauche de l'entrée et récupérez une Gelée d'ananas ainsi qu'une Fiole vitale, derrière le buisson. Ensuite, entrez dans le sanctuaire et éliminez les gardes. Récupérez une Fiole maudite dans le coffre situé en bas à gauche et une Gelée de citron dans le coffre situé au nord.
Prenez l'échelle et entrez dans la pièce de gauche. Pour ne pas vous perdre dans ce Sanctuaire, Judith suggère de faire une carte. Voici comment sortir de ce labyrinthe.

A partir de votre point de départ, prenez les marches vers le nord et poursuivez jusqu'à la deuxième pièce. Prenez une Etoile scintillante dans le coffre et revenez au point de départ. Partez maintenant à gauche et atteignez la troisième pièce qui comprend deux escaliers. Partez d'abord à gauche jusqu'à la dernière pièce, récupérez une Fiole panacée et une Fiole sacrée puis revenez à l'embranchement.
Partez maintenant vers le nord, effectuez une sauvegarde en chemin et rejoignez la pièce suivante. Ignorez les marches qui sont à gauche et continuez en direction du nord. Récupérez une Fiole de limite dans le coin nord-est de la pièce et prenez la sortie au nord-ouest.

Dans cette seconde zone, partez d'abord au sud, récupérez les 8000 Galds du coffre et revenez en arrière. Partez à gauche, récupérez une Cape de vent dans la seconde pièce et cinq loupes magiques dans la pièce suivante. Poursuivez vers la grande pièce suivante, sauvegardez votre partie et continuez vers le sud. Partez ensuite à l'Est et atteignez une pièce avec deux escaliers. Allez d'abord au nord, récupérez une Gelée loterie à gauche et un Kylin à droite et revenez. Partez à droite, traversez la pièce suivante et atteignez une autre pièce avec deux escaliers. Partez en premier lieu à droite, allez jusqu'à la dernière pièce par le nord et prenez une Fiole de limite dans le coffre.

Rebroussez chemin vers la pièce avec les deux escaliers et prenez les marches de gauche. Continuez à gauche puis en haut jusqu'à la quatrième pièce, prenez un Manteau de sirène et atteignez la pièce suivante (à droite). Partez en

premier lieu au nord, prenez une Plate de Myhril puis revenez et poursuivez à droite. Récupérez une Gelée mixte dans un coffre à gauche, montez les marches et trouvez la sortie au nord-ouest.

Après la scène, vous vous retrouvez au premier niveau. Prenez un Fendoir Masakari dans le coffre en bas, suivez le chemin à gauche et prenez la sortie au nord-ouest.

Enfin, partez vers le nord et sauvegardez votre progression. Entrez dans la pièce suivante, récupérez une Fiole panacée, une Gelée de citron, 6000 Galds et un bracelet de Sion dans les coffres. Ensuite, passez à la pièce suivante pour affronter le boss.

**Boss : Schwann**
Schwann est un combattant très puissant. Il utilise plusieurs attaques physiques et magiques. Faites très attention à son Arte mystique et essayez à tout prix de l'éviter. Utilisez des potions de soin si vos points vitaux sont faibles. Lorsqu'il termine son attaque mystique, il est essoufflé pendant quelques secondes. A ce moment là, utilisez des Artes à longue distances ou des attaques de hors limite et infligez-lui un max de dégâts. Vérifiez constamment la jauge des PV et soyez rapide. Après le combat, retrouvez Ba'ul, dirigez-vous à l'ouest de Zaphias et atteignez Heracles.

## La forteresse mobile : Heracles

Après les scènes cinématiques, entrez dans le menu et placez Raven dans votre équipe. Suivez le chemin de gauche, descendez les escaliers de gauche puis prenez une Fiole vitale dans le coffre. Descendez de nouveau les marches, prenez une Fiole de limite dans le coffre en bas, à droite, puis entrez par la porte de gauche.

Avancez vers le nord pour déclencher une scène puis tirez sur la porte de gauche et entrez.  Trouvez une Fiole sacrée dans le coffre, récupérez une Armure Reflex dans le casier en haut à gauche et sortez. Poursuivez à gauche et entrez dans la pièce suivante. Ramassez une Gelée mixte et un Symbole miracle dans le coin supérieur droit.

A présent, descendez les escaliers et prenez l'échelle pour atteindre une Gelée de citron. Remontez, allez à gauche et approchez-vous du panneau de contrôle. Activez-le, descendez via l'échelle et récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre.

Allez à droite et prenez l'ascenseur. Suivez le chemin de droite jusqu'à l'autre côté de la forteresse. Ramassez la Fiole de panacée à droite, remontez en haut et récupérez un soda sur la gauche. Atteignez la porte au nord-est, avancez le long du chemin et sortez par la gauche.

Lorsque vous arrivez dans la grande salle des barrières, vous allez devoir détruire ces dernières pour atteindre la salle de contrôle. D'abord, détruisez le Blastia jaune en bas et faites ainsi disparaître la barrière jaune. Ensuite, montez au nord et tirez sur l'obstacle en métal se trouvant à gauche avant d'aller à droite. Poussez la caisse à gauche et revenez à la salle précédente. Continuez à pousser la caisse vers la gauche jusqu'à ce qu'elle tombe sur le Blastia violet.

Maintenant, descendez par l'échelle située près des escaliers et montez sur la première plateforme. Récupérez un Marteau de portier et avancez au jusqu'au fond de la passerelle. Mettez-vous devant les caisses  et tirez pour les faire tomber sur le Blastia.

Ensuite, descendez de la plateforme et allez à gauche. Descendez à l'échelle, visez les caisses et faites-les tomber sur le Blastia blanc. Rejoignez la passerelle qui vient d'être débarrassée de sa barrière et éliminez le chevalier se trouvant devant le panneau de commande. Actionnez le panneau et retournez à l'endroit où vous aviez détruit le Blastia blanc. Descendez à l'échelle pour atteindre le panneau et choisissez de faire monter la plateforme en haut. Remontez les échelles jusqu'à la caisse, tirez et détruisez le dernier Blastia.

Maintenant, traversez la passerelle et atteignez le point de sauvegarde. Placez Karol dans votre équipe, vérifiez les équipements et sauvegardez avant de passer la porte.

**Boss : Zagi**
Vous devez avoir au minimum un niveau de 45 pour espérer gagner ce combat. Soyez rapide et utilisez des attaques

Hors limites. Enchainez avec de longs combos et exécutez une Artes mystique. Lorsque Zagi s'arrête et s'asperge de parfum, bloquez ses attaques et ordonnez à Karol de lancez son Arte " Fracas de récupération ". Par la suite, reprenez les hostilités et attaques-le jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après les scènes, sortez de la salle et sauvegardez à nouveau. Descendez par l'échelle qui se trouve près des escaliers puis prenez celle au sud et sortez. Maintenant que vous êtes près du grand ascenseur, prenez-le et atteignez la salle des machines.

Allez d'abord à gauche, entrez dans la pièce et prenez une Fiole maudite. Descendez les escaliers et entrez dans une nouvelle pièce, à droite. Fouillez la grosse caisse en haut à droite, ramassez le Fouet en rose et descendez pour déclencher une scène. Récupérez le Spécifique dans le coffre et sauvegardez. Approchez-vous de la grande porte à droite, récupérez la tente dans le coffre et entrez. Approchez-vous du coffre se trouvant derrière les débris au nord et battez-le. Détruisez les planches à droite, examinez les poutres en métal et ramassez le Vagabond pour Repede.

Entrez dans la salle des machines, prenez une Gelée de citron dans le coffre à gauche et une Gelée d'ananas dans celuide à droite. Affrontez les ennemis que vous apercevez et atteignez le Blastia central pour déclencher une nouvelle scène.

Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au grand ascenseur et allez vers la droite. Suivez le chemin jusqu'à la sortie sud et regardez les scènes.

## La ville portuaire : Capua Nor

Une fois que les scènes cinématiques sont achevées, sauvegardez et sortez de l'auberge.  Ensuite, patrouillez dans les rues et discutez avec les habitants de la ville. Achetez de nouveaux objets dans la boutique, revenez à l'auberge et discutez avec toutes les personnes présentes. Sauvegardez, quittez la ville et prenez la direction de la mer de glace.

Allez vers la colline d'Ehmead et continuez à gauche. Suivez le chemin jusqu'à la mer de glace et continuez jusqu'aux glaciers de Zopheir.

## Les glaciers de Zopheir

Lorsque vous rejoignez les glaciers, allez d'abord en haut à gauche et récupérez un Tabar. Continuez au nord, prenez une Fiole de panacée à gauche puis poursuivez vers le nord. Récupérez une Gelée mixte et continuez à avancer. Après la scène, revenez sur vos pas et prenez le chemin de droite. Récupérez une Gelée de citron dans le coffre et avancez jusqu'au croisement. Prenez le chemin du nord, ramassez une Fiole de limite et continuez pour déclencher une scène. Allez au sud, récupérez une Gelée d'ananas puis revenez et prenez le chemin de droite. Lorsque vous arrivez au nouvel embranchement, suivez le chemin du nord et récupérez l'arme Hades en chemin.

Continuez toujours vers le nord, ouvrez deux nouveaux coffres et ramassez une Fiole de guérison et un Faucon à aiguilles. Une fois que le chemin est détruit, revenez au croisement et suivez-le vers la droite. Avancez, prenez la Fiole vitale dans le coffre qui est au sud puis rejoignez le point de sauvegarde. Allez d'abord au sud, récupérez un Plastron de diamant dans le coffre et retournez au point de sauvegarde. Sauvegardez la partie, approchez-vous du cristal et préparez-vous à combattre le boss après la scène.

**Boss : Baitojoh**
Vous commencez le combat seul avec Karol. Dans cette phase, essayez d'éviter les attaques ennemies ou bloquez-les. Après quelques coups, le combat est interrompu et quelques scènes se déclenchent. Lorsque le combat reprend, effectuez des attaques puissantes et utilisez les Artes de feu.
Attendez que Baitojoh plonge dans la glace et attaquez son aileron. Effectuez cette attaque plusieurs fois pour lui infliger d'importants dégâts et réussir ainsi la mission secrète. Poursuivez les attaques, soignez vos blessures grâce à des potions et achevez ainsi ce boss.

Après la scène, sauvegardez  votre partie à nouveau, allez à droite et ouvrez les huit coffres. Ensuite, prenez le chemin qui descend à droite et empruntez la sortie. De nouveau sur la carte du monde, suivez le chemin pour arriver dans les

plaines et rejoignez Halure.

Maintenant, entrez dans la ville des fleurs : Halure et entrez dans l'auberge pour faire avancer le scénario. Allez dans la maison du maire, retournez à l'auberge, quittez la ville et rendez-vous au bois de Quoï. Allez vers la clairière, sortez des bois et partez vers Zaphias.

## Quatrième partie

### La capitale impériale : Zaphias

Rejoignez simplement le quartier royal. Dirigez vous vers la gauche et approchez vous de la porte pour déclencher une scène. Karol va ouvrir la porte, vous permettant de vous introduire dans le château.

### Le château de Zaphias

Dès que vous entrez, prenez le chemin de droite et continuez au nord jusqu'au réfectoire qui est à droite.

Entrez et avancez à droite jusqu'au curry puis faites le plein d'objets dans le magasin se trouvant en haut à gauche. Sortez du réfectoire, prenez vers le sud puis à gauche et atteignez la cour intérieure. Allez au nord jusqu'à la salle, prenez les escaliers et rejoignez la salle du trône (au nord). Avancez pour déclencher une scène puis récupérez un Bracelet spirituel dans le coffre de gauche et une Cape de l'Ancien dans celui de droite. Ensuite, examinez le trône et ramassez une Marque mystique.

A présent, vous devez activer les quatre statues d'anges dans un ordre précis pour révéler le passage secret qui est derrière le trône. Revenez au niveau du point de sauvegarde et prenez la porte de droite, au niveau du balcon. Entrez ensuite par la porte au nord et repérez la première statue. Récupérez le contenu des deux coffres et revenez au hall de l'entrée.

Prenez la porte de gauche, avancez à gauche jusqu'à la statue de la déesse et poursuivez à gauche. Avancez au bout du couloir et atteignez ainsi la statue du fond.

Ensuite, retournez au point de sauvegarde et prenez la porte de gauche puis celle au nord. Avancez jusqu'à la statue, activez-la puis récupérez le contenu des deux coffres.

Enfin, allez à la prison, ignorez les cellules et prenez la porte qui mène vers le haut. Activez la quatrième statue et retournez vers la grande porte. Ouvrez-la grâce à l'Anneau du sorcier puis sauvegardez la partie et entrez.

**Boss : Estellise**
Le combat contre Estelle n'est pas difficile. Effectuez de longs combos, des attaques Hors limite et lancez des Artes explosifs jusqu'à ce qu'elle soit réduite à néant. Après la scène, un autre combat en un-contre-un se déclenche entre Yuri et Estelle. Utilisez les souvenirs maternels d'Estellise contre elle. Répétez les mêmes attaques, utilisez les soins et les Artes pour la battre.

### Zaude

Une fois que vous reprenez le contrôle de Yuri, allez dans l'eau et dirigez-vous vers le point de sauvegarde. Sauvegardez, repérez une grille et entrez.

Une fois à l'intérieur, descendez les escaliers, avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche. Vous arriverez dans une salle avec plusieurs coffres. Récupérez une Fiole de limite, une Robe éclaboussure, une Gelée spéciale, un Orbe de Zaude, une Fiole vitale, un Manteau de lune, une Fiole de panacée, 15 000 Galds et 20 000 Galds.

Par la suite, revenez au croisement et allez au Nord. Placez l'orbe de Zaude sur le socle et utilisez l'anneau sorcier puis faites monter le niveau de l'eau. Utilisez l'Orbe rose au nord si vous voulez baisser le niveau d'eau. Nagez vers l'ouest et

montez sur la plateforme en ruine. Continuez à gauche, récupérez la Gelée d'ananas puis prenez la porte de droite. Depuis cette nouvelle salle, prenez le chemin de droite et sortez par la droite pour prendre la Gelée de citron. Revenez dans la pièce précédente, plongez et nagez vers le fond de la pièce. Récupérez l'Arme Dunamis, donnez-la à Judith puis revenez à nouveau dans la pièce principale.

A présent, accédez à la plateforme qui se trouve à gauche de l'Orbe rose, prenez les escaliers et allez dans la pièce suivante. Prenez à droite pour ramasser une Protection Rare puis allez de l'autre côté et ramassez une Armure Rare dans le coffre. Entrez par la porte qui se trouve en bas, avancez dans le corridor et rejoignez le point de sauvegarde. Vérifiez votre équipement, sauvegardez la partie et poursuivez pour affronter un boss.

**Boss : Yeager**
Utilisez l'Arte Champ de Destruction de Yuri lorsque Yeager déclenche son attaque Hors limite. Déclenchez également une attaque Hors limite et acharnez-vous sur lui pour détruire sa garde. Une fois que cette sa garde est brisée, incarnez Raven et utilisez l'Arte même opération. N'hésitez pas à utiliser les soins et les potions si vous êtes blessé.

Une fois que Yeager est battu, retournez au point de sauvegarde et sauvegardez. Ensuite, accédez à la pièce suivante et dégommez le monstre. Utilisez les attaques qui mettent l'adversaire à terre, effectuez des attaques Hors limite et achevez-le. Ensuite, repérez les trois coffres et récupérez  un Shiden pour Yuri, un Mjolnir pour Karol et une Baguette pour Estelle. Montez les escaliers et prenez la porte de droite. Montez les escaliers, repérez un piédestal en marbre et déplacez-le.
Vous pouvez apercevoir dans l'eau un piédestal (là où le bord est cassé). Poussez le piédestal que vous venez de faire tomber à gauche de celui qui est dans l'eau de manière à ce qu'ils soient l'un à côté de l'autre. Tirez sur l'Orbe bleu avec l'anneau et traversez le petit pont créé par les deux piédestaux.

Avant de tirer sur l'Orbe rose, mettez-vous à sa gauche pour vous retrouver devant la porte d'en haut.

Allez tout à gauche, vous vous retrouvez au-dessus de la salle de Poseidon et vous pouvez voir la porte scellée. Repérez également le socle dans lequel visiblement, on peut mettre quelque chose. Continuez sur la gauche pour vous retrouver dans une nouvelle salle. Descendez d'abord au niveau inférieur. Attrapez le piédestal qui est en bas, à gauche, et poussez-le à droite puis dans l'eau. Attrapez le piédestal avec l'Orbe bleu et déplacez-le à gauche de façon à pouvoir tirer sur l'Orbe bleu lorsque vous montez dessus.

Montez sur le piédestal et tirez sur l'Orbe bleu. Accédez à la plateforme centrale, récupérez l'Orbe rouge et la Gelée de citron dans les coffres puis tirez sur l'Orbe pour détruire la porte. Sortez par la porte de droite, placez l'Orbe rouge sur la statue et tirez dessus.

Maintenant, revenez à la salle où vous aviez trouvé l'Orbe rouge et descendez. Poussez le piédestal de droite dans l'eau, traversez, récupérez la Gelée mixte et le charme du monde dans le coffre. Entrez par la porte de droite et montez par la porte enfin ouverte.

Dans cette nouvelle pièce, récupérez le contenu des coffres qui sont en haut à gauche et à droite. Passez la porte, affrontez quelques gardes puis sauvegardez. Après une longue scène, préparez-vous à affronter le boss.

**Boss : Alexei**
Dans ce combat, utilisez les Artes explosifs et les attaques Hors limite. Attendez que le boss lance son Arte mystique et profitez de la pause qu'il effectue pour l'attaquer plusieurs fois de suite. Relevez-vous rapidement et enchaînez avec les Artes " Loup fantôme ".

Après la scène cinématique, sortez de la chambre et allez au quartier public. Discutez avec Judith près des bancs puis retrouvez Ba'ul pour aller chercher les autres membres de l'équipe. Allez vers Aspio pour retrouver Rita chez elle puis partez à Dahngrest pour retrouver Karol et Raven. Allez ensuite au Quartier Général de l'Union.

Visitez Nordopolica et affrontez les ennemis qui attaquent la ville. Effectuez des combos et des Artes pour les éliminer rapidement. Maintenant, allez à Aspio et rendez-vous au centre ville. Après la scène, dormez à l'auberge deux ou trois fois et essayez de descendre les escaliers jusqu'à la sortie.

Dirigez-vous vers Dahngrest, dormez à l'auberge jusqu'à ce que vous voyez une scène avec Raven près du pont. Ensuite, allez à Mont Myorzo et entrez dans la maison de l'Ancien. Après la discussion, allez au Nid de Phaeroh puis partez vers les Terres Cristallines d'Erealumen.

## Les Terres Cristallines d'Erealumen

Dès que vous entrez, allez tout de suite sur la droite et prenez une Fiole de limite. Revenez su vos pas et continuez vers le nord. Brisez les cristaux à gauche avec l'Anneau du sorcier et libérez une Sephira dans un coffre.

Continuez tout droit, brisez des cristaux pour trouver une Gelée mixte et brisez le grand cristal pour libérer un monstre. Une fois que vous arrivez au bord de la rivière, brisez le grand cristal pour créer un pont. Prenez le Talisman d'étourdissement dans le coffre en haut, puis traversez le pont. En allant vers le haut, tuez un autre monstre pris dans les cristaux. Tuez-le, récupérez une Protection Rare et un Chapeau de cow boy dans les coffres qui sont derrière lui. Prenez le chemin qui part vers le Sud Est et vous tomberez sur Nan inconsciente.

Après la scène, sauvegardez et prenez d'abord la route du Sud. Prenez l'Epée Highlander pour Yuri puis dirigez vous vers l'Est. Tuez le monstre dans le cristal et récupérez le Vengeur Sombre pour Estelle, derrière lui. Maintenant, allez au Nord et avancez jusqu'au croisement. Continuez tout droit, brisez les cristaux et éliminez le coffre monstre pour gagner 25 000 Galds.

Revenez en arrière et prenez le chemin qui part vers l'Est. Récupérez deux Gelées de citron et deux Gelées d'ananas dans les coffres. Au prochain croisement, allez d'abord au Nord, sauvegardez et revenez sur vos pas. Partez à droite, brisez le cristal et obtenez l'arme Longinus de Judith et un Orochi +1 pour Repede. Retournez au passage Sud-est et vous vous retrouverez dans un long corridor qui mène jusqu'à une clairière avec plusieurs chemins. Allez au Nord, brisez le cristal pour créer un pont et dégommez le monstre.

Revenez au niveau du point de sauvegarde, prenez trois Fioles vitales dans le coffre et continuez tout droit.

**Boss : Gusios**
Utilisez vos meilleures attaques Hors limite, les Artes explosifs et réalisez la mission secrète. Attendez qu'il se dresse sur ses pattes arrière et effectuez une attaque Croc Brillant pour le faire tomber sur le côté. Utilisez ensuite les Artes pour le toucher.

Maintenant, revenez à l'entrée et partez pour la Dépression Relewiese.

## La Dépression Relewiese

La Dépression Relewiese se trouve à l'extrême Sud-est de la Carte. Descendez jusqu'à la première plateforme et éliminez le coffre qui s'avère être un monstre. Donnez le Bâton Fort à Judith, poursuivez la descente et rejoignez le croisement. D'abord, allez vers l'Est et suivez le chemin qui descend. Prenez une Larme de Bahamut pour Yuri et revenez en arrière pour prendre, cette fois, le chemin de l'Ouest. Ramassez le coffre avec une Fiole vitale puis celui qui contient une Protection de Dragon. A l'embranchement, prenez le chemin qui mène en haut, en premier, et passez sous un pont. Récupérez un Manteau de héros puis empruntez le chemin ascendant et ramassez le Diadème Krytien.

Revenez au premier croisement, prenez le chemin descendant et atteignez un autre croisement. Allez d'abord en haut, trouvez un Arc Lance Mort et donnez-le à Raven. Revenez sur vos pas, suivez le chemin qui descend et récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre.
Avancez jusqu'au croisement et allez à droite. Suivez le chemin jusqu'au coffre contenant une Alexandrite et rebroussez chemin. Prenez à gauche pour déclencher une scène puis sauvegardez et attrapez le Fendoir Sonique pour Repede. Allez à droite, passez sous un pont et suivez le petit chemin montant. Affrontez le monstre-coffre, prenez une Armure de dragon à droite et une baguette stellaire au sud.

Ensuite, suivez le chemin menant à l'Est et prenez la Gelée mixte, la Gelée de pomme et la Gelée d'orange dans les coffres. Descendez vers la gauche jusqu'à un nouveau point de sauvegarde et sauvegardez.

**Boss : Dragon Khroma**
Ce dragon s'élève dans les airs et retombe brutalement sur le sol. Ignorez ce qu'elle fait dans les airs et attendez qu'elle atterrisse. A ce moment là, vous disposez de quelques secondes pour lui foncer dessus et l'assommer. Utilisez la Frappe Loup Azurée de Yuri pour l'assommer. Bloquez ou esquivez son attaque cyclone et utilisez les soins.

Après le combat, avancez dans la caverne jusqu'au fond et récupérez les 40 000 Galds dans le coffre. Revenez au point de sauvegarde du canyon, sauvegardez puis sortez du donjon. Retournez dans la caverne de Khroma et ressortez.

Une scène dans laquelle vous voyez la tour Tarqaron sortir des entrailles de la terre se déclenche.
Retournez à Zaphias, dirigez-vous vers le château. Volez vers le Sud de Zaphias jusqu'au grand nuage de poussière (à l'est).

Après la scène, joignez-vous à Flynn pour affronter une série de monstres puis utilisez le pouvoir de Vesperia n°1.
Après ces évènements, rendez-vous à Dahngrest et à Nordopolica pour parler aux dirigeants. Sauvegardez et sortez.

## Aurnion

Après la scène, allez tout à droite près de la boutique et examinez l'espèce d'épouvantail. Apprenez la recette de la crêpe, inspectez les placards de l'auberge et ramassez un soda et un Spécifique. Sauvegardez, allez parler à Flynn au centre de la ville puis près de l'entrée. Préparez-vous, vous allez devoir affronter Flynn.

**Boss : Flynn**
la mission secrète consiste à laisser Flynn utiliser ses 12 Artes. Pour que Flynn utilise son Arte mystique, Yuri devra utiliser le sien. Restez vigilant et utilisez des attaques  Hors limite pour lui infliger d'importants dégâts. Voici la liste des Artes de Flynn qu'il devra utiliser : Bête, Champ Gardien, Croc de Démon, Lance Sacrée, Chaos Démoniaque, Croc de Dragon Radiant (AM), Cercle Démoniaque, Vague Sonique, Nuée de Dragon, Pluie d'épées : Alpha, Premiers Soins et Lame de Tigre.

Après le combat, entrez dans le Quartier Général d'Aurnion et regardez dans les armoires de chaque côté pour récupérer un livre concernant la quête "Docteur Miska" de Rita. Regardez aussi sur la table qui se trouve entre les lits et récupérez trois Fioles limite. Reposez-vous à l'auberge et regardez les scènes cinématiques.

## L'Ancienne Tour : Tarqaron

Volez en direction de la tour grâce à Ba'ul et entrez dans Tarqaron. Après une courte scène, explorez les lieux. Dans la première salle, vous trouverez à l'extrême droite un coffre avec trois Fioles maudites et à gauche trois Fioles sacrées. Passez la porte qui est en haut de la salle pour vous retrouver dans le labyrinthe des souvenirs.
Il existe plusieurs chemins.

Montez les escaliers qui sont à gauche, accédez à l'écran suivant et prenez le contenu du coffre qui est sur votre droite. Descendez les marches qui sont à gauche, éliminez les monstres et prenez l'Emblème de Terra dans le coffre. Revenez à la salle principale, traversez le pont qui se trouve à droite et atteignez l'écran suivant. Allez complètement à droite, descendez les escaliers et prenez une Fiole limite dans le coffre.

Ensuite, montez les escaliers et trouvez un coffre contenant une Chaîne Sacrée sur la prochaine plateforme. Continuez à monter les escaliers jusqu'à atteindre l'écran suivant. Prenez le chemin qui part sur la gauche et prenez le Croisé 13 dans le coffre. Suivez ensuite le chemin qui descend vers la droite. En bas des escaliers, vous trouverez un coffre contenant un soda, prenez-le. Allez un peu sur la gauche et atteignez un croisement. Prenez le chemin du haut pour récupérer un Masque de ninja. Revenez, prenez le chemin de gauche pour récupérer trois  Fioles vitales puis prenez le dernier chemin pour continuer.

Descendez les escaliers et récupérez la Fiole vitale dans le coffre de gauche. Entrez dans la salle suivante et récupérez un Spécifique, juste à droite. Au fond à gauche, récupérez un Ruban Magique.

À présent, traversez le Pont de lumière et allez en haut des escaliers pour changer d'écran. Allez vers la gauche,

trouvez un coffre contenant une arme Gungnir et donnez-la à Judith. Ouvrez un autre coffre sur la droite et prenez une Gelée miracle. Avancez un peu à droite, prenez une Gelée miracle et allez au sud. Montez les marches, récupérez une Fiole limite et prenez la sortie à droite du coffre.

Montez les escaliers jusqu'à apercevoir un coffre (tout en haut) puis prenez trois Fioles de sirop et trois Fioles de nectar. Continuez à monter et rejoignez une sorte de ville. Brisez les morceaux de glace, prenez le premier passage à droite et allez vers le haut. Prenez une Fiole de limite et une Cotte runique, au sud.

Montez les escaliers qui étaient cachés derrière la glace que vous venez de briser et atteignez une cour. Allez vers le nord, récoltez un Spécifique et un soda sur la droite puis dirigez-vous vers l'ouest. Ensuite, traversez un pont et rejoignez la prochaine zone.

Lorsque vous arrivez près d'une sorte de château, montez les premières marches (à gauche) avant de prendre d'autres escaliers sur la gauche. Récupérez une Fiole de limite dans le coffre, redescendez et prenez les escaliers qui sont à droite. Montez les marches à nouveau, trouvez un coffre avec trois Gelées de citron et continuez à monter. Repérez un autre coffre sur une petite plateforme à gauche, avant le sommet, et prenez l'arme " Principe de Guerrier " pour Repede.

Dès que vous atteignez le sommet, prenez la porte qui vous emmènera dans une salle circulaire entourée de lumière. Entrez dans l'arène par la gauche, utilisez l'Anneau du sorcier et faites bouger les quatre boules en argent qui sont dans le trou central. Récupérez une Gelée miracle, des bottes rares et une Fiole vitale puis empruntez le passage qui vient de s'ouvrir à droite.
Sauvegardez votre partie en arrivant dans cette zone. Prenez la Fiole de limite dans le coffre qui est devant vous et continuez à monter les escaliers (à gauche). Repérez un coffre sur une plateforme, à gauche, et prenez la Gelée spéciale qu'il contient. Montez deux étages, prenez un Ruban élémental et passez la porte située en haut à gauche.

**Boss : Zagi**
Durant ce combat, attendez que Zagi lance son attaque " Fléau de Blastia " et esquivez avant de lui foncer dessus au moment où il récupère. Utilisez des attaques de longue portée comme Tempête Azurée et effectuez des longs combos avant de lancer votre Arte mystique.

Après le combat, allez vers la plate forme supérieure (à gauche) et récupérez un Anneau Effecti. Ensuite, montez les escaliers, prenez une Fiole de limite et sortez.

Vous vous retrouverez encore dans une zone d'escaliers. Repérez un coffre juste à droite de la sortie, prenez l'arme Caladbolg et donnez-la à Yuri. Descendez les marches, allez à droite et prenez de nouveaux escaliers. Une fois au sommet, trouvez un coffre sur la gauche, récupérez un Bâton d'Energie et donnez-le à Estelle. Enfin, prenez la porte qui est en haut et rejoignez la prochaine zone.

Dès que vous arrivez à destination, prenez le contenu des trois coffres qui sont à droite. Repérez un Blastia, tirez dessus et révélez ainsi un nouveau passage. Empruntez-le, avancez jusqu'au coffre et ramassez les cinq Fioles de panacée. Continuez sur la droite et tirez sur le Blastia. Récupérez le Gilet runique dans le coffre avant de shooter le Blastia qui se trouve derrière.
Revenez en arrière, partez un peu sur la gauche et tirez sur le Blastia. Ensuite, prenez une Gelée spéciale dans le coffre se trouvant juste à gauche.

Revenez au point de départ et prenez à gauche. Continuez sur la gauche jusqu'au Blastia et tirez. Continuez à gauche jusqu'à un coffre contenant une autre Fiole limite. Tirez sur le Blastia qui se trouve derrière le coffre puis prenez le chemin qui monte légèrement vers la gauche. Tirez sur le nouveau Blastia, prenez trois Gelées miracle dans le coffre puis allez sur la droite. Tirez sur le Blastia, revenez en arrière et attaquez le Blastia qui se trouve en face. Continuez votre chemin vers le nord et suivez le chemin qui s'est ouvert sur la droite. Poursuivez jusqu'au prochain Blastia, activez-le et ouvrez le coffre qui renfermant la Robe d'Impératrice. Accédez au chemin central et allez vers les deux téléporteurs puis activez les deux Blastias. Montez les escaliers qui viennent de s'ouvrir jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez et rebroussez chemin pour déclencher une scène.

Ensuite, reprenez les escaliers, continuez à remonter vers le sommet et préparez-vous à affronter le dernier boss.

**Boss final : Duke**

Il est temps pour vous de mettre en évidence tout ce que vous aviez appris durant votre quête. Utilisez toutes les attaques possibles, effectuez de longs combos et lancez les Artes mystiques. Mémorisez les différents impacts des attaques que Duke effectue et esquivez en conséquence.

Ce combat se divise en trois phases. Dans chaque phase, Duke devient de plus en plus puissant. Donc, haussez également votre niveau et infligez-lui des dégâts importants. Utilisez votre loupe magique et détruisez la deuxième forme de Duke avec votre Arte Mystique. Ceci vous facilitera la suite du combat. Continuez à l'attaquer, utilisez des soins et des potions à chaque fois que vous en ressentez le besoin jusqu'à ce que le Duke soit battu et que le jeu s'achève. Félicitations, vous avez complété Tales of Vesperia !

# Teenage Mutant Ninja Turtles : Turtles in Time Re-Shelled

© Ubisoft / Ubisoft Singapour 2009

+ D'INFOS FORUM

## DEBLOQUER LES NIVEAUX EN MODE PARTIE SIMPLE

Pour débloquer les différents niveaux dans le mode Partie Simple, il vous faut d'abord aller au bout de chacun de ces niveaux dans le mode Histoire.

## GARDER SON SCORE APRÈS AVOIR PERDU DANS LE MODE HISTOIRE

Une fois que vous avez perdu toutes vos vies dans le mode Histoire, ne choisissez pas l'option Continuer. Revenez au menu principal et seulement alors choisissez l'option vous permettant de continuer l'aventure. Vous reviendrez alors directement au début du niveau dans lequel vous êtes mort avec la totalité des points que vous aviez à ce moment là.

## SUCCÈS

### Héros Reptilien Gonflable (5)

Etre aplati par n'importe quel piège.

### Quelqu'un a vu mes os ? (5)

Etre touché par un piège ou une attaque laser.

### Invincible (5)

Finir un niveau sans utiliser aucun Pouvoir.

### Tortue en furie ! (5)

Détruire plus de 5 ennemis avec un objet destructible.

### À l'allure d'une tortue (10)

Terminer un niveau en moins de 3 minutes.

### Vert, mince et féroce (20)

Marquer plus de 8000 points.

### T'as tort et je te tue (20)

Eviter tous les pièges du niveau 3.

### Tortue surgelée (20)

Eviter les pièges d'Ice Ray au niveau 8.

### Aimons-nous vivants (25)

Vaincre le boss final sans mourir.

### Puissance de tortue (25)

Terminer le jeu en mode Histoire (difficulté Normal minimum).

### Je te survivrai (30)

Terminer une partie en mode Survie (difficulté Normal minimum).

### Coquilles de héros (30)

Terminer le jeu avec les 4 tortues.

# Tekken 6

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODES DE DIFFICULTÉ

Terminez les scénarios Temple d'Azazel et Couloir Central en mode Campagne pour débloquer les modes de difficulté supérieur.

## VIDÉOS DU MODE THEATER

Avancez dans le mode Campagne jusqu'à pouvoir accéder à une arène. Faites ce niveau avec chacun des personnages du mode Campagne et terminez leurs scénarios respectifs pour débloquer les vidéos.

## AFFRONTER NANCY-MI847J

Pour affronter Nancy-MI847J, vous devez terminer tous les niveaux du mode Arcade sans utiliser de crédit. Nancy-MI847J vous attendra dans un niveau bonus juste avant le combat contre Jin Kazama.

## POSE DE VICTOIRE

Pour choisir votre pose de victoire à la fin d'un combat, maintenez appuyé l'un des boutons de coups de pied ou de poing.

## EFFETS "COMICS"

Terminez le dernier niveau du mode Scénario pour ajouter des effets "comics" en mode Personnalisation.

## LISTE DES SUCCÈS

### Poings au repos (15)

Battez un ennemi avec une arme en mode Histoire.

### Soirée cinéma (15)

Débloquez une cinématique de l'arène en mode Histoire.

### Connaisseur (30)

Obtenez un objet de catégorie S en mode Histoire.

### Chasseur de trésors amateur (10)

Amassez 50 trésors en mode Histoire.

### Chasseur de trésors passionné (20)

Amassez 100 trésors en mode Histoire.

### Chasseur de trésors expert (30)

Amassez 200 trésors en mode Histoire.

### Chasseur de primes amateur (10)

Battez 300 ennemis en mode Histoire.

### Chasseur de primes passionné (20)

Battez 1000 ennemis en mode Histoire.

### Chasseur de primes expert (30)

Battez 2000 ennemis en mode Histoire.

### Jouer avec le feu (15)

Battez 100 ennemis avec le lance-flammes en mode Histoire.

### Artillerie lourde (15)

Battez 100 ennemis avec la mitrailleuse en mode Histoire.

### Prêt à en découdre (15)

Récupérez 300 éléments de santé en mode Histoire.

### Force brute (15)

Battez 100 ennemis avec le tuyau en plomb en mode Histoire.

### Combattant assoiffé (15)

Récupérez 50 boissons en mode Histoire.

### Casseur de caisses (15)

Détruisez 100 caisses en bois en mode Histoire.

### Chasseur d'extraterrestres (20)

Battez 10 extraterrestres en mode Histoire.

### Expert du scénario (30)

Terminez tous les niveaux du mode Histoire.

### Grand vainqueur (20)

Faites tomber 10 ennemis dans l'eau en mode Histoire.

### Un ami dans le besoin (15)

Sauvez votre partenaire vaincu 3 fois en mode Histoire (un joueur).

### Lanceur de combos amateur (10)

Réalisez un combo de 10 en mode Histoire.

### Lanceur de combos passionné (20)

Réalisez un combo de 30 en mode Histoire.

### Lanceur de combos expert (30)

Réalisez un combo de 50 en mode Histoire.

### Assistant promu (15)

Faites progresser Alisa jusqu'au niveau maximal.

### Ça n'a rien d'exceptionnel (20)

Obtenez le drapeau spécial en mode Histoire.

### Pas besoin de clé (45)

Terminez le niveau de la Tour Millenium sans la clé d'amorçage en mode Histoire.

### Apprendre en s'amusant (15)

Terminez le didacticiel en mode Histoire.

### En progrès (20)

Remportez une partie avec classement en mode en ligne.

### Zen (20)

Remportez un combat dans le mode Matchmaking d'amis.

### Combattant amateur (10)

Faites 3 parties en mode en ligne.

### Combattant passionné (20)

Faites 10 parties en mode en ligne.

### Maître de combat (30)

Faites 30 parties en mode en ligne.

### Joueur d'arcade acharné (15)

Terminez l'Arcade en mode hors ligne.

### Briseur d'équipes (15)

Battez 3 équipes en Combat en équipe en mode hors ligne.

### Les plus forts survivent (15)

Remportez 10 victoires consécutives en Survie en mode hors ligne.

### C'est en forgeant... (15)

Infligez un total de 1000 dégâts en Entraînement en mode hors ligne.

### Galerie achevée (45)

Terminez la Galerie.

### Chasseur de fantômes (20)

Battez 30 fantômes.

### L'or, j'adore (15)

Récoltez plus de 5 000 000 G.

### Fracasseur de machines (30)

Battez NANCY-MI847J.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## NOUVEL ÉCRAN DASHBOARD

Quittez un match en ligne via le dashboard pour que l'image habituelle soit remplacée par une autre sur laquelle apparaîtra seulement Heihachi.

# Tempest

© Atari 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Claquement (10)

Passer le niveau 9. Jeu évolué - Difficulté normale

### Eclair (10)

Passer les 5 premiers niveaux en 90 secondes. Jeu évolué - Difficulté normale

### Vacillement (15)

Détruire un Pulsar. Jeu évolué - Difficulté normale

### Piste (15)

Détruire 20 Fuseballs en 1 partie. Jeu évolué - Difficulté normale

### Décimation (15)

Passer 5 niveaux sans oublier un seul Spike. Jeu évolué - Difficulté normale

### Esquive (15)

Détruire 20 Flippers sur la bordure extérieure en 1 niveau. Jeu évolué - Difficulté normale

### Déviation (15)

Passer les 9 premiers niveaux sans que rien n'atteigne la bordure. Jeu évolué - Difficulté normale

### Miroitement (20)

Atteindre les niveaux jaunes. Jeu évolué - Difficulté normale

### Maniaque (20)

Marquer 100 000 points. Jeu évolué - mode Throttle Monkey

### Contrôle (20)

Avoir 5 vies. Jeu évolué - Difficulté normale

### Lutte (20)

Passer les 12 premiers niveaux sans utiliser de Super Zapper. Jeu évolué - Difficulté normale

## Agitation (25)

Atteindre les niveaux aléatoires. Jeu évolué - Difficulté normale

# Tenchu Z

© Microsoft / From Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TENUES SPÉCIALES

Vaincre 50 Tomikichi pour débloquer les accessoires (Kite et Flag) et costumes spéciaux (Lion et hot-dog).

## TENUE DE L'ARMÉE

Terminez les 50 missions du jeu.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

Ce ne sont pas moins de 50 missions que vous aurez à accomplir dans ce nouvel épisode de Tenchu, jeu d'infiltration à la sauce ninja. Qui dit jeu d'infiltration, dit " exécutions furtives ". En effet, vous jouez le rôle d'un assassin de l'ombre et vous ne devez en aucun cas attiser la méfiance de vos ennemis lorsque vous les approchez, ni laisser de traces de votre passage, un minimum du moins. Tout au long de cette solution, un nombre incalculable de meurtres sera à effectuer. Aussi, même si cela n'est pas souvent spécifié, il est évident que nous parlons à chaque fois d'exécutions furtives (hormis les combats contre les boss). Sachez que les gardes pourront vous repérer à la fois visuellement, mais aussi par votre odeur ou encore vos bruits de pas. Ainsi, au niveau de votre radar s'affichera le caractère (ou kanji) inhérent à la situation, sur une couleur de fond différente. Sachez que lorsque cette couleur devient bleue ou jaune, ce qui correspond respectivement aux états d'alerte et d'alarme, vous ne pourrez dans ce cas effectuer d'exécution furtive et il vous faudra soit vous battre, soit fuir vous cacher en attendant que le calme revienne.

Toutes les manipulations à effectuer durant le jeu sont répertoriées dans le mode d'entraînement, passage obligé pour qui souhaite débuter les premières missions avec un minimum de maîtrise du personnage. Une règle d'or toutefois : avancer la plupart du temps en effectuant des roulades. Ce mode de déplacement est assez rapide, mais surtout totalement insonore, ce qui vous permet d'approcher vos proies facilement pour les assassiner par la suite dans le plus grand des silences. Lorsque vous atterrissez d'un saut, prenez également l'habitude de l'amortir grâce au bouton RB, toujours dans le but d'être le moins repérable possible. Sachez enfin que le parcours à effectuer dans la plupart des missions, tel qu'il est écrit dans cette solution, vous permettra normalement d'obtenir le rang suprême de ninja 5, à la fin de celles-ci.

### Mission 1 : Assassiner Rokube Echigoya

Il s'agit pour cette première mission de vous rendre dans la petite maisonnette située tout en haut à droite de la carte, où vous trouverez l'homme à éliminer.

Nous pouvons décrire la carte de la manière suivante : une maison moyenne à gauche, une grande au centre, puis trois

petites sur le côté droit.

Commencez donc par rouler jusqu'à l'entrée et attendez au niveau de la lanterne de gauche, jusqu'à voir passer un garde pour l'assassiner discrètement. Longez ensuite le plancher de la maison de gauche sur sa longueur afin d'aller tuer furtivement un second garde. Attendez patiemment quasiment à l'extrémité nord de cette maison pour voir arriver un nouveau samouraï et lui tourner autour au bon moment à l'aide de roulades pour l'envoyer enfin dans l'autre monde. Continuez ensuite vers le nord pour contourner la façade nord de la grande maison et ainsi arriver devant un vestibule. Attendez dans un coin pour voir arriver un garde, puis dès qu'il se tournera, occupez-vous en discrètement. Ressortez du vestibule par là où vous êtes entré pour continuer de contourner la maison vers l'est et ainsi approcher la maisonnette de votre cible. Arrivé au coin de la grande maison, soyez sur vos gardes car un ennemi à éliminer ne sera pas loin. Dirigez-vous ensuite jusqu'au ponton de planches légèrement surélevé qui donne sur la porte coulissante d'Echigoya. Plantez votre épée dans la silhouette lorsque celle-ci apparaît.

## Mission 2 : Assassiner Izaemon Kimura

Votre objectif ici est de rejoindre la maison au sud-est de la carte et de tuer Kimura, qui se trouve à l'intérieur. Pour remplir la mission sans trop d'encombres, commencez par longer la palissade vers le sud en roulant jusqu'au premier garde, puis en l'assassinant une fois qu'il a le dos tourné. Sautez maintenant par-dessus le mur vers l'est, puis restez accroupi un instant pour voir apparaître un garde. Laissez-vous discrètement tomber pour aller le prendre par surprise. Continuez ensuite de vous diriger au sud-ouest de la carte puis cachez-vous dans les buissons pour assassiner furtivement le garde qui viendra à vous (si personne ne vient, alors cela signifie que vous venez de tuer le garde en question). Dirigez-vous alors au sud-est en contournant le lac par le sud, prudemment toutefois car un samouraï veillera sur la zone. Vous devriez maintenant vous trouver derrière la maison de Kimura. Progressez prudemment autour de celle-ci par le côté est, en vous occupant furtivement d'un ennemi, puis avant d'aller assassiner votre proie, il est recommandé de nettoyer la zone. Allez ensuite vous placer sur le ponton de bois qui donne sur l'entrée de la maison de Kimura (après avoir éventuellement tué le garde du couloir pour plus de tranquillité) puis restez accroupi, votre lame sortie, jusqu'à ce que la silhouette se montre. Vous n'avez plus qu'à planter cette ombre à travers la porte coulissante.

## Mission 3 : Récupérer 10 bombes

Pas de grande difficulté dans cette mission, car les bombes à récupérer sont indiquées sur votre carte. Elles peuvent être placées à huit endroits différents selon les parties. Récupérez-les donc en vous déplaçant par exemple du sud vers le nord, et en privilégiant grandement un parcours par les toits. Lorsque vous êtes près d'une bombe, surveillez votre compteur et descendez furtivement assassiner un garde éventuel avant de récupérer la bombe et de remonter sur les toits. La partie la plus ardue dans cette mission consistera à passer le pont sans vous faire voir. Il vous faudra rester accroupi en avançant discrètement et en surveillant le compteur afin de passer sans encombre. Éliminez ensuite en premier lieu le garde situé à gauche du pont, une fois que celui de droite est assez éloigné. Après avoir récupéré les 10 bombes, vous avez rempli la mission.

## Mission 4 : Trouver l'informateur

Au nord-est de la carte se trouve votre informateur, au niveau des trois petites maisons. Pour l'atteindre, le chemin le plus sûr sera de longer la carte par la droite. Après avoir tué le garde qui se trouve à gauche de la première maison que vous rencontrerez à l'est. Grimpez sur le toit de celle-ci. Sautez ensuite furtivement derrière le garde qui se trouve dans le jardin de gazon, lorsque ceux de gauche et de droite se seront éloignés, puis assassinez-le avant qu'il n'ait le temps de réagir. Descendez ensuite sur le passage est qui longe la carte en contrebas, pour aller éliminer discrètement le garde de droite. Cachez-vous éventuellement dans les buissons qui se trouvent au niveau du jardin si le samouraï regarde dans votre direction, mais dès qu'il a le dos tourné, vous savez quoi faire. Allez éventuellement tuer le garde qui se trouvera sur votre gauche au bout du chemin, puis rejoignez votre informateur en contournant les trois petites maisons par l'est, tout en prenant garde au chien qui rôde dans le secteur. Si vous souhaitez obtenir un meilleur score, il vous faudra revenir de temps à autre au centre de la carte afin de vous frotter à quelques gardes supplémentaires, et les assassiner dans le style le plus propre, cela va de soi !

## Mission 5 : Atteindre le point indiqué

Votre but ici est de traverser le pont qui se situe au nord-est de la carte. Vous pouvez bien sûr réussir la mission en fonçant tête baissée, mais en quoi cette réussite serait-elle digne d'un ninja ? Non, vous choisissez bien sûr d'agir furtivement et de semer le chaos dans ce secteur sans que personne ne remarque quoi que ce soit… A partir du toit où vous démarrez, placez-vous sur le mur est pour vous occuper d'un premier garde derrière celui-ci, un peu plus au nord. Continuez encore plus à l'est pour vous occuper d'un second garde, puis rejoignez le nord de la carte, en faisant attention à la civile qui se trouve un peu plus au nord de ce second garde. Au niveau des escaliers qui vous permettent de rejoindre la partie nord de la carte, prenez garde au samouraï qui rôde sans cesse du nord vers le sud. Occupez-vous de l'ennemi qui se trouvera à droite des marches après les avoir descendues, puis gagnez maintenant le nord-ouest, au niveau de la maison la plus haute (en passant par les toits éventuellement). Placez-vous sur son toit et observez dans l'allée centrale, où un garde s'y avancera, ayant franchi les portes du village au nord. Après vous être occupé de lui, franchissez à votre tour ces portes, mais pour sortir du village et le contourner par le nord-est après avoir descendu les quelques marches. Au niveau des deux stands de paille au coin, soyez vigilant car vous aurez à vous débarrasser de deux gêneurs, avant de devoir vous occuper de celui qui se trouve à l'entrée du pont, à tuer lorsqu'il aura le dos tourné, de même que le dernier samouraï qui vous barrera la route vers l'autre côté du pont.

## Mission 6 : Assassiner Moichi Tanbaya

Votre cible se trouve dans la maison située au nord-ouest de la carte, au bout du parcours donc. Débutez la mission en allant tuer l'archer placé en bas à gauche, puis remontez à droite sur la place vous menant à l'entrée de la mine, en vous occupant d'abord du samouraï au centre, puis de l'autre garde au chapeau qui entre et sort de la grotte. Une fois dans celle-ci, avancez puis empruntez la voie de gauche au croisement, de sorte à monter, puis arrivé près d'un gros pilier rocheux, contournez-le également par la gauche, pour finalement faire le tour de celui-ci. Vous aurez en tout trois ennemis à abattre autour de ce pilier, puis en vous dirigeant à droite de celui-ci, dans un renfoncement qui monte légèrement et vous amène vers l'ouest, vous vous trouverez bientôt à proximité d'un autre garde. Revenez sur vos pas pour emprunter maintenant le passage situé juste à gauche du ruisseau et qui vous mène à la partie nord de la carte. Après vous être occupé du premier garde le plus proche, avancez prudemment vers la bâtisse dans laquelle se trouve votre cible, et vous aurez à tuer un garde à gauche, puis deux gardes avant d'être devant l'entrée. Contournez le bâtiment par la droite pour vous débarrasser de quatre autres samouraïs après avoir effectué un tour complet (surveillez bien votre compteur), puis il ne vous reste plus qu'à rentrer à l'intérieur de la maison pour vous occuper de Tanbaya.

## Mission 7 : Capturer les plans du fusil à culasse

Première étape ici : vous rendre dans les appartements du grand bâtiment situé au nord-est de la carte. Nous allons pour ça aller dans un premier temps au sud-est. Occupez-vous du premier garde une fois qu'il a le dos tourné, puis franchissez le pont. Débarrassez-vous ensuite du samouraï qui fera des va-et-vient sur votre gauche, puis tenez-vous accroupi sur la paroi de droite qui forme un angle. Derrière celle-ci vous pourrez assassiner discrètement l'ennemi suivant, puis vous poursuivrez tout droit, c'est-à-dire vers l'est par rapport à la carte, jusqu'à trouver un nouveau garde à assassiner devant la porte. Faites attention de ne pas vous faire repérer par la civile qui marche sur le plancher du bâtiment de gauche (assommez-la éventuellement). Avant de franchir les portes, rendez-vous dans l'appartement du bâtiment situé le plus au sud-est, car un samouraï guette à cet endroit.

Au lieu de franchir les portes gardées par l'homme que vous aviez exécuté, grimpez plutôt à droite de celles-ci pour vous trouver sur la paroi et apercevoir un ennemi à assassiner discrètement. Poursuivez ensuite sur la gauche pour bientôt vous trouver à quelques mètres d'un ninja. Débarrassez-vous de cet amateur, puis montez la première série de marches et préparez-vous à assassiner un samouraï après avoir rejoint les escaliers suivants sur la droite. Vous trouverez en haut de la troisième série d'escaliers un nouvel ennemi à abattre, caché sur votre gauche. Ne pénétrez pas dans le bâtiment par cet accès où vous pouvez apercevoir d'autres samouraïs, mais allez plutôt au fond de cette cour à droite, dans l'angle, pour passer par le toit et atteindre la fenêtre qui donne sur l'étage supérieur. En franchissant celle-ci, vous trouvez tout de suite un garde à abattre à droite, sans toutefois vous faire repérer par celui de gauche, qui entre et sort de la pièce. Occupez-vous d'ailleurs maintenant de lui, puis rendez-vous dans la salle d'à côté pour abattre discrètement la femme ninja, et vous trouverez sur la gauche les plans à récupérer.

## Mission 8 : Assassiner Jukichi Otowa

Votre cible sera positionnée dans la partie est de la grande maison située à l'est de la carte. Commencez donc par

assassiner le garde qui se trouve au centre face à vous, puis occupez-vous de celui de derrière légèrement sur la gauche. Tenez-vous ensuite accroupi sur la paroi à gauche de l'entrée, quasiment à l'angle, et vous trouverez un troisième samouraï à défaire de ses fonctions. Placez-vous face à la grande maison de droite (celle qui se trouve le plus au sud de la carte) pour apercevoir un nouvel ennemi marcher sur le plancher et l'assassiner furtivement, en faisant attention toutefois aux deux gardes qui tournent autour de la maison. Contournez ensuite celle-ci par la gauche pour aller trouver le samouraï qui fait des allées et venues dans ce secteur et éliminez-le. Empruntez alors les escaliers, puis après avoir tourné sur votre gauche en suivant le chemin, vous ferez face à un nouvel ennemi qui se trouve juste sous l'arche.

Traversez celle-ci pour avancer quelques pas et vous diriger sur la droite en restant accroupi au-dessus du muret qui fait l'angle afin d'éliminer un gêneur, tandis qu'un autre se trouvera quelques mètres sur la gauche. Revenez en arrière pour contourner le grand bâtiment par le sud et bientôt vous retrouver au niveau de la façade est après vous être débarrassé d'un ennemi au coin. Remontez ensuite cette façade est jusqu'à pénétrer par le corridor dans lequel vous devrez tuer éventuellement un garde (le mieux est de l'éviter et de rapidement pénétrer dans la pièce de gauche lorsqu'il a le dos tourné), et vous trouverez Otowa dans la pièce de gauche, à assassiner en effectuant des roulades jusqu'à lui lorsqu'il se trouvera dans le coin le plus éloigné de la pièce.

## Mission 9 : Assassiner Tatsuichi Shimizu

Il se trouvera dans la partie de bâtiment située le plus au nord-est de la carte. Commencez par aller tout droit et éliminez un premier ennemi, non loin derrière le coin que forme le muret du sud-ouest. Restez ensuite à cette hauteur pour vous occuper de l'archer positionné entre les deux petites maisons situées au sud-est de cette carte. À partir d'ici, gagnez le nord par les toits et vous apercevrez un troisième samouraï sur la partie de terrain surélevée à éliminer furtivement sans que les autres ne vous aperçoivent. Toujours sur cette plate-forme, dirigez-vous à l'extrémité gauche du muret qui sépare la carte en deux pour assassiner un gêneur, puis revenez quelque peu au sud sur le toit de la bâtisse afin de vous jeter sur le samouraï qui se promène entre le muret et la maison. Il ne vous reste plus qu'à vous débarrasser du garde qui se trouve non loin des marches menant à cette partie de terrain surélevée, et vous vous serez occupé de tous les samouraïs de la partie basse de cette carte.

Placez-vous maintenant contre la façade sud de la petite maison qui se trouve juste au-dessus du muret qui sépare la carte en deux, et préparez-vous à assassiner un ennemi qui rôde au niveau de la façade nord. Il ne vous reste plus qu'à éliminer les deux samouraïs qui gardent les portes donnant accès à ce grand bâtiment, en commençant par celui de gauche, sur lequel vous pourrez vous jeter du haut du muret, lorsqu'il sera éloigné de son collègue. Assassinez ensuite ce dernier puis dirigez-vous maintenant vers le bâtiment situé le plus au nord-est de la carte pour faire face à un samouraï en vous jetant du toit du bâtiment précédent. Contournez ensuite par la droite le bâtiment cible pour éliminer le dernier gêneur avant de rentrer dans l'appartement et trouvez Shimizu.

## Mission 10 : Assassiner Rinzetsu le prêtre

Ce vieux pervers se trouve dans le bâtiment situé le plus au sud-ouest de cette carte. Vous débutez sur le toit de la grande maison et pouvez le longer par la gauche jusqu'à trouver en contrebas un premier samouraï à abattre, juste sous l'arche. Suivez ensuite le petit chemin de pierres qui tournera sur la droite et vous mènera tout droit vers un ennemi à assassiner en silence avant de descendre les marches. Occupez-vous ensuite du garde qui se trouvera au niveau de la façade sud du bâtiment dans lequel vous devez pénétrer. Entrez ensuite dans la maison pour vous trouver derrière le moine qui court après une pauvre jeune fille. Prenez-le par surprise.

## Mission 11 : Atteindre le point indiqué

Étant donné qu'il fait très sombre lors de cette mission, il est recommandé d'observer fréquemment votre compteur pour éviter les mauvaises surprises. Commencez par éliminer l'ennemi de gauche qui se trouve à proximité du tronc d'arbre. Débarrassez-vous ensuite des deux samouraïs de droite, puis grimpez au-dessus du muret afin de vous occuper d'une femme ninja. Dirigez-vous ensuite vers le pont en grimpant encore plus haut, vous vous trouvez à droite de celui-ci après avoir éliminé un autre samouraï qui se tenait à cet endroit. Attendez maintenant le moment opportun pour vous jeter sur le garde qui se promène sur le pont, afin d'atteindre l'autre côté de la rive. Prenez garde au ninja qui sera situé à gauche de l'autre côté du pont, et allez vous charger de l'homme au chapeau que vous voyez à droite. Après l'avoir

éliminé, occupez-vous du garde qui longera la paroi à l'est, puis tenez-vous accroupi au sommet de celle-ci. Vous apercevez un nouveau samouraï à tuer dans le plus grand des silences, car plus loin dans le coin une femme ninja monte la garde. Occupez-vous d'elle, puis longez la grande paroi est vers le nord (en vous débarrassant du garde si vous le croisez), jusqu'à atteindre la porte, et continuez votre chemin vers l'est.

## Mission 12 : Assassiner Tadakatsu Ito

L'ennemi est positionné dans la partie centrale du grand bâtiment situé au nord de la carte. Débutez la mission en éliminant le garde qui se trouve quelques mètres devant vous, puis contournez ensuite la carte par l'ouest, en la longeant vers le nord. Vous ferez alors face à un premier samouraï que vous pourrez éliminer vers la montée une fois qu'il aura le dos tourné, puis en continuant toujours vers le nord dans ce couloir latéral, vous assassinerez un nouveau garde de la même manière. Arrivé au coin nord-ouest de la carte, tournez à droite pour parcourir les deux tiers du chemin aboutissant au coin nord-est et grimpez sur la paroi de droite. Il vous faut maintenant passer entre les deux maisons et tuer le samouraï qui rôde, puis monter sur le ponton de bois qui mène au bâtiment de droite. Avancez silencieusement pour aller assassiner le samouraï qui se trouve dans la deuxième pièce à gauche quand cela est possible. Passez ensuite dans la pièce d'en face qui sera vide, pour rejoindre celle située encore derrière et vous occuper du dernier garde, avant de trouver Ito dans la salle de droite.

## Mission 13 : Voler la liste des ronins

Cette liste se trouvera à l'arrière de la grande maison située au sud-ouest de la carte. Dirigez-vous donc dans un premier temps vers le coin sud-ouest en longeant cette allée et en éliminant deux samouraïs sur votre passage. Arrivé au coin, longez sur quelques mètres la paroi vers le nord, puis arrivé à hauteur de la maison cible, passez par-dessus le mur pour vous glisser dans le bâtiment par ce couloir ouvert sur l'extérieur, puis allez tuer le samouraï qui se trouve dans la première pièce de droite. Vous pouvez d'ores et déjà récupérer la liste des ronins, car elle se trouve dans cette pièce, mais si vous souhaitez obtenir le rang de ninja 5, procédez ainsi : attendez dans cette pièce pour apercevoir dans le couloir deux gardes en train de discuter. Lorsqu'ils se sépareront, occupez-vous d'abord de celui qui se trouve au bout du couloir, puis revenez sur vos pas afin d'aller éliminer l'autre ennemi qui se trouvera dans la pièce de gauche (celle située la plus au sud du bâtiment d'après la carte). Sortez maintenant par l'ouverture qui vous a permis de rejoindre ce bâtiment, puis allez sur la droite, un peu plus au nord donc, pour vous placer sur le muret. Juste derrière se trouvera un samouraï qui vous permettra d'atteindre assez de points afin de finir la mission avec brio. Après l'avoir assassiné, retournez dans la pièce où se trouvait la liste.

## Mission 14 : Assassiner Morizo Daikokuya

Celui-ci se trouve dans la petite maisonnette située au nord-est de la carte. Vous débutez la mission sur le toit de la maison placée la plus à l'ouest. Jetez-vous sur le garde qui se promène entre cette maison et la grosse du centre, puis contournez ensuite cette dernière par le nord. Vous devrez vous occuper d'un garde, puis arrivé au coin de la bâtisse, un nouveau samouraï rôdera dans les parages. Assassinez ensuite celui qui se trouve sur le ponton, pour aller finalement vous placer devant les portes coulissantes de la petite maisonnette et pour tuer Daikokuya lorsque vous apercevrez sa silhouette.

## Mission 15 : Assassiner Dame Miyabi

Celle-ci attend sagement son heure dans la maison située au nord-est de la carte. À l'aide de votre grappin, placez-vous donc accroupi au sommet de la paroi qui vous fait face, pour aller assassiner discrètement la femme ninja. Empruntez ensuite le chemin de gauche en passant par-dessus la porte en bois, puis occupez-vous de la femme ninja qui rôde dans la deuxième moitié de ce couloir. Revenez éventuellement en arrière (si vous avez tué la ninja vers le fond du couloir) pour pénétrer dans le corridor que vous aviez aperçu sur votre droite, à mi-chemin. Attendez toutefois de pouvoir tuer la garde qui patrouille à l'entrée du corridor pour y entrer. À l'intersection, prenez à gauche, puis tenez-vous derrière la porte de la pièce pour voir surgir une femme ninja à assassiner dans les règles de l'art. Sortez ensuite de cette pièce par derrière, puis une fois dehors, avancez discrètement jusqu'au coin du bâtiment pour bientôt vous occuper d'une autre ninja. Continuez alors dans ce couloir jusqu'à la maison cible et occupez-vous de la garde fixe en la surprenant par la gauche, en ayant bien longé le mur de gauche dans les coins. Attendez ensuite de voir passer la silhouette de Miyabi pour ouvrir discrètement la porte (avec l'arme rangée), puis assassinez-la en silence.

## Mission 16 : Suivre Heisuke Echigoya

Dans cette mission, il vous faudra suivre l'homme en restant à une certaine distance, sans toutefois le perdre de vue, auquel cas vous aurez 25 secondes pour retrouver sa trace. Tâchez également de ne pas éveiller les soupçons des gardes car vous mettrez fortement la mission en péril.

Suivez-le prudemment en restant sur les toits, puis lorsqu'il aura dépassé la deuxième rue à gauche après s'être arrêté un instant, éliminez le garde qui contournera la maison sur laquelle vous vous trouvez dans le plus grand des silences. Faites en sorte que le décompte des 25 secondes ne se déclenche pas maintenant… Remontez ensuite sur le toit de la maison suivante, toujours du même côté de la rue, puis avancez dans cette direction jusqu'à son extrémité droite. Repérez le samouraï qui se trouve au-dessous de vous, puis lorsque Echigoya sera assez loin (le compteur a dû se déclencher mais pas de panique, vous devriez bientôt pouvoir l'arrêter), sautez-lui discrètement dessus pour vous en occuper. Cachez ensuite rapidement le corps un peu plus en arrière (plus bas, dans la grande rue verticale que vient de traverser Echigoya par exemple), car à la fin de son parcours, Echigoya repassera par ici et il ne faudrait pas qu'il soit surpris par le cadavre. Attention au compteur ! Tâchez d'être rapide car vous devrez ensuite attendre de bondir sur le samouraï au chapeau sur le toit de la maison d'en face, alors qu'Echigoya se tiendra un instant au bas de la petite montée. Il s'arrêtera à nouveau quelques pas plus haut.

Vous devez monter sur le toit de la maison située à gauche de la montée pour vous occuper du samouraï qui se trouve dans la petite ruelle que prendra Echigoya, une fois que vous ne serez pas repérable et en tâchant d'assassiner ce garde dans la rue même et non au croisement. Echigoya, quant à lui fera le tour de la maison d'à côté et se retrouvera un peu plus au nord, au croisement. Dès que vous le voyez partir à droite, occupez-vous du garde qui se trouve non loin de là où vous venez d'assassiner votre dernier ennemi, dans la rue perpendiculaire, puis rejoignez vite Echigoya à droite en passant par le toit de cette maison qu'il contourne, avant la fin du décompte. Une fois qu'il est passé, sautez discrètement du toit pour assassiner le garde placé au nord-est, puis sautez ensuite sur le toit de la prochaine maison à l'ouest, pour faire de même avec un autre samouraï, suite au passage d'Echigoya. Il ne vous reste plus ensuite qu'à suivre l'homme tout en restant à une certaine distance sur les toits en sachant, au cas où vous le perdiez de vue, qu'il passera entre la petite et la grande maison situées plus à l'ouest pour revenir au sud, là où vous aviez tué le deuxième garde. Et prendre enfin la direction ouest pour sortir du village.

## Mission 17 : Assassiner Heisuke Echigoya

Avant de débuter la mission, faites le plein d'objets d'attaques dans le magasin (notamment de grenades) et tâchez d'acquérir de préférence l'attaque de la pluie, car vous devrez affronter un boss en fin de niveau.
Votre objectif sera de rejoindre le bateau et d'assassiner cet homme. Commencez par passer par la ruelle de droite, où vous devrez assassiner un premier samouraï, puis grimpez sur le muret d'en face afin d'attendre que le garde qui se trouve derrière arrive jusqu'à votre hauteur pour lui sauter dessus. N'allez pas à l'ouest, mais montez plutôt sur le muret d'en face pour apercevoir derrière celui-ci un samouraï en face d'un petit pont. Occupez-vous de lui furtivement puis passez le pont vers l'ouest et vous devrez bientôt assassiner un nouveau garde qui se tient dans cette cour à proximité des escaliers (contournez-le en roulant derrière lui).

Prenez ensuite l'escalier nord et occupez-vous du garde qui se trouve entre les deux maisons de droite par rapport aux quatre que vous pouvez voir sur la carte, puis de l'homme qui patrouillera verticalement, entre les deux maisons du haut. Un autre sera à tuer au niveau du coin droit de la maison située en haut à droite. Allez ensuite à l'est, pour éliminer le samouraï qui se trouve à proximité de la maison située en haut à droite, toujours par rapport aux quatre que vous voyez sur la carte (attention au civil qui se promène dans les environs). Il ne vous reste plus alors qu'à rejoindre le quai et à assassiner le pirate qui rôde à l'entrée du bateau. Cassez le vase à proximité pour récupérer une boule aveuglante, puis montez dans le bateau. Suite à la séquence, il vous faudra affronter ce ninja. Utilisez vos objets acquis avant le début de la mission, et tentez au maximum d'utiliser l'attaque de la pluie pour en venir à bout. Il vous faudra également bien maîtriser le système de défense, car les attaques de l'ennemi s'avéreront être assez dévastatrices.

## Mission 18 : Assassiner Anest Tadari

Celui-ci se trouvera tout à fait au nord de la carte. Commencez donc par avancer tout droit et allez éliminer le garde au chapeau qui se tient à droite. Sautez ensuite sur le muret de gauche pour attendre l'homme qui patrouille dans cette

grande allée, puis occupez-vous en discrètement lorsqu'il sera suffisamment proche de vous. Rejoignez la petite montée, puis avant d'arriver au bout de celle-ci, sautez sur le muret de gauche et tenez-vous accroupi à cet endroit pour apercevoir un troisième garde à neutraliser, puis poursuivez en contournant le bâtiment par la droite, en vous dirigeant vers le sud. Vous trouverez bientôt un nouveau samouraï à abattre dans le renforcement sur la gauche, puis un autre lorsque vous devrez tourner à gauche, au coin de la bâtisse. Allez ensuite tout droit pour trouver derrière le muret légèrement sur la droite un dernier garde à assassiner, puis rejoignez le nord de la carte, en passant par l'entrée la plus à l'est de l'allée qui coupe horizontalement cette carte en deux. Vous trouvez dans cette cour un garde à tuer discrètement, puis en empruntant les escaliers nord, vous verrez un autre homme patrouiller dans l'allée centrale des quatre maisons. Occupez-vous de lui sans vous faire prendre par les autres, puis à partir du toit de la maison située le plus au nord-est, sautez vers votre cible que vous apercevez juste en face.

## Mission 19 : Assassiner Goken le prêtre

Ce dernier se trouve dans la maison située le plus au nord-est de la carte. Débutez la mission en vous dirigeant vers le coin sud-ouest et éliminez un premier garde après avoir franchi le muret. Rejoignez ensuite la place de droite où il y a un puits au centre pour bientôt trouver un nouveau samouraï à abattre silencieusement, puis éliminez-en un autre qui patrouillera au nord, au niveau des escaliers. Ne montez pas tout de suite ces derniers, mais dirigez-vous plutôt vers l'est en longeant le mur, pour bientôt trouver un garde autour de la maison. Rejoignez ensuite la plate-forme surélevée au nord, puis assassinez discrètement le soldat qui rôde à proximité des marches vous menant un peu plus au nord de la carte. Empruntez ensuite les escaliers pour aller faire une nouvelle victime en avançant sur votre droite, puis tenez-vous accroupi sur le muret d'en face. Débarrassez-vous du garde qui se trouve derrière, puis poursuivez au nord, jusqu'à la maison cible. Contournez-la par la gauche pour vous occuper d'un nouveau samouraï sur le ponton de bois, puis assassinez enfin Goken lorsque vous voyez sa silhouette à travers la porte coulissante.

## Mission 20 : Tuer tous les ennemis

Ici, il vous faudra éliminer tous les gardes de cette carte. Si l'on divise celle-ci en deux grâce au fleuve qui circule en son centre, sachez que vous trouverez en tout 11 ennemis dans la partie sud, puis 8 dans la partie nord, en sachant que l'ennemi restant patrouille entre les parties nord et sud, au niveau du pont.

Il est recommandé d'utiliser un maximum les roulades et de vous déplacer par les toits, afin de surprendre vos proies par le haut.

## Mission 21 : Récupérer les documents secrets

Sachez que ces derniers se trouvent dans la maison située le plus au nord-est de la carte. Pour commencer, suivez le petit chemin de gauche indiqué sur la carte, puis passez par-dessus le muret en vous aidant du grappin, afin de trouver une femme ninja à éliminer dans cette cour. Passez ensuite par-dessus la porte en bois de gauche et progressez dans cette ruelle jusqu'à vous trouver à l'entrée du corridor de droite. Pénétrez dans celui-ci après vous être occupé du garde qui y patrouille, puis prenez à gauche à l'intersection, où vous devrez vous charger d'une nouvelle garde. Sortez alors en direction du mur nord, longez-le vers l'est en éliminant un garde au passage, puis arrêtez-vous un peu avant la fin de ce couloir, pour poursuivre sur le ponton de droite et éliminer la garde. Rendez-vous discrètement ensuite au coin sud-est de la maison cible, afin d'assassiner la femme ninja qui s'y trouve, et il ne vous reste plus qu'à rentrer dans le bâtiment et vous emparer des documents.

## Mission 22 : Sauver les filles

Celles-ci se trouvent dans la deuxième maison la plus grande de la carte, quasiment au centre de cette dernière. Allez donc tout droit dans ce couloir formé par le muret et la maison en longueur, puis vous vous trouverez bientôt proche du premier garde. Tournez ensuite autour de cette étroite maison pour trouver sur votre gauche un deuxième samouraï à éliminer discrètement. Passez alors derrière la maison cible, pour la contourner et trouver sur le côté sud un garde qui patrouille dans le secteur. Occupez-vous en, puis continuez de contourner la maison pour vous retrouver devant l'entrée, là où se tient un garde à éliminer. Si vous souhaitez obtenir le rang de ninja 5, ne pénétrez pas tout de suite dans le bâtiment, mais occupez-vous plutôt d'assassiner d'autres gardes supplémentaires. Ainsi, éliminez le samouraï qui patrouille sur le ponton d'en face, puis celui au chapeau que vous pouvez apercevoir un peu plus au nord-est, juste

en face de votre dernière victime. Entrez ensuite dans la grande maison d'à côté afin d'assassiner le garde qui circule sur le ponton, après toutefois vous être chargé de celui placé dans la pièce de droite. Un dernier sera à assassiner dans la pièce qui était à gauche lorsque vous êtes entré (pièce qui se trouve à l'extrémité est de la longue maison, raccrochée à la grande), puis vous pourrez ensuite rejoindre la maison cible pour délivrer les filles.

## Mission 23 : Récupérer les enseignements secrets

Comme souvent, il faudra vous rendre à l'opposé de la carte pour atteindre votre cible. Ainsi, les documents sont placés dans la petite pièce à l'extrême nord-ouest de la carte. Commencez par éliminer le garde qui se trouve devant vous, montez la pente, puis occupez-vous du samouraï de droite. Grimpez ensuite sur le toit de la maison entourée par la petite barrière de paille à l'ouest pour vous jeter sur le garde qui patrouille autour, et enchaîner avec celui situé plus bas. Éliminez l'homme qui garde le secteur autour de la petite maison placée encore plus à l'ouest, puis remontez maintenant vers le nord et neutralisez un autre samouraï dans le couloir formé par le mur et la façade ouest de la maison plus vaste. En contournant cette maison à droite, vous pouvez apercevoir un archer, et une fois que vous vous en serez occupé, vous pourrez redescendre vers le nord et assassiner un garde qui patrouille sur cette place. Pénétrez maintenant dans l'enceinte du secteur nord-ouest par l'entrée normale, en faisant toutefois attention au garde à assassiner dans le plus grand des silences. Rendez-vous ensuite tout à fait à l'ouest pour trouver à l'angle l'avant-dernier ennemi à abattre, et afin de rentrer ensuite dans le bâtiment cible, où vous pourrez trouver les documents, après toutefois avoir planté votre lame dans la silhouette dévoilée par la porte coulissante.

## Mission 24 : Assassiner l'agent Oiwa

Elle se trouve dans la maison placée au nord-est de la carte. Allez donc tout droit pour vous tenir sur le muret et sauter sur votre première proie qui se trouve derrière, se promenant tranquillement autour du petit bassin. Occupez-vous ensuite du garde patrouillant sur le ponton d'en face, puis éliminez celui placé sur le terrain est. Remontez maintenant sur le ponton pour emprunter le couloir est en direction du nord et faire une nouvelle victime. Revenez maintenant tranquillement face à la porte coulissante de la maison sud pour tuer le samouraï qui fait les cent pas à l'intérieur. Empruntez à nouveau le couloir est en direction du nord, pour tourner à droite une fois arrivé à hauteur de la maison du milieu, et vous occuper d'un autre gêneur. Continuez maintenant en direction de la maison cible et en la contournant par la gauche, où vous trouverez un ennemi patrouillant sur le ponton de celle-ci. Il ne vous reste plus qu'à vous tenir devant la porte coulissante et attendre que la jolie silhouette de Oiwa fasse son apparition pour la planter.

## Mission 25 : Assassiner Kanbe Yoshida

Le samouraï est situé au deuxième étage du grand bâtiment qui se trouve au nord-est. Commencez donc par faire une douzaine de pas vers l'est, puis tenez-vous accroupi sur le muret de gauche. Avancez ensuite jusqu'à la première maison située plus au nord, puis vous trouverez un premier ennemi (femme ninja) à éliminer à droite de la bâtisse. Entrez dans celle-ci, pour attendre que le samouraï revienne dans la pièce afin de l'assassiner à l'intérieur (et non dans le couloir de derrière). Rendez-vous ensuite dans le couloir du fond afin d'éliminer discrètement une deuxième femme ninja au nord. Revenez à l'endroit où vous aviez tué la première ninja, afin de franchir la porte est et vous occuper d'un nouvel ennemi juste après celle-ci. Montez ensuite les trois séries d'escaliers menant au grand bâtiment, puis entrez par la fenêtre située en hauteur sur la droite (en passant par le toit) où un samouraï monte la garde non loin de celle-ci. Après l'avoir éliminé, montez les escaliers de gauche et attendez accroupi sur les dernières marches pour assassiner le samouraï qui se trouve juste au-dessus de vous, dès qu'il aura le dos tourné. Empruntez alors la fenêtre qui fait face aux escaliers, pour aller trouver plus à l'est celle de Yoshida. Entrez discrètement dans la pièce, puis faites votre travail.

## Mission 26 : Obtenir la lettre secrète

L'agent se trouve à l'extrême sud-est de la carte, au sud de la petite maison. Commencez par aller jusqu'au pont en passant au sud du chemin représenté sur la carte. Vous devrez ainsi assassiner deux ennemis jusqu'à arriver au muret et éliminer un troisième samouraï au sommet de celui-ci. Dirigez-vous ensuite au nord vers le pont pour liquider le ninja qui se trouve en hauteur et vous jeter sur le garde fixe à l'entrée du pont. Franchissez alors celui-ci et allez éliminer l'ennemi posté à droite, pour ensuite prendre la direction sud-est et trouver l'agent derrière le muret.

## Mission 27 : Assassiner l'agent Osae

Vous devez atteindre la maison placée au sud de la carte, et trois victimes seulement vous seront nécessaires pour obtenir le rang de ninja 5. Dirigez-vous ainsi vers le coin de la carte, à l'est. Allez ensuite vous placer à proximité de la deuxième maison au sud, pour éliminer deux gêneurs qui rôderont autour de celle-ci (commencez de préférence par neutraliser celui le plus à l'est). Rejoignez alors la maison cible, puis occupez-vous d'abord de l'ennemi situé à l'est de la bâtisse. Ouvrez ensuite discrètement la porte de la maison pour rouler jusqu'à Osae et l'assassiner en silence.

## Mission 28 : Assassiner le Maître ninja Gunzo

Il est situé au sud-est de la grande maison à l'est de la carte. Là aussi, vous n'aurez qu'à tuer trois gardes pour obtenir le rang le plus élevé. Contournez donc la carte au maximum par le sud en restant sur le muret et gagnez la grande maison à l'est de cette façon. Une fois face au côté est de la bâtisse, attendez accroupi à l'entrée du corridor qu'un garde fasse son apparition, puis assassinez-le avant de rentrer dans la maison. Occupez-vous ensuite du samouraï placé dans la salle de gauche, puis ressortez de celle-ci et attendez dans le corridor qu'un garde s'approche du croisement sur votre gauche pour lui sauter dessus. Empruntez ensuite le couloir dans lequel il se trouvait pour vous diriger au sud et gagner la salle sud-est de la maison, là où se trouve Gunzo. Même s'il se montrera plus prudent que les autres, montrez-lui qui est le maître de l'assassinat furtif.

## Mission 29 : Assassiner Fuchisuke Tarumaya

Il sera situé au nord de la grande maison centrale. Occupez-vous d'abord des deux gardes qui se trouvent au nord de la première maison, puis longez la face nord de la maison cible en allant vers l'est, et vous vous trouverez bientôt à l'entrée du corridor (un ennemi sera éventuellement à éliminer dans cette allée avant de tuer celui à l'entrée du corridor). Attendez que le garde fasse son apparition pour le liquider une fois qu'il se sera retourné, puis attendez ensuite à l'intersection de ce couloir, pour faire bientôt face à un nouveau garde à abattre. Tarumaya sera situé dans la salle de droite, à l'intersection.

## Mission 30 : Récupérer 10 bombes

Là aussi, selon les parties, l'ordinateur répartit les bombes de huit manières différentes. Donc dirigez-vous simplement vers les bombes, indiquées par des étoiles sur votre carte, tout en tuant discrètement les ennemis qui entraveront votre passage. Éliminez-en 8 ou 9 de la meilleure manière afin d'obtenir le rang de ninja 5.

## Mission 31 : Assassiner Sutemaru l'écho

Celui-ci attendra son heure dans la petite bâtisse placée à l'extrême nord-ouest de la carte. Dans un premier temps, tuez l'ennemi qui vous fait face, puis en haut de la montée, occupez-vous de celui qui se trouve dans le petit jardin derrière la petite barrière de paille. Poursuivez vers la deuxième pente derrière la maison, au sud-ouest, et occupez-vous de l'homme qui va et vient sur celle-ci. Contournez ainsi le village sud par l'ouest, tout en vous dirigeant au nord, et en éliminant trois autres ennemis sur le chemin. Allez ensuite jusqu'au coin sud-ouest du village nord pour éliminer un nouveau garde qui rôde non loin de là et vous diriger vers la maison au nord-ouest. Entrez discrètement et assassinez Sutemaru.

## Mission 32 : Secourir l'agent Matsukichi

Celui-ci se trouve derrière la maison située à l'extrême nord-ouest de la carte. Pénétrez dans la caverne par l'entrée est, puis éliminez le garde qui monte et descend de la pente de gauche, sans emprunter celle-ci toutefois, mais en contournant plutôt par la droite en trouvant ainsi un second samouraï à abattre en haut de cette pente. Prenez à gauche, puis encore à gauche pour vous trouver entre les deux piliers rocheux et ainsi éliminer un troisième garde, puis allez assassiner ensuite celui posté dans le renfoncement plus au nord, là où se trouvent les bougies. Abattez le samouraï qui se trouve sur votre droite lorsque vous sortez de cette alcôve, puis gagnez la partie nord de la carte par le passage de droite, où un garde fixe sera à assassiner discrètement. Tuez ensuite l'homme suivant qui rôde sur cette place, puis passez par-dessus le muret de gauche où se trouve le tas de caisses afin d'éliminer le samouraï qui patrouille dans cette zone. Rapprochez-vous de votre objectif en passant par-dessus le muret de bois côté sud-ouest, ce qui vous permet de vous jeter sur un archer. Eliminez enfin celui situé plus loin, qui rôde au sud de la maison. Vous n'avez plus qu'à aller derrière celle-ci retrouver l'agent.

## Mission 33 : Obtenir les plans de la base

Ils seront à récupérer dans la maison placée à l'extrême nord-est de la carte. Commencez donc par aller tout droit afin d'aller éliminer l'archer que vous apercevez un peu plus loin, puis allez tuer l'homme qui se tient au niveau des rondins de bois, au centre de la place. Poursuivez toujours au nord pour éliminer l'homme au chapeau qui se promène à droite de la petite montée, puis cachez-vous dans les buissons au-dessus du muret. Longez ensuite le mur de droite en passant bien dans les angles pour ne pas vous faire prendre par les soldats de gauche qui patrouillent sur la place, puis une fois au nord-est, occupez-vous des trois derniers gardes qui se trouvent à proximité de la maison cible. Entrez ensuite dans celle-ci pour récupérer les plans.

## Mission 34 : Assassiner l'agent Okei

Elle se trouve dans la maison située au nord-est de la carte. Vous pouvez obtenir le rang de ninja 5 en vous rendant jusqu'à cette maison par les toits, puis une fois arrivé sur celui de la bâtisse en question, attendez le moment opportun, et jetez-vous simplement sur les deux gardes qui tournent autour de celle-ci pour les assassiner discrètement (l'un est sur le ponton et l'autre dans l'allée de la façade nord, à éliminer en premier). Plantez ensuite la silhouette d'Okei lorsque vous l'apercevrez.

## Mission 35 : Assassiner Mansaku Toe

Celui-ci se trouve dans la maison placée au nord-est. Passez donc par le côté gauche du village et assassinez l'homme au chapeau qui fait des va-et-vient au niveau de l'ouverture. Passez ensuite sur le muret pour le longer plus au nord et bientôt trouver un nouvel ennemi au bout de celui-ci, sur votre droite, derrière la maison. Continuez ensuite de rejoindre le nord, toujours en longeant la carte par le bord ouest, et occupez-vous du garde suivant (attention aux trous !). Arrivé sur le côté est du muret qui entoure les bâtiments nord, avancez jusqu'au coin pour assassiner le samouraï qui patrouille derrière le grand bâtiment. Contournez ensuite celui-ci vers l'est, en direction de la maison cible, puis éliminez le garde situé proche de l'entrée de cette bâtisse, sur le ponton. Vous pouvez ensuite vous placer derrière la porte coulissante pour planter la silhouette de Toe.

## Mission 36 : Assassiner le Maître ninja Denki

Il se trouvera entre les deux plus grandes maisons parmi les quatre qui se trouvent à l'est des bâtiments encerclés par un muret au sud-ouest. Commencez par vous débarrasser du premier ennemi sur le pont, puis d'un second une fois sur l'autre rive. Allez à gauche pour nettoyer tout le champ, en éliminant premièrement le samouraï posté sur la partie surélevée, puis les 4 ninjas qui rôdent dans le secteur, en finissant par celui le plus au nord à proximité du muret. Franchissez ensuite celui-ci pour aller trouver le maître ninja et l'assassiner rapidement dès qu'il a le dos tourné.

## Mission 37 : Atteindre le point indiqué

Il s'agira de vous rendre dans la maison située au nord-ouest du quartier sud de la carte, où vous pouvez voir deux petites maisons à sa droite. Commencez par aller tout droit en longeant le muret pour contourner le village par le sud, et en éliminant deux gardes (un premier, puis un plus loin) qui patrouillent dans le secteur. Sautez ensuite par-dessus le muret pour apercevoir dans la cour sud-est du quartier un nouveau samouraï à éliminer tout près, puis un autre dans le coin opposé de cette cour. Passez ensuite par la porte est de la cour pour rejoindre le bâtiment le plus au sud-ouest et pénétrer à l'intérieur par la porte sud. Avant d'y entrer, assurez-vous d'avoir éliminé le ninja qui patrouille à l'entrée de cette maison. Faites attention à la civile, puis empruntez ensuite le couloir légèrement sur votre gauche pour aller au fond à droite et tuer un autre garde dans cette pièce ou autour de celle-ci. Empruntez ensuite le petit passage au nord-ouest du bâtiment afin de rejoindre celui qui vous intéresse.

## Mission 38 : Tuer tous les ennemis

Utilisez les mêmes techniques que lors de la mission 20 pour éliminer vos ennemis, en sachant que si l'on sépare la carte verticalement en se basant par rapport au muret qui la coupe en son centre, 8 hommes se trouveront dans la partie ouest de la carte, et 9 patrouilleront dans la partie est. Un homme sera posté tout de suite à votre droite lorsque vous débuterez la mission, tandis qu'un autre surveillera la sortie ouest du village. Vous aurez 17 hommes à abattre

parmi 19 trouvables.

## Mission 39 : Atteindre le point indiqué

Il vous faut évidemment rejoindre l'extrême est de la carte. Commencez par éliminer les deux gardes en contrebas sur votre gauche (le deuxième étant celui qui passe de temps à autre en haut de la petite pente), puis occupez-vous de celui de droite, plus au sud, qui se trouve dans l'impasse. Passez ensuite par-dessus celle-ci pour éliminer le samouraï qui patrouille à proximité du tronc d'arbre toujours sur ce côté sud, puis sautez dans le fleuve afin de rejoindre la rive d'en face. Grimpez par les rebords, puis arrivé quasiment en haut, prenez garde à l'homme qui rôde dans le coin, à assassiner discrètement, cela va de soi ! Contournez ensuite la barricade du quartier par le sud et débarrassez-vous de l'ennemi qui rôde dans cette allée. Passez maintenant par-dessus la palissade pour attendre que le garde du secteur fasse son apparition et lui bondir dessus. Continuez alors jusqu'à votre point à atteindre en longeant la palissade nord et en éliminant le plus proche des hommes qui gardent la porte avant de remplir la mission.

## Mission 40 : Assassiner la maîtresse Tachibana

Celle-ci se trouve dans la maison située au nord-est de la carte. Rendez-vous-y en commençant par vous déplacer silencieusement sur le muret qui encercle le quartier, puis dès que possible, rejoignez la bâtisse par les toits. Pour obtenir le rang de ninja 5, tuez simplement la femme ninja qui circule dans la petite allée au niveau de la façade nord de la maison cible. Placez-vous alors en face de la porte coulissante de derrière (côté est donc), puis attendez de voir apparaître la silhouette pour la planter.

## Mission 41 : Récupérer les documents secrets

Vous voyez cette bâtisse fine et longue située légèrement au nord de la carte ? Ok… C'est dans celle-ci que se trouvent les documents dont vous avez besoin, à l'ouest de la pièce, et cette mission ne sera qu'une formalité pour le Shinobi maintenant expérimenté que vous êtes ! Commencez donc pas rejoindre l'allée au nord située entre la rivière et la maison, et dans laquelle circule un garde pour vous en occuper furtivement, puis roulez jusqu'au coin nord-ouest de la cour, sans vous faire voir par les trois gardes. Occupez-vous ensuite de celui situé dans l'allée nord-est, juste derrière la maison cible, puis revenez au coin vous charger des deux autres samouraïs dans cette cour. Roulez alors discrètement vers l'ennemi qui garde la porte blanche de la maison de taille moyenne plus au sud, puis après l'avoir liquidé, assommez discrètement le civil situé en face de vous dans cette même cour, qui va et vient de droite à gauche. Attendez accroupi à l'entrée du corridor au nord-est de la cour pour éliminer le garde sur le ponton dès qu'il se tournera.

Il vous reste à éliminer deux samouraïs sur votre gauche, mais la tâche pourrait s'avérer ardue car le premier que vous devez tuer est quasiment sans cesse surveillé par celui de derrière. Attendez que ce dernier soit légèrement tourné pour vous jeter sur le premier lorsqu'il est assez proche de vous (la tâche est d'autant plus dure que puisque vous êtes près d'une porte coulissante, vous risquez de fermer la porte plutôt que d'attraper votre proie !). Une fois le premier des deux vaincu, il vous sera très simple d'éliminer le dernier et de rejoindre la pièce dans laquelle se trouvent les fameux documents. Aucune détection ne sera permise dans cette mission si vous voulez atteindre le rang de ninja 5, à moins que vous n'alliez éliminer des gardes supplémentaires à d'autres endroits de la carte.

## Mission 42 : Tuer tous les ennemis

Mêmes consignes que pour les missions 20 et 38, il n'y a pas ici de chemin plus approprié qu'un autre dans la réussite de cette mission. Sachez simplement que vous aurez 21 ennemis à tuer, dont 5 qui patrouillent dans le quartier sud-ouest, 11 dans le quartier nord, plus vaste, et 5 à proximité du pont à l'est (un archer sera sous ce pont).

## Mission 43 : Assassiner Genosuke Fuji

Il se trouvera dans la partie ouest de la maison située le plus au sud-ouest de cette carte. Commencez par longer le muret vers la droite, quasiment jusqu'au bout, afin d'arriver à hauteur de la maison placée juste au nord de la maison cible. Passez donc par-dessus le muret pour assassiner un premier garde qui se trouve derrière dans cette allée, puis contournez la maison par l'ouest en passant par-dessus le muret de bois, pour vous rendre plus au sud et éliminer un second gêneur. Poursuivez toujours au sud pour trouver le corridor vous permettant de pénétrer dans la bâtisse qui

nous intéresse, et pour assommer la civile qui se promène à cet endroit. Une fois dans le couloir, allez sur votre gauche à l'intersection pour abattre le samouraï placé dans la pièce de droite au bout du couloir, et celui posté dans l'alcôve de gauche. Entrez ensuite dans la pièce fermée d'à côté pour vous occuper de Fuji.

## Mission 44 : Assassiner Yasumasa Mitsune

L'homme se trouve dans le bâtiment du nord-est, dans une pièce nord du rez-de-chaussée.
Allez donc trouver le premier ninja à liquider derrière le muret, puis passé le pont, occupez-vous de l'homme caché derrière le coin que forme le muret d'en face. Prenez ensuite la direction nord, pour passer la grande porte après vous être occupé du ninja. Allez ensuite emprunter les escaliers de gauche après avoir liquidé le samouraï qui surveille le secteur. En haut de la deuxième série de marches, occupez-vous du suivant en lui sautant dessus à partir du muret, pour finalement grimper la troisième série d'escaliers. Cachez-vous et regardez ce qui se passe à l'entrée, dans le couloir du bâtiment : il y a un garde à gauche et un autre sur la droite. Dès que celui de gauche s'est éloigné, roulez vers celui de droite pour l'assassiner discrètement lorsqu'il aura le dos tourné. Dirigez-vous ensuite discrètement au fond du couloir nord en ayant attendu que le ninja s'en aille, puis arrêtez-vous au coin. Tournez donc à gauche à partir de ce coin, puis roulez dans la première pièce située sur votre droite. Assassinez silencieusement Mitsune.

## Mission 45 : Récupérer 10 bombes

Comme dans les deux autres missions identiques, l'ordinateur génère selon huit manières différentes les positions des bombes. Sachez que vous aurez à éliminer furtivement au moins 8 ennemis pour obtenir le rang de ninja 5, et que pour plus de sûreté, il est recommandé d'agir le plus souvent par les toits.

## Mission 46 : Tuer tous les ennemis

9 ennemis seront à abattre avant que vous ne rejoigniez la deuxième partie de la carte par l'étroit chemin au nord, juste à côté du renfoncement est qui part en angle droit, et 10 autres vous attendent dans ce secteur. Il ne peut rester aucun survivant, car vous devez faire 19 victimes. Comme toujours dans ce type de mission, il n'y a pas forcément de chemin adéquat à adopter, si ce n'est de ratisser les environs en vous déplaçant furtivement du sud vers le nord, en ne laissant aucun homme en réchapper.

## Mission 47 : Assassiner Piet Niklet

Il sera situé dans la pièce nord-ouest du plus grand bâtiment de la carte, au centre de celle-ci en somme. Commencez par grimper par-dessus le muret et vous jeter sur l'homme qui patrouille au nord-est de la maison la plus au sud, puis entrez dans le grand bâtiment par le ponton de gauche, raccordé à cette maison sud. Vous avez bientôt un garde fixe à abattre sur votre gauche dans la pièce, puis poursuivez au bout de ce couloir vers l'ouest afin de vous occuper des troisième et quatrième ennemis (pour le quatrième, il s'agit du pirate qui rôde dans le couloir adjacent). Revenez maintenant légèrement avant l'endroit où vous avez tué le troisième pour vous rendre au nord-est du bâtiment en passant par-dessus les rambardes et trouvez dans la salle du coin un nouveau samouraï à éliminer. Dans le couloir nord, deux autres seront à éliminer avant d'aller trouver Piet Niklet pour le supprimer furtivement dans la salle fermée de gauche.

## Mission 48 : Tuer tous les ennemis

21 ennemis seront à éliminer, en sachant que 8 seront situés du côté du quartier sud, 6 se trouveront dans le secteur nord, et les 7 derniers patrouilleront dans le quartier encerclé du nord-ouest (une femme ninja se trouve dans la maison la plus au nord-ouest). Là non plus, comme pour les missions précédentes du même type que vous aviez eues à accomplir, il n'y a pas de chemin plus approprié qu'un autre. Tâchez simplement d'être silencieux et vous obtiendrez le rang de ninja 5.

## Mission 49 : Assassiner Kenzo Kurokawa

L'ennemi vous attend au centre du camp barricadé au nord de cette carte. Commencez par éliminer le ninja que vous apercevez un peu plus loin, en le surprenant par derrière lorsqu'il remonte la pente. Contournez ensuite le secteur par

l'est, en passant à droite du champ (attention au chien), puis arrivé au coin de celui-ci, occupez-vous du garde au chapeau qui rôde dans le coin. Avancez maintenant vers l'ouest pour vous arrêter au coin, un peu avant le panneau de bois où vous pourrez éliminer un ninja qui va s'approcher. Regardez ensuite la pente à proximité, d'où va descendre une femme ninja, à éliminer dans le plus grand silence bien entendu. En haut de cette pente vous aurez un nouveau ninja à liquider, près du tronc d'arbre. Roulez derrière-lui et faites votre travail. Vous n'avez plus qu'à rouler discrètement jusqu'au centre du camp pour défaire Kenzo Kurokawa de ses fonctions…

### Mission 50 : Assassiner Nagayori Ogawara

Pour cette dernière mission, il est recommandé de vous armer en bombes ou autres objets d'attaque avant de débuter car vous aurez un combat final à remporter. Sachez d'ores et déjà que le chef ennemi attend son heure au dernier étage du temple au nord-est de la carte. Franchissez le muret qui vous fait face pour trouver un premier garde à éliminer dans l'allée à l'est de cette maison. Au bout de celle-ci, franchissez le nouveau muret afin de tuer le garde qui se trouve à proximité de la porte, puis longez ce muret vers l'ouest, quasiment jusqu'au coin. Occupez-vous du garde au chapeau, et longez maintenant le muret adjacent vers le nord, car vous aurez à supprimer le garde qui se trouve à la porte, puis un autre de l'autre côté de celle-ci. Revenez pour aller emprunter la première série de marches et trouver en haut de la deuxième un samouraï à éliminer, en lui sautant dessus après être grimpé sur le muret de droite, par exemple. Attention au garde qui va descendre le long de la troisième série d'escaliers, puis une fois débarrassé de celui-ci, montez ces marches pour trouver au sommet derrière le mur de gauche un autre homme à exécuter.

Patientez en étant caché à gauche de l'entrée pour voir un garde qui va bientôt être suivi par une femme ninja, et qui se dirigeront tous deux vers la droite. Occupez-vous premièrement de la ninja pour aller ensuite bondir sur l'homme du bout à gauche. Chargez-vous alors de l'autre femme ninja qui rôde dans le couloir gauche, puis revenez au niveau des escaliers est pour monter à l'étage et tuer tout de suite la ninja postée à votre arrivée, ou bien dans l'allée juste à gauche des marches, mais en faisant attention de ne pas vous faire prendre par les gardes de l'intersection de droite. Attendez au coin de l'allée pour trouver dans le couloir adjacent un nouveau ninja à tuer silencieusement, puis empruntez les escaliers. Vous entrez dans la pièce du boss sur la gauche et une cinématique se déclenche.

Suite à celle-ci vous devez engager le combat. Attention aux balles qu'il tire, que vous pouvez éviter en roulant. Un bon moyen d'en venir à bout sera de sortir par la fenêtre et de l'attirer sur les toits ou ailleurs pour avoir non seulement plus d'espace, mais également le temps d'utiliser vos objets, d'envoyer vos combos lorsque vous voyez une ouverture dans sa garde (comme par exemple lorsqu'il vient de vous tirer dessus), puis de vous occuper des autres gardes éventuels qui viendront vous gêner. Lorsque vous le battez, vous devez à nouveau faire face à ce ninja noir, à battre de la même manière, puis une fois le combat remporté, vous voici venu à bout de ce Tenchu Z !

## SUCCÈS

### 10 rangs Ninja 5 (20)

Terminez les missions en Ninja 5.

### Terminer 10 missions (20)

Terminez plus de missions.

### 50 exécutions furtives (20)

Effectuez des exécutions furtives.

### Terminer 5 missions (20)

Terminez plus de missions.

### 20 exécutions furtives (20)

Effectuez des exécutions furtives.

### 30 rangs Ninja 5 (20)

Terminez les missions en Ninja 5.

### 500 exécutions furtives (30)

Effectuez des exécutions furtives.

### Terminer 30 missions (30)

Terminez plus de missions.

### 300 exécutions furtives (30)

Effectuez des exécutions furtives.

### Terminer 20 missions (30)

Terminez plus de missions.

### 50 rangs Ninja 5 (30)

Terminez les missions en Ninja 5.

### 100 exécutions furtives (30)

Effectuez des exécutions furtives.

### Jeu terminé à 100% - Facile (30)

Terminez les missions en Ninja 5.

### Terminer 40 missions (40)

Terminez plus de missions.

### Jeu terminé à 100% - Normal (40)

Terminez les missions en Ninja 5.

### 700 exécutions furtives (40)

Effectuez des exécutions furtives.

### 1000 exécutions furtives (50)

Effectuez des exécutions furtives.

### Terminer l'histoire (50)

Terminez l'histoire.

### Terminer 50 missions (50)

Terminez plus de missions.

### Jeu terminé à 100% - Difficile (50)

Terminez les missions en Ninja 5.

### Mission secrète 1 terminée (20)

Mission secrète 1 terminée.

### Mission secrète 2 terminée (20)

Mission secrète 2 terminée.

### 5 Tomikichi tués (20)

5 Tomikichi tués.

### 10 Tomikichi tués (20)

10 Tomikichi tués.

### Mission secrète 3 terminée (30)

Mission secrète 3 terminée.

### 20 Tomikichi tués (30)

20 Tomikichi tués.

### 30 Tomikichi tués (30)

30 Tomikichi tués.

### Mission secrète 4 terminée (40)

Mission secrète 4 terminée.

### 40 Tomikichi tués (40)

40 Tomikichi tués.

### Mission secrète 5 terminée (50)

Mission secrète 5 terminée.

### 50 Tomikichi tués (50)

50 Tomikichi tués.

## NOUVELLES COMPÉTENCES

Réalisez 1000 "stealth kills" pour débloquer les compétences spéciales "lurk" et "feet".

# Terminator Renaissance

© Warner Interactive / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Commandant aguerri (10)

Terminer le jeu au niveau de difficulté moyen.

### Commandant vétéran (180)

Terminer le jeu au niveau de difficulté difficile.

### Pour la Résistance (80)

Terminer le chapitre 9 - Pour la Résistance à n'importe quel niveau de difficulté.

### La vie est sacrée (80)

Terminer le chapitre 8 - La vie est sacrée à n'importe quel niveau de difficulté.

### Angie (80)

Terminer le chapitre 7 - Angie à n'importe quel niveau de difficulté.

### Terres inconnues (80)

Terminer le chapitre 6 - Terres inconnues à n'importe quel niveau de difficulté.

### Sous terre (80)

Terminer le chapitre 5 - Sous terre à n'importe quel niveau de difficulté.

### Objectif en vue (80)

Terminer le chapitre 4 - Objectif en vue à n'importe quel niveau de difficulté.

### Nouvelles connaissances (80)

Terminer le chapitre 3 - Nouvelles connaissances à n'importe quel niveau de difficulté.

### Grâce au ciel (80)

Terminer le chapitre 2 - Grâce au ciel à n'importe quel niveau de difficulté.

### L.A. 2016 (80)

Terminer le chapitre 1 - L.A. 2016 à n'importe quel niveau de difficulté.

# The Beatles Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUTES LES PHOTOS BONUS

A l'écran titre (premier écran du jeu), appuyez rapidement sur les touches suivantes : **Bleu, Jaune, Orange (3 fois), Bleu (3 fois), Jaune, Orange**. Vous débloquerez ainsi toutes les photos.

## NOUVELLES ICÔNES DE GROUPE

### Icône d'argent

Obtenir 15 succès.

### Icône d'or

Obtenir 30 succès.

### Icône de platine

Obtenir 50 succès.

# The Bigs

© 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

## MEILLEUR JOUEUR

Créez un nouveau Rookie ayant pour nom : **HOT DOG**, il bénéficiera d'une meilleure attribution de points de statistiques.

# The Bigs 2

© 2K Sports / Blue Castle Games

+ D'INFOS FORUM

## PLUS DE PUISSANCE

Entrez le code **2038462** dans le menu Mots de Passe.

# The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena

© Atari / Starbreeze Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Evasion (sécurité moyenne) (30)

Terminez la campagne Evasion de Butcher Bay en mode normal.

### Evasion (sécurité maximale) (50)

Terminez la campagne Evasion de Butcher Bay en mode difficile.

### Comme un pompier (20)

Récupérez tous les paquets de cigarettes.

### Coursier (20)

Terminez toutes les missions secondaires de Butcher Bay.

### Maître de l'Athena (30)

Terminez la campagne Assault on Dark Athena en mode normal.

### Champion de l'Athena (50)

Terminez la campagne Assault on Dark Athena en mode Difficile.

### Maître de la furtivité (20)

Traversez la soute à fret sans vous faire repérer.

### Maître des drones (20)

Terminez les niveaux principaux en utilisant seulement deux drones.

### Casier de Margo (10)

Trouvez et ouvrez le casier de Margo.

### Lettre de Miles (10)

Aidez Miles à transmettre son message.

### Bonus cadeau (30)

Récupérez toutes les Cartes de Prime.

### Vainqueur niveau 1 (15)

Remportez 10 parties.

### Vainqueur niveau 2 (30)

Remportez 100 parties.

### Vainqueur niveau 3 (50)

Remportez 1 000 parties.

### Maniement basique de l'arme niv1 (10)

Tuez 10 personnes.

### Maniement basique de l'arme niv2 (20)

Tuez 1 000 personnes.

### Maniement basique de l'arme niv3 (30)

Tuez 10 000 personnes.

### Maniement avancé de l'arme (15)

Prouvez que vous savez utiliser votre arme dans des circonstances difficiles.

### Tueur (10)

Faites une série de 4 meurtres. Faites un double meurtre. Faites le premier meurtre d'une partie.

### Assassin (20)

Faites une série de 8 meurtres. Faites un triple meurtre. Faites le dernier meurtre d'une partie.

### Dominateur (40)

Faites une série de 12 meurtres. Faites un quadruple meurtre. Faites les 1er et dernier meurtres.

### Héros (20)

Prouvez votre héroïsme dans une Emeute à Butcher Bay.

### Rouleau compresseur (20)

Ne vous arrêtez sous aucun prétexte.

### Perdant (20)

N'abandonnez jamais.

### Maître sniper (20)

Ils ne sauront jamais d'où ça vient.

### Maître des explosifs (20)

BOUM !

### Gâchette sensible (20)

Tirez, tirez jusqu'à ce que vous n'ayez plus de munitions.

### Expert en corps à corps (20)

N'hésitez pas à vous rapprocher.

### Trouble-fête (20)

Fichez en l'air la journée de quelqu'un.

## SOLUTION COMPLÈTE

## Chapitre 1 : Dark Athena

### Apprentissage

Après votre réveil, allez à droite et accroupissez-vous pour entrer dans les canalisations. Activez ensuite la vision nocturne et avancez jusqu'à sortir dans une salle. Parlez à l'homme qui se trouve à gauche puis allez à droite vers l'échelle. Montez et allez tout droit pour récupérer votre première carte de prime. Avancez ensuite à droite et entrez par la porte pour engager votre premier combat. Bloquez quand votre ennemi frappe et contrez tout de suite après. Enchaînez les coups pour faire un KO rapide. Avancez ensuite dans la salle suivante et montez sur la caisse située à droite. Accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous et avancez. Sautez sur l'ennemi qui se trouve en bas pour l'éliminer. Traînez ensuite son corps dans le noir et attendez l'arrivée du drone. Attaquez-le en mode furtif, par derrière, et traînez son corps pour le cacher dans le noir. Attendez ensuite les deux autres drones et éliminez-les en mode furtif ou en utilisant leurs armes. Entrez ensuite et allez jusqu'au fond. Prenez la cartouche NanoMed qui se trouve à droite et placez-la sur l'unité de soin du même nom. Utilisez cette dernière pour vous soigner. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à gauche.
Montez et avancez derrière l'ennemi. Attaquez-le et essayez d'utiliser son arme contre lui. Prenez ensuite son fusil d'assaut. Avancez et prenez les munitions situées contre le mur gauche. Tirez ensuite une balle dans la tête du mercenaire puis abattez d'autres hommes tout en restant dans votre cachette. Ramassez ensuite leurs armes et munitions et allez à gauche vers la porte ouverte. Entrez et avancez dans le long couloir.

Après la cinématique vous vous retrouverez dans un vaisseau spatial. Avancez jusqu'à la zone de décontamination et attendez votre tour. Avancez et tournez à droite. Allez vers le panneau de contrôle et utilisez-le. L'ordinateur vous informe qu'un garde va venir pour l'identification. Revenez alors vers la gauche et cachez-vous derrière les caisses. Attendez que le drone arrive et éliminez-le par derrière. Utilisez l'arme de ce dernier pour détruire la fenêtre qui se trouve à droite de la porte. Passez par la fenêtre et allez à droite pour récupérer la carte de prime. Revenez à gauche et montez sur les caisses. Accrochez-vous au rail et avancez jusqu'au conduit. Avancez jusqu'à la rencontre avec Lynn. Tournez ensuite à droite et avancez jusqu'à la grille. Retirez-la et saisissez le rebord. Allez à droite et hissez-vous vers le haut. Allez à droite et descendez via l'échelle. Avancez à gauche furtivement et attaquez le drone par derrière. Attendez ensuite le deuxième drone et attaquez-le aussi par surprise.  Avancez à gauche et descendez par l'échelle. Utilisez le rebord pour atteindre le passage qui se trouve à votre gauche. Avancez et entrez par la porte. Descendez et ouvrez l'écoutille. Après l'élimination de l'ennemi et la récupération des Ulaks, sortez de l'ascenseur.

## Soute à fret

Avancez dans la cabine de contrôle et sortez par la porte de gauche. Restez dans l'ombre située dans le coin droit et observez les patrouilles ennemies. Eliminez par derrière les drones qui passent devant vous et cachez leurs corps pour ne pas alerter les autres. Utilisez votre vision spéciale pour mieux voir dans le noir.  Nettoyez le coté gauche avant de passer au coté droit du hangar. Avancez toujours dans l'ombre et neutralisez vos ennemis en silence. Montez sur la corniche vers la porte fermée pour prendre la carte de prime. Eliminez ensuite le dernier ennemi qui se tient en face de la grue et revenez à la première salle. Montez à l'échelle et allez à gauche. Accrochez-vous au rebord et allez à droite jusqu'à la deuxième poutre où se trouve un carte de prime. Revenez au toit de la salle, allez vers le coté droit et accrochez-vous au rebord. Avancez jusqu'au balcon où se trouve une autre carte de prime. Descendez ensuite et avancez jusqu'au fond du hangar.
Entrez dans la salle située à droite, sortez par la porte suivante et déployez le pont. Traversez-le et activez la grue. Descendez via l'échelle et avancez sur le bras de la grue en prenant à droite. Descendez dans la soute et avancez dans l'ombre. Eliminez en premier lieu les drones qui patrouillent à droite. Allez ensuite à gauche et éliminez les ennemis un à un. Passez ensuite sous la passerelle et allez au fond à gauche pour trouver une carte de prime. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche pour atteindre la passerelle. Attendez que le drone s'éloigne et allez derrière lui pour l'exécuter. Allez ensuite à gauche de la porte et montez sur la caisse pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans ce dernier jusqu'à atteindre la grille. Retirez-la et soignez-vous avec l'unité de soin NanoMed. Descendez ensuite et éliminez le garde qui se trouve en bas.

## Niveau des cellules

Sortez par la porte et allez affronter les trois Mercs. Bloquez leurs coups et attaquez au bon moment pour contrer la frappe de chacun et l'éliminer rapidement. Prenez ensuite la corde du code d'accès et insérez-la dans l'ordinateur central qui se trouve dans la salle de contrôle. Avant de monter les marches qui mènent au bloc des cellules, accroupissez-vous et passez sous ces marches. Avancez pour trouver une carte de prime. Sortez ensuite et entrez par la porte qui mène vers les cellules. Allez au panneau central et ouvrez les portes métalliques des cellules.
Allez ensuite vers Dacher et parlez-lui. Il vous envoie rencontrer Silverman, la seule femme emprisonnée. Parlez-lui pour qu'elle accepte de vous aider. Parlez ensuite à Bonner qui n'a rien d'utile à dire à part le nom de son voisin de cellule qui était membre de l'équipage du vaisseau. Parlez enfin à Jaylor qui vous demande de lui rendre un service pour qu'il vous aide en contre partie. Revenez alors à la salle de contrôle et utilisez l'ordinateur central pour ouvrir la porte du dortoir.

## Quartier de l'équipage

Avancez jusqu'à la grande salle avec les écrans. Avancez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve devant la porte. Allez ensuite à droite et passez la porte. Affrontez les trois ennemis en plaçant des contre-attaques lorsqu'ils essayent de vous frapper pour éliminer rapidement vos adversaires. Avancez ensuite et récupérez la carte de prime qui se trouve sur la table située à droite. Avancez dans le dortoir suivant et éliminez les deux Mercs qui vous attaquent. Avancez ensuite pour atteindre votre cible. Vous devrez ensuite affronter Iron Lord, un colosse très coriace dont les coups peuvent tuer un homme facilement. Montez alors les marches et avancez pour vous placer sur la passerelle. Votre ennemi vous suivra mais n'avancera pas sur la passerelle.
Avancez pour frapper et reculez rapidement avant qu'il ne riposte. Utilisez cette tactique jusqu'à sa défaite. Descendez ensuite l'escalier et passez par la grille qui se trouve sous ces derniers. Avancez dans le conduit jusqu'à la salle où se trouve Morgan. Combattez-le et éliminez-le pour pouvoir arracher sa dent. Prenez ensuite la carte de prime qui se trouve sur la table de gauche. Prenez aussi le code de Margo. Revenez alors vers les cellules et éliminez les deux Mercs en chemin. Entrez dans les douches et prenez la carte de prime. Eliminez le garde qui se trouve près de la porte qui mène à la salle de contrôle et soignez-vous avec l'unité NanoMed. Continuez votre chemin vers les cellules et parlez à Jaylor.
Allez ensuite près de la porte et entrez le code que vous a donné Jaylor. Prenez le tournevis qui se trouve dans le casier. Revenez alors à la salle de contrôle puis visitez celle qui se trouve à gauche. Ouvrez la grille qui se trouve au sol à l'aide du tournevis.

## Alternateur

Avancez dans le conduit et sautez vers le bas quand le drone vous tourne le dos. Avancez derrière lui et éliminez-le. Utilisez ensuite son arme pour détruire les vitres. Sautez à gauche, sur la passerelle, et avancez jusqu'à l'échelle. Montez et sautez à gauche vers les caisses. Montez ensuite sur la caisse et descendez de l'autre coté. Allez vous cacher derrière les caisses quand le faisceau de lumière passe à coté de vous. Lorsque vous atteignez la plate-forme avec la lumière verte, ignorez-la pour le moment et montez sur le rebord de la plus haute caisse pour trouver une carte de prime. Allez maintenant vers la dernière plate-forme (celle avec la lumière verte) et entrez dans le conduit. Avancez et montez à l'échelle. Avancez dans le conduit et attendez que le drone vous tourne le dos pour avancer et l'attaquer. Allez ensuite vers la grille qui se trouve au centre de la salle et détruisez-la pour pouvoir entrer. traînez le corps du drone avec vous, avancez et entrez dans un autre conduit. Utilisez son arme pour détruire la vitre de la porte. Sortez dans une nouvelle salle et soignez-vous à la station de soin. Sortez par la vitre brisée, montez les marches et éliminez le Merc qui garde la zone. Passez la porte et éliminez un autre Merc. Avancez vers les escaliers et passez par la trappe. Eliminez l'ennemi qui effectue des réparations et attendez l'arrivée du drone par la porte. Sortez l'attaquer par derrière puis montez les marches et franchissez la porte.
Passez par une autre porte et cachez-vous derrière les caisses.
Attendez que le drone qui patrouille sur la passerelle passe pour monter sur les caisses puis sur la passerelle et l'attaquer. Utilisez ensuite son arme contre les autres drones de la zone. Allez à gauche et sautez sur la machine centrale puis vers la porte. Entrez dans la salle suivante et allez à gauche pour prendre la carte de prime qui se trouve dans l'ouverture de gauche. Avancez dans ce passage et sortez par la dernière ouverture pour tuer le drone par derrière. Eliminez ensuite le deuxième drone qui arrive par les escaliers et montez. Allez dans la salle des caisses et sortez par la porte. Avancez directement à gauche, derrière les caisses, pour vous mettre à l'abri du projecteur. Avancez ensuite tout en restant derrière les caisses pour arriver sous le projecteur.
Depuis votre position, allez vers les caisses d'en face et montez dessus pour prendre la carte de prime. Avancez ensuite à gauche jusqu'à l'ascenseur et montez. Dans la zone suivante, quittez l'ascenseur et abritez-vous derrière la caisse. Allez à gauche et montez dans un autre ascenseur. Allez ensuite à droite et montez à nouveau dans un ascenseur. Allez à gauche et éliminez deux Mercs en chemin. Entrez par la porte et soignez-vous à la borne de soin NanoMed. Sortez par la porte, sautez sur l'ascenseur et descendez devant la porte fermée pour tuer le drone et ramasser la pièce d'outil. Appuyez ensuite sur le bouton de l'ascenseur. Pendant votre descente, ne tirez aucune balle pour ne pas alerter les drones. Une fois en bas, allez sur la passerelle de gauche et montez à l'échelle. Avancez sur les tuyaux et descendez sur l'autre passerelle. Montez vers la salle vitrée de tout à l'heure et allez au fond. Montez sur la caisse pour atteindre le conduit et entrez.
Revenez à la salle de contrôle pour trouver deux drones. Eliminez l'un d'eux et utilisez son arme contre le deuxième. Revenez ensuite voir Silverman dans sa cellule. Allez ensuite voir Dacher qui demande un PDA pour vous aider.

## Alerte rouge

Prenez alors le chemin des dortoirs. Allez devant l'écran et tirez avec le pistolet tranquillisant sur la grille qui se trouve en bas. Descendez et prenez la carte de prime qui se trouve en face et la cartouche NanoMed qui se trouve à gauche. Remontez et éliminez le drone qui garde la porte d'entrée des dortoirs. Eliminez le deuxième et traînez-le jusqu'à la porte suivante. Ouvrez-la et utilisez son arme contre les deux drones qui bloquent le chemin. Avancez en traînant l'un d'eux pour éliminer les autres drones qui se trouvent dans la zone. Montez ensuite les marches et avancez sur la passerelle pour ouvrir la grille d'aération (en surbrillance) avec votre nouvel outil.
Avancez dans le conduit jusqu'à descendre dans une nouvelle salle. Sortez par la porte et allez directement vous cacher à droite. Attendez que le premier drone vous tourne le dos et éliminez-le. Prenez son arme et éliminez les drones suivants. Avancez et utilisez l'arme de l'un des drones pour éliminer le reste dès qu'ils arrivent devant vous. Une fois que tous les drones sont hors d'état de nuire, avancez et montez les marches (à droite) vers la table. Prenez la carte de prime qui se trouve sur cette table et avancez. Tournez à gauche et montez sur la table qui se trouve contre le mur droit. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Montez ensuite vers la grille de ventilation et ouvrez-la.

## PDA

Avancez dans le conduit et détruisez la grille. Attendez que le drone s'arrête, descendez et avancez derrière lui pour le tuer. Montez ensuite sur la caisse de droite pour prendre la carte de prime. Revenez au drone et utilisez son arme contre les deux autres ennemis qui rappliquent. Avancez ensuite vers les fenêtres et tournez à droite. Allez derrière les caisses et prenez la carte de prime. Sortez et allez à gauche des fenêtres. Eliminez le Merc et prenez le PDA qui se trouve sur la chaise, à droite de la station de communication. Allez ensuite au casier de Margo et ouvrez-le pour prendre le fusil à pompe. Rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle ensuite allez vers le bloc des cellules pour parler à Dacher. Donnez-lui le PDA et revenez à la salle où se trouve la station de communication. Demandez à Dacher d'arrêter le ventilateur et allez à l'arrière de la salle. Sautez dans le trou pour vous retrouver dans une autre partie du vaisseau.

## Niveaux principaux

Interrompez la conversation des deux Mercs et sautez-leur dessus pour les tuer. Avancez ensuite lentement à gauche et allez derrière le troisième Merc qui effectue des réparations près de la station de communication.
Utilisez cette dernière pour parler à Dacher. Après l'activation de l'alarme, allez vous placer dans l'ombre et attendez l'arrivée de deux drones. Eliminez celui que se trouve à droite et utilisez son arme contre le deuxième. Allez ensuite à droite et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Allez ensuite à gauche et entrez par la porte. Eliminez le Merc qui arrive et entrez dans la salle de contrôle des drones, qui se trouve à gauche. Allez ensuite derrière le Merc placé sur la station de contrôle des drones et éliminez-le pour prendre la carte d'accès. Allez ensuite vers les caisses et sautez dessus pour récupérer une carte de prime. Utilisez ensuite l'une des stations de contrôle des drones. En contrôlant le drone, allez à droite et tuez les deux Mercs. Avancez et détruisez le cadenas pour ouvrir la grille. Avancez vers la salle de droite et détruisez toutes les sources de lumière. Entrez dans cette grille et sacrifiez le premier drone pour qu'il se fasse tuer et provoque l'arrêt du ventilateur. Utilisez un autre drone et passez par ce même chemin.
Avancez et planquez-vous pour abattre les Mercs qui rappliquent. Restez à distance et éliminez-les en essayant de viser les têtes. Avancez et éliminez tous les Mercs pour laisser la voie libre à Riddick. Quittez ensuite le drone et attendez que le drone réparateur détruise la porte pour sortir. Avancez ensuite et ramassez les armes des Mercs. Passez ensuite par le ventilateur et éliminez les drones qui se trouvent à droite. Entrez par la porte d'en face et faites le plein de munitions. Sortez et tournez à droite pour entrer dans la salle où vous aviez détruit les sources de lumière. Repérez le premier Merc qui patrouille sur la passerelle d'en haut et éliminez-le. Montez ensuite à l'échelle et allez à gauche pour éliminer un autre ennemi. Continuez à progresser vers la gauche jusqu'à la porte fermée pour prendre la carte de prime qui se trouve devant cette dernière. Allez ensuite à droite et repérez les trois Mercs qui patrouillent en bas. Avant de descendre avec l'échelle, détruisez toutes les lampes pour plonger l'endroit dans le noir puisque vous disposez de la vision nocturne. Allez ensuite à gauche du deuxième pilier et accrochez-vous au rail. Avancez pour descendre dans une autre zone où se trouve une carte de prime. Descendez ensuite, avancez lentement et éliminez vos trois ennemis l'un après l'autre en évitant de passer devant leurs torches. Ramassez leurs munitions et avancez. Eliminez ensuite, avec des tirs en pleine tête, les Mercs qui gardent la porte. Avancez et traversez deux autres portes.

## Galerie des drones

Soignez-vous à l'aide de l'unité qui se trouve à droite et entrez par la porte d'en face. Avancez et sortez dans le coeur du vaisseau. Eliminez les deux ennemis qui seront aspirés par le générateur de gravité. Avancez ensuite à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la deuxième console. Avancez encore à gauche et faites attention à ne pas vous laisser aspirer par la gravité du générateur. Eliminez d'autres Mercs et entrez par la porte. Avancez lentement sur la passerelle et utilisez les tirs en pleine tête contre les ennemis qui essayent de bloquer votre route. Sortez par la porte et allez à droite sur le rebord pour atteindre et prendre une carte de prime. Revenez à la plate-forme et avancez à gauche. Descendez par la trappe et avancez dans le conduit. Une fois à l'extrémité, grimpez sur la plate-forme et éliminez le Merc. Mettez-vous ensuite à couvert et balancez la sauce contre vos ennemis. Laissez-les s'approcher de vous pour mieux les avoir. Entrez par la porte et butez deux autres Mercs. Soignez-vous avec l'unité NanoMed et allez à droite.
Avancez dans le couloir en éliminant les ennemis. Ramassez leurs armes et continuez vers la porte. Ouvrez-la puis reculez et restez contre le mur gauche. Attendez que les Mercs rappliquent pour les éliminer plus facilement. Avancez ensuite et passez la porte du fond. Eliminez d'autres ennemis en vous mettant à couvert derrière les caisses à chaque fois. Allez ensuite à droite du dernier ennemi éliminé et prenez la carte de prime qui se trouve derrière la caisse. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle suivante. Allez au fond à gauche et prenez la carte de prime qui se

trouve dans le coin. Allez ensuite de l'autre coté et éliminez les deux scientifiques. Montez les marches, soignez-vous et activez les rails à l'aide de la console. Allez ensuite sur la passerelle et grimpez sur le rail.

## Recyclage

Une fois dans une autre zone du vaisseau, restez derrière la caisse et utilisez votre pistolet tranquillisant contre les trois ennemis. Piétinez-les ensuite pour les finir. Détruisez ensuite la vitre et passez dans une autre salle. Sautez par-dessus les caisses et détruisez la vitre située à gauche. Eliminez les ennemis et avancez dans le labo. Avancez vers la personne allongée qui demande de l'aide et parlez-lui. Acceptez de l'aider et mettez fin à ses souffrance. Faites-en de même pour son ami. Détruisez une autre vitre et passez. Descendez les marches situées à gauche pour vous soigner avec la borne qui se trouve à droite et pour prendre la carte de prime qui se trouve à gauche. Revenez en haut et allez vers le couloir gauche. Avancez et éliminez les deux ennemis puis allez dans le couloir droit. Une fois dans la grande salle, allez à gauche et montez sur la passerelle. Eliminez les deux Mercs et avancez puis descendez et entrez dans l'allée d'en face pour prendre une carte de prime. Revenez ensuite à la salle où se trouve l'unité de soin et allez vers la grille de ventilation qui se trouve dans le coin droit. Ouvrez-la et entrez dans le conduit.
Avancez et sortez de l'autre coté. Restez derrière les caisses et éliminez vos ennemis un à un. Attendez que ces derniers sortent de leurs cachettes pour vous débusquer et accueillez-les comme il faut. Avancez ensuite près des vitres et allez au fond derrière les caisses pour trouver une carte de prime. Passez ensuite par les vitres brisées et allez à droite. Dès que vous descendrez, vous serez repéré. Courez alors vous mettre dans le coin droit et attendez l'arrivée des drones. Eliminez-les en visant toujours la tête pour en venir à bout rapidement. Eliminez ensuite le Merc qui se trouve sur le balcon de gauche. Une fois la zone nettoyée, allez à droite et montez sur les caisses pour atteindre la plate-forme. Prenez la carte de prime qui se trouve par terre et descendez. Allez à gauche et montez sur les caisses pour atteindre l'autre plate-forme. Soignez-vous et utilisez la console pour parler à Dacher. Après l'ouverture de la porte qui se trouve du coté opposé, placez une balle dans la tête du Merc qui arrive et descendez.
Allez vers la porte et sortez. Allez à droite et quand le Méca arrive, courez tout le long du couloir, en utilisant les caisses comme abri, jusqu'à entrer dans la salle de dépotoir (visitée auparavant). Montez sur la passerelle située à gauche et allez jusqu'au centre où se trouve le bouton rouge. Attendez que le Méca passe sur la trappe pour appuyer sur le bouton et le faire tomber.

Vous n'avez plus le choix, vous devez maintenant affronter le Méca. Commencez par activer votre vision nocturne. Si vous manquez de munitions, faites le tour de la zone pour en trouver. Allez ensuite derrière les caisses de droite et planquez-vous. Déplacez-vous latéralement pour sortir et tirez dans la tête du Méca. Revenez à votre cachette dès qu'il commence à riposter. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi. Prenez ensuite les commandes du Méca et sortez par la porte. Dégommez tous les Mercs qui vous barrent la route jusqu'à atteindre la station d'entretien des Mécas. Réparez votre engin et sortez par la porte.

## Marche dans l'espace

Avancez aux commandes du Méca et détruisez le Méca ennemi en utilisant les roquettes. Avancez à gauche et détruisez les droïdes de réparation qui se trouvent près d'une station d'entretien de Méca. Passez par cette dernière pour les réparations et les munitions. Avancez ensuite mais ne vous éloignez pas trop de la station. Tirez des roquettes sur le Méca qui se trouve au fond, sur la passerelle d'en haut. Détruisez ensuite celui qui arrive par la droite en essayant d'éviter ses roquettes. Utilisez le déplacement latéral pour vous éloigner de la trajectoire des projectiles sans perdre de vue l'ennemi. Revenez ensuite à la station d'entretien avant d'attaquer les deux autres robots. Dès que votre Méca est à moitié endommagé, revenez vite à la station d'entretien. Après la destruction de tous les ennemis, entrez par la porte d'en face.

## Emeute niveau des cellules

Avancez dans le couloir et détruisez le Méca ennemi. Entrez dans le bloc des cellules et détruisez, avec vos roquettes, ceux qui sont en train d'exterminer les détenus. Descendez ensuite du Méca et allez dernière la cellule de droite. Prenez

la lettre de Miles et sortez. Passez ensuite par le conduit d'air qui se trouve à gauche de la porte. Après que Jaylor aie tué Silverman, il vous défie et demande un affrontement sans armes. Changez alors d'arme et prenez une arme blanche.
Avancer pour que Jaylor sorte de sa cachette. Bloquez les attaques puissantes de votre ennemi et essayez d'en contrer quelques unes. Ripostez et tuez-le. Après sa mort, entrez par la première porte à gauche et prenez la direction de la salle d'aération. Tuez Sad Eyes qui se trouve dans la salle vitrée et continuez votre chemin jusqu'à la station de communication. Parlez à Dacher et envoyez le message de Miles. Revenez alors à la salle de contrôle et allez à droite vers l'ascenseur. Saisissez le code pour entrer et allez au hangar 15.

### Hangar

Dès l'ouverture de la porte sortez et allez à gauche. Sautez dans le trou et avancez dans le conduit d'air. Avancez et récupérer la carte de prime en chemin. Montez ensuite l'échelle pour se retrouver de l'autre coté du hangar. Restez dans l'ombre et avancez à gauche et sautez sur la plate-forme. Sautez ensuite rapidement dans le balcon situé à gauche. Allez à gauche et entrez dans la salle de contrôle. Eliminez le Merc, avancez vers les commandes et démarrez le vaisseau. Activez ensuite l'ascenseur et sortez. Sautez vers la plate-forme qui sert comme ascenseur et redirigez l'arme du vaisseau. Revenez à la salle de contrôle et testez cette arme pour détruire les vitres et balancer les deux Mécas dans le vide. Sortez ensuite et allez au centre du hangar ou se trouve la plate-forme. Montez dessus et prenez la carte de prime. Revenez en haut et attendez que Dacher vous ouvre la porte. Avancez ensuite, soignez-vous et continuez votre chemin jusqu'à retrouver Dacher mort.
Revas va vous attaquer et vous désarmer. Prenez alors votre Ulaks et bloquez les attaques de Revas. Restez loin de votre ennemi et n'avancer que pour donner une attaque rapide et retirez-vous de suite. Quand vous toucher Revas Enchaînez les attaque et contrez ses coups pour lui donner le coup de grâce.

## Chapitre 2 : Aguerra

### Caniveau

Après l'atterrissage, allez à droite et entrez dans le conduit d'eau. Sortez de l'autre coté et allez à gauche. Montez la dénivellation et avancez vers les escaliers. Montez jusqu'à la partie détruite des escaliers. Sautez vers la plate-forme d'en bas puis accrochez-vous au rebord des escaliers suivants. Hissez-vous vers le haut et continuez d'avancer. Entrez dans la nouvelle salle et tuez votre premier drone sur cette planète. Utilisez ensuite son arme pour en éliminer deux autres. Descendez en suivant le chemin sur lequel vous vous trouvez et tournez à gauche pour remonter les marches et aller derrière la caisse. Prenez la carte de prime et redescendez. Avancez jusqu'à la zone suivante et longez le grillage jusqu'à la salle située à gauche. Entrez et montez à l'échelle. Passez la porte et montez à une autre échelle. Sautez ensuite en bas, sur la passerelle, et descendez les marches. Sautez sur la plate-forme et accrochez-vous ensuite au rebord. Déplacez-vous à gauche et descendez sur une autre plate-forme. Avancez et sautez en bas à nouveau. Accrochez-vous à un autre rebord et avancez à gauche jusqu'au ventilateur. Hissez-vous vers le haut et montez sur la corniche puis avancez jusqu'à la caisse. Montez sur cette dernière pour sauter et atteindre une autre plate-forme. Accrochez-vous ensuite au rail et avancez pour atterrir sur une nouvelle plate-forme.
Avancez sur les planches en bois et montez à l'échelle. Sautez vers la plate-forme située à droite et avancez. Montez à une autre échelle, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Hissez-vous sur la plate-forme et prenez la carte de prime. Sautez ensuite sur la caisse puis bondissez par-dessus la clôture pour finir devant la porte de la salle de contrôle. Allez vers la console de commande et redirigez le flot d'ordures. Entrez ensuite par la porte de la salle des pompes. Descendez les marches et éliminez le drone en chemin. Descendez par l'échelle qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et passez par la porte qui donne à l'extérieur. Montez sur la caisse puis sur la plate-forme et accrochez-vous au rail. Avancez et descendez dans le trou. Entrez dans la canalisation pour atteindre une nouvelle salle. Allez vers la caisse, montez dessus pour atteindre la passerelle. Montez ensuite à l'échelle et entrez par la porte de droite. Descendez les escaliers et n'entrez pas par la porte, pour le moment. Accrochez-vous au rebord d'en bas et allez à droite. Descendez et allez à gauche vers l'échelle. Montez et entrez dans la salle. Soignez-vous et allez à droite. Sautez sur le tube de gauche et avancez pour saisir la carte de prime. Sautez ensuite en bas. Descendez les marches et sautez à nouveau en bas, à droite. Sautez ensuite derrière le drone et éliminez-le. Passez ensuite sous la grille et

avancez. Tournez à gauche et entrez dans le tube.

## Site du Crash

Avancez dans les tubes jusqu'à l'échelle. Montez et cachez-vous dans l'ombre. Après que les drones se soient séparés, avancez lentement derrière celui qui se tient en face de vous. traînez son corps dans l'ombre et attendez l'arrivée du suivant. Eliminez-le en silence puis prenez son arme pour neutraliser les robots qui rappliquent. Allez ensuite à droite, tournez à gauche et encore à gauche. Allez vers l'ouverture dans le mur et prenez la carte de prime. Revenez à la cour centrale et avancez vers le passage de droite pour vous retrouver au bord de la mer. Attendez que les deux drones qui se trouvent dans la partie gauche de la zone s'approchent et éliminez le premier par derrière. Prenez son arme en vitesse et finissez le deuxième. Allez ensuite à gauche des bouteilles de gaz et parlez à Pavlo. Il vous donne la clé du dépôt de ravitaillement. Il demande un masque à gaz en échange d'une arme puissante. Avancez donc dans le passage qui se trouve à gauche de la maison de Pavlo et montez à l'échelle. Revenez à la zone où vous aviez trouvé la carte de prime et allez vers la porte du dépôt. Ouvrez-la et avancez derrière le drone pour l'éliminer par surprise.
Avancez ensuite à droite et éliminez le deuxième drone. Avancez ensuite sur le pont jusqu'au dépôt. Montez à l'échelle et, avant d'entrer dans le conduit d'air, montez sur la caisse pour atteindre la plate-forme et saisir la carte de prime. Descendez ensuite et sautez en bas à gauche pour trouver une autre carte de prime. Remontez et entrez dans le conduit d'aération. Avancez et descendez dans la salle. Soignez-vous, prenez le masque à gaz et le fusil FACS. Utilisez votre nouvelle arme sur les caisses qui bloquent la porte puis sur la porte elle même.
Tirez ensuite sur l'Archno-tourelle de réparation qui plane en face du dépôt. Prenez le chemin de la sortie et éliminez les drones et l'Archno-tourelle qui sont sur votre chemin. Près de chaque drone se trouve désormais une tourelle. Restez alors vigilant et avancez lentement jusqu'à sortir par la grande porte du dépôt. Avancez dans la cour de la ville et éliminez les ennemis qui patrouillent. Allez vers la maison de Pavlo pour le retrouver mort. Eliminez le drone qui se trouve près de son cadavre.
Soignez-vous puis sortez et allez vers le pont. Eliminez les drones qui patrouillent sur le pont ainsi que les Archno-tourelles qui se trouvent dans la zone. Explosez celles qui se trouvent de l'autre coté du pont, aussi. Détruisez ensuite celle qui apparait au milieu du pont. Une fois de l'autre coté, détruisez une nouvelle tourelle qui jaillit de la fenêtre supérieure. Escaladez ensuite le rebord gauche, montez sur la caisse et utilisez le rebord suivant pour aller à droite avant de monter. Escaladez la dénivellation de droite et détruisez la porte pour entrer. Eliminez les deux drones qui se trouvent en bas, dans la cour, et montez sur la caisse qui se trouve à gauche. Accrochez-vous au rail et avancez vers l'autre rive. Allez à gauche et prenez la carte de prime qui se trouve par terre. Descendez ensuite et entrez par la porte ouverte.

## Bazar

Avancez à gauche et passez sous le pont. Détruisez le pont en bois et montez la dénivellation. Avancez à droite et restez en haut pour débusquer et éliminer les drones. Descendez ensuite et détruisez la porte en bois. Entrez et prenez la carte de prime qui se trouve sur la table. Sortez et allez vers la cour. Allez à gauche et détruisez l'échafaudage pour atteindre et prendre la carte de prime. Avancez ensuite à droite et éliminez les deux ennemis qui se trouvent au fond, près de l'unité de soin. Montez ensuite les marches et allez à gauche. Traversez la cour et montez les marches pour voir un monstre surgir du mur. Reculez donc et abritez-vous derrière le mur. Avec votre FACS, lancez cinq projectiles sur le drone Alpha tout en évitant ses tirs de roquettes. S'il s'approche de vous, il vous attaquera avec son mini-gun. Explosez ensuite les cinq projectiles en même temps pour que l'ennemi se mette à genoux. Approchez-vous alors de lui et exécutez-le. Utilisez ensuite ses grenades pour créer une brèche dans la porte. Passez par cette ouverture et avancez sur le pont jusqu'à la porte. Entrez, avancez et entrez par une nouvelle porte située à droite.

## New Venice

Avancez et commencez par tuer le premier drone qui se trouve à droite. Allez encore à droite et éliminez deux ennemis. Localisez ensuite et butez les ennemis qui se trouvent sur la rive d'en face. Tirez avec votre arme sur le bouton pour déployer le pont. Traversez ce pont et entrez dans le bâtiment situé à droite en défonçant la porte en bois avec votre arme. Entrez, signez-vous et montez les marches. Détruisez une autre porte et explosez l'Archno-tourelle qui prend

place dans le balcon. Avancez ensuite dans le tunnel d'en face et détruisez la porte pour voir le drone Alpha. Lancez-lui cinq projectiles puis explosez-les pour qu'il se mette à genoux et éliminez-le. Prenez ensuite une des grenades du drone et lancez-la sur la cabane pour l'exploser. Avancez dans ce qui reste de la cabane et prenez la carte de prime. Descendez ensuite les marches et entrez dans le conduit qui se trouve à gauche. Avancez et récupérez la carte bonus. Revenez ensuite vers la salle où se trouve la station de soin et soignez-vous. Sortez et traversez le pont. Entrez dans le bâtiment de communications, allez vers la station et parlez à l'habitant d'Aguerra. Acceptez de l'aider en détruisant les brouilleurs de signaux ennemis. Montez ensuite sur la dénivellation qui se trouve en face pour atteindre le plafond. Avancez à droite, prenez la carte de prime et descendez. Allez ensuite à gauche et défoncez les porte avec votre FACS. Avancez vers le petit port et prenez la carte de prime qui se trouve à gauche des caisses.  Revenez en arrière et quittez le bâtiment.

Visez les paraboles qui se trouvent à droite et détruisez-les avec votre FACS. Allez ensuite près de la pancarte "New Venice North" et regardez en direction de la montagne pour trouver un autre brouilleur. Détruisez-le et revenez à la place du village. Allez près de l'entrée et regardez vers la montagne qui est à droite de la tour pour trouver le brouilleur. Détruisez-le et allez à New Venice South. Traversez le pont et allez à l'est de la ville puis localisez le brouilleur qui se trouve sur la colline à droite.
Détruisez-le et allez au dépôt qui se trouve à l'ouest de la ville. Avancez, repérez le brouilleur qui se trouve à gauche et détruisez-le.
Revenez ensuite vers la station de communications pour parler encore une fois à Gabril. Sortez ensuite et allez vers la zone où vous aviez tué le drone Alpha. Utilisez le rebord du mur droit pour monter. Avancez et descendez via l'échelle puis dégagez l'ouverture de l'égout et descendez.
Avancez et détruisez la lampe située à droite. Eliminez ensuite les Mercs qui vous cherchent dans le noir. Allez jusqu'à l'ascenseur et tirez quatre projectiles sur les quatre supports de l'ascenseur. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'ascenseur. Appuyez ensuite sur le bouton pour remonter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans les Vieux Quartiers (Old Town).

## Vieux quartiers

Avancez, descendez les marches et sautez dans le trou. Prenez la carte de prime qui se trouve à droite et remontez. Montez sur les caisses pour atteindre le pont et montez dessus. Allez au fond, à droite, et prenez la carte de prime. Descendez ensuite et défoncez la porte en bois de la salle d'en bas pour trouver une station de soin. Traversez ensuite le pont et allez vers la salle d'en face. Défoncez la porte et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail de l'arène. Baissez-vous et éliminez les deux drones qui rappliquent.
Allez ensuite dans l'arène. Allez vous cacher dans le noir (à gauche) et éliminez les Mercs qui se trouvent dans le balcon. Restez ensuite dans l'ombre et utilisez votre FACS contre les ennemis pour ne pas révéler votre position. Vous allez ensuite affronter un drone Alpha ; restez derrière le pilier et utilisez votre FACS pour planter cinq projectiles sur le monstre et les exploser en même temps. Approchez-vous de lui et achevez-le. Montez sur la plate-forme centrale et tirez sur le bouton qui se trouve en haut, pour monter. Allez ensuite à gauche et descendez par le trou. Eliminez le Merc, soignez-vous et appuyez sur le bouton. Remontez, descendez dans l'arène et passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et courez à droite pour échapper au drone Alpha. Détruisez la tourelle qui se dresse devant vous et montez les escaliers. Détruisez les deux portes en bois et avancez vers la cour suivante. Allez à gauche et descendez dans le trou pour prendre la carte de prime. Remontez et allez à la porte de la raffinerie pour attirer l'attention du drone Alpha. Revenez ensuite en arrière et allez vous poster à gauche, derrière le grillage. Lancez vos cinq projectiles et explosez-les. Courez en vitesse vers le drone et exécutez-le. Prenez ensuite l'une de ses grenades et lancez-la sur le grillage situé à droite. Allez ensuite vers ce grillage défoncé et prenez les munitions et la carte de prime. Entrez ensuite dans la raffinerie.

## Raffinerie

Avancez et entrez dans la salle située à droite. Gabril est mort et a laissé derrière lui deux fusils sniper se trouvant à droite de la station de communication. Prenez-les et sortez vers l'ascenseur. Une fois en haut, avancez derrière les caisses, localisez la tourelle en suivant le laser rouge et détruisez-la. Utilisez ensuite votre FACS pour pousser une caisse contre le mur droit et escaladez-le. Allez à droite et soignez-vous avec l'unité de soin puis accrochez-vous au rail.

Avancez jusqu'à la plate-forme et descendez. Eliminez les trois Mercs qui se trouvent en bas et descendez encore. Avancez vers le panneau de contrôle du trafic et appuyez sur le bouton. Revenez rapidement en haut de la plate-forme et éliminez les Merc qui arrivent par la porte de droite. Entrez ensuite par cette même porte. Montez la rampe et avancez à gauche pour attaquer les quatre Mercs par surprise. Avancez ensuite vers la caisse qui se trouve au fond et poussez-la contre la plate-forme derrière laquelle vous étiez passé auparavant. Montez et sautez vers la passerelle où se trouvent deux grandes caisses. Passez à travers le passage étroit, à gauche de ces caisses, et avancez jusqu'au bout pour prendre la carte de prime.
Descendez ensuite la rampe qui est à gauche. Localisez les tourelles et explosez-les avec votre FACS. Eliminez ensuite les Mercs qui surgissent sur les tours de droite et de gauche. Utilisez votre sniper pour plus d'efficacité. Avancez ensuite à gauche et soignez-vous avec l'unité de soin. Allez à droite et restez dans l'ombre pour tuer les deux Mercs qui se trouvent sous et sur la plate-forme. Poussez ensuite une caisse pour monter dessus et atteindre la plate-forme. Allez à gauche et avancez sur le long tuyau.
Ramassez la carte de prime qui se trouve au fond et rebroussez chemin. Montez l'échelle  et avancez sur la passerelle. Allez à gauche vers la tour et prenez la carte de prime. Allez ensuite à la dernière tour (à droite) et déverrouillez le secteur de confinement. Revenez en arrière et éliminez les deux ennemis qui arrivent par la porte.
Entrez par cette porte et tournez à droite. Tuez les drones qui essayent de fuir et avancez lentement pour voir la tourelle accrochée au mur gauche. Explosez-la et avancez. Repérez-en une autre au fond de la zone et explosez-la. Avancez encore pour voir une troisième à gauche. Ignorez la porte qui mène à l'astroport et avancez. Allez à gauche dans le chemin étroit qui passe derrière les containers. Détruisez la tourelle qui se trouve au fond et prenez la carte de prime. Descendez la rampe et allez derrière le cylindre de gauche pour saisir une nouvelle carte de prime. Revenez à la porte de l'astroport, détruisez la tourelle et entrez.

### Astroport

Avancez derrière les cylindres et prenez la carte de prime. Avancez sur la rampe et tournez à gauche pour détruire la tourelle. Avancez ensuite en suivant le chemin de droite. Tuez les deux Mercs en chemin et avancez jusqu'à ce qu'un autre descende de la grille et vous empêche de passer. Tuez-le et revenez en arrière. Allez vers les câbles de courant et utilisez le FACS pour tirer deux projectiles sur les deux interrupteurs situés en haut. Explosez-les ensuite en même temps pour faire descendre l'échelle. Escaladez cette échelle et sautez sur la passerelle d'en face. Avancez et détruisez la tourelle qui se trouve à droite. Avancez par ce chemin et détruisez celle qui se trouve au plafond. Détruisez ensuite celles qui se trouvent à droite et au fond de la salle. Avancez ensuite et explosez une nouvelle tourelle se trouvant sur le grand cylindre, à gauche. Avancez vers la lumière rouge et arrêtez-vous devant les caisses. Repérez la carte de prime qui est en bas, sur une poutre. Allez alors à gauche et sautez sur le tuyau. Avancez et sautez sur le pilier. Avancez lentement sur la poutre et prenez la carte de prime.
Pour remonter, marchez sur le tuyau pour qu'il vous ramène sur la passerelle. Revenez vers la lumière rouge, tournez à gauche et descendez dans le trou. Eliminez les quatre ennemis qui rappliquent et avancez. Entrez dans une nouvelle zone qui grouille de tourelles. Repérez-les grâce à leurs lasers rouges et explosez-les. Eliminez ensuite les deux drones qui patrouillent et revenez en arrière pour pousser une caisse vers la gauche de la plate-forme (celle de droite). Montez dessus pour vous emparer de la carte de prime. Allez ensuite vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Eliminez les deux drones puis avancez lentement pour repérer toutes les tourelles qui se trouvent sur le pilier de droite. Détruisez-les et descendez la rampe. Quand le drone Alpha arrive, reculez et lancez-lui cinq projectiles. Explosez-les et avancez vers lui pour le finir.
Prenez ensuite une grenade et lancez-la contre le baril explosif qui se trouve sur la cabane située à droite. Après l'explosion, entrez dans la cabane et prenez la carte de prime. Montez ensuite à l'échelle qui se trouve à droite et passez par l'ouverture marquée par la lumière rouge. Avancez sur les tuyaux et éliminez les ennemis qui se trouvent en bas. Descendez ensuite, allez à droite vers la console de contrôle et activez les rails. Soignez-vous à l'aide de l'unité de soin qui se trouve à droite et passez par le chemin des rails de droite. Restez dans l'ombre et éliminez le drone Alpha qui inspecte la zone. Eliminez-en ensuite un deuxième. Restez près de leurs cadavres et attendez l'arrivée du Spinner qui est à bord d'un Méca. Restez derrière la caisse et lancez-lui les grenades ramassées sur les drones Alpha. Attendez qu'il arrive pour lui lancer une grenade en pleine tête et l'éliminer. Prenez ensuite sa carte d'identification et utilisez-la pour ouvrir le portail de chargement et revenir dans le Dark Athena.

## Chapitre 3 : Retour à Dark Athena

## Quartier Exécutif

Entrez et allez directement dans l'ombre, à droite. Attendez l'arrivée des Mercs pour les éliminer l'un après l'autre. Allez ensuite au fond de la salle de gauche. Montez sur les caisses et prenez la carte de prime. Revenez à droite et entrez par la porte. Soignez-vous avec l'unité de soin située à droite et utilisez la station Intercom qui se trouve à gauche. Approchez-vous ensuite de la porte de droite pour voir une scène où les drones se rebellent et tirent sur leurs maitres. Sortez ensuite par cette porte et laissez le drone tranquille. Avancez dans le couloir de droite et sortez par une autre porte. Eliminez les Mercs qui arrivent par la droite et allez vers l'ascenseur qui se trouve encore à droite. Entrez et appuyez sur le bouton pour aller à la salle des tests de prototypes. Sortez de l'ascenseur et entrez par la porte gauche. Avancez jusqu'au fond et tournez à gauche. Brisez la vitre et prenez la carte bonus. Allez ensuite à la station de contrôle des drones Alpha et contrôlez le drone.
Avancez et éliminez les Mercs qui se trouvent dans les couloirs. Utilisez les roquettes contre les groupes d'ennemis et surveillez vos arrières pour éliminer les Mercs qui vous attaquent. Avancez jusqu'à la salle d'entrainement où se trouve Lynn, elle est caché dans un conduit à gauche. Amenez-la avec vous et suivez ses indications pour trouver votre chemin. Eliminez les Mercs qui se dressent devant vous. Lorsque vous aurez déposé Lynn, quittez la station de contrôle des drones. Sortez de la salle et entrez par la porte située à droite.

## Combat final

Vous allez affronter Gale Revas pour la dernière fois. Oubliez le combat au corps à corps car elle possède une armure puissante qui la protège aussi des armes à feu. Votre seule arme est le FACS. Commencez par vous mettre à l'abri derrière l'un des piliers mais faites attention car suite aux tirs de Revas les piliers exploseront. Tirez ensuite un projectile sur le bouton de l'ascenseur pour ouvrir la porte. Attendez que Gale se place devant l'ascenseur pour lui tirer dessus avec le FACS. L'explosion du projectile la projettera un peu en arrière. Tirez-lui un autre projectile et attendez qu'elle se relève et se mette en posture de combat pour exploser le projectile et essayer de la faire tomber dans le vide. Si elle quitte sa position, revenez à l'abri jusqu'à ce qu'elle revienne devant la porte de l'ascenseur. Reprenez les tirs jusqu'à la faire tomber dans le vide par la porte de l'ascenseur. Il s'agit du seul moyen pour la tuer. Lorsque vous aurez réussi, admirez la scène finale. Bravo ! Vous êtes venu à bout de vos ennemis et vous avez réussi à vous évader de cette prison spatiale.

# The Club

© Sega / Bizarre Creations 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Listes en folie

Sauvegarde 5 Listes de jeu en mode Sur mesure. (5)

### Alerte rouge

Termine le Bunker à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

### Victoire au manoir

Termine le Manoir à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

### La défonce

Défonce 50 portes en Tournoi ou en Match simple. (10)

### Caisse que c'est bon

Completa el Transatlántico en cualquier nivel de dificultad en modo Torneo. (10)

### Faire des vagues

Termine le Paquebot à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

### En probation

Termine la Prison à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

### Eau là là !

Termine Venise à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

### Crâneur

Tire sur tous les crânes d'un niveau en Tournoi ou en Match simple. (10)

### En haut de l'affiche

Classe-toi parmi les 100 000 meilleurs d'un classement. (10)

### Acier acéré

Termine l'Aciérie à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (10)

### Combine les combos

Réussis ton premier combo x10 en Tournoi ou en Match simple. (10)

### Bienvenue dans The Club

Gagne ta première partie avec classement. (10)

### Prendre son parti

Sois dans l'équipe gagnante dans une partie avec classement. (10)

### Plus de points

Obtiens 10 000 points dans une "Partie score". (15)

### Membre privilégié

Termine un tournoi à n'importe quel niveau de difficulté avec les 8 personnages. (20)

### Roi du bagne

Termine la Prison au niveau de difficulté : Dément. (20)

### Eau secours !

Termine Venise au niveau de difficulté : Dément. (20)

### Acier difficile

Termine l'Aciérie au niveau de difficulté : Dément. (20)

### Trop rapide

Termine un "Dans les temps" avec 20 secondes restantes. (20)

### Cimetière flottant

Termine le Paquebot au niveau de difficulté : Dément. (20)

### Caisse que tu es fort

Termine les ruelles au niveau de difficulté : Dément. (20)

### Maître de la maison

Termine le Manoir au niveau de difficulté : Dément. (20)

### Le destructeur

Termine le Bunker au niveau de difficulté : Dément. (20)

### Assiégé

Survis avec ton équipe plus de 2 minutes en mode "Assaut en équipe". (20)

### Ça boume

Réalise 100 meurtres explosifs dans des parties avec classement. (20)

### Une balle

Réalise 100 meurtres avec une arme de précision dans des parties avec classement. (20)

### Bagarreur

Réalise 100 meurtres en corps à corps dans des parties avec classement. (20)

### Duelliste

25 "premières victimes" dans n'importe quel partie avec classement. (20)

### Survivant

Survis durant 120 secondes en tant que proie dans "Chasseur chassé". (20)

### Cible à abattre

Tire sur 100 crânes dans "Tir sur crâne en équipe". (20)

### Prédateur

Tue la proie ennemie 25 fois dans des parties avec classement. (20)

### Roi de la capture

Capture la base 25 fois dans des parties avec classement. (20)

### Roi de l'épate

Gagne toutes les "récompenses du jeu" dans un niveau en Tournoi ou en Match simple. (20)

### S.O.S

Épelle SOS dans les ruelles en mode Tournoi ou en Match simple. (20)

### Corps à corps, encore

Tue 30 ennemis dans un niveau avec un corps à corps en Tournoi ou en Match simple. (25)

### Maître des crânes

Tire sur 5 crânes à la suite (sans tuer un ennemi au passage). (25)

### La pointe de l'iceberg

Classe-toi parmi les 5000 meilleurs d'un classement en tournoi. (25)

### Franc tireur

Obtiens plus de 10 000 points pour un seul meurtre en Tournoi ou en Match simple. (25)

### Soirée de gala

Gagne une de chaque "récompense du jeu" en Tournoi ou en Match simple. (25)

### Club de voyages

Gagne une partie avec classement dans tous les lieux. (25)

### Chef de guerre

Termine le jeu à n'importe quel niveau de difficulté en mode Tournoi. (30)

### Trésor caché

Tire sur tous les crânes secrets dans chaque niveau en Tournoi ou en Match simple. (30)

### Roi des os

Tire sur tous les crânes de tous les niveaux en Tournoi ou en Match simple. (30)

### Maître du combo

Atteins l'objectif du niveau avec un combo maximum en Tournoi ou en Match simple. (30)

### Efficace

Tue tous les ennemis d'un niveau avec moins de 50 balles en Tournoi ou en Match simple. (30)

### Chacun pour toi

Gagne une partie de "Chacun pour toi" sans mourir. (30)

### Dans la zone

Termine la ville dévastée au niveau de difficulté : Dément. (40)

### Entre dans The Club

Joue avec chacun des 6 personnages déverrouillés en Tournoi ou en Match simple. (40)

### Tu abuses

Tue 10 001 personnes dans des parties avec classement. (40)

## DIFFICULTÉ "REAL"

Terminez tous les tournois.

## PERSONNAGES À DÉBLOQUER

### Killin

Terminer Ocean Liner

### Nemo

Terminer Bojiste

# The Darkness

© 2K Games / Starbreeze Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Entrez ces numéros dans une cabine téléphonique pour débloquer les bonus indiqués. Les secrets doivent tous êtres rentrés pour pouvoir débloquer le Gardien des Secrets.

| Numéro | Bonus débloqué |
|---|---|
| 555-4263 | 2K Sports Darkling |
| 555-5664 | Golfer Darkling |

## FILM : "THE MAN WITH THE GOLDEN ARM"

Il est possible de voir ce film en entier en éliminant le garde qui regarde la télé dans la salle des ordinateurs. Celle-ci se trouve derrière la porte située au milieu du couloir, après la chambre froide. Le garde ne remarquera pas votre présence à cause de son casque, et vous pourrez vous emparer de la télé. Changez de chaîne et attendez quelques secondes pour visionner le film "The Man With The Golden Arm", avec Frank Sinatra, dans son intégralité.

## NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Composez ces numéros de téléphone pour débloquer le succès Keeper of Secrets.

```
Numéro secret 0  : 555-6118
Numéro secret 1  : 555-1847
Numéro secret 2  : 555-6667
Numéro secret 3  : 555-4569
Numéro secret 4  : 555-9985
Numéro secret 5  : 555-1037
Numéro secret 6  : 555-1206
Numéro secret 7  : 555-9528
Numéro secret 8  : 555-3285
Numéro secret 9  : 555-5723
Numéro secret 10 : 555-8024
Numéro secret 11 : 555-6322
Numéro secret 12 : 555-9132
Numéro secret 13 : 555-6893
Numéro secret 14 : 555-2402
Numéro secret 15 : 555-6557
Numéro secret 16 : 555-2309
Numéro secret 17 : 555-4372
Numéro secret 18 : 555-9723
```

```
Numéro secret 19 : 555-5289
Numéro secret 20 : 555-6205
Numéro secret 21 : 555-7658
Numéro secret 22 : 555-1233
Numéro secret 23 : 555-3947
Numéro secret 24 : 555-9562
Numéro secret 25 : 555-7934
Numéro secret 26 : 555-7892
Numéro secret 27 : 555-8930
Numéro secret 28 : 555-3243
Numéro secret 29 : 555-3840
Numéro secret 30 : 555-2349
Numéro secret 31 : 555-6325
Numéro secret 32 : 555-4565
Numéro secret 33 : 555-9898
Numéro secret 34 : 555-7613
Numéro secret 35 : 555-6969
```

## Autres numéros

555-2941
555-5465
555-8989
555-7526
555-3318
555-5709
555-3440
555-9345
555-1093
555-4525
555-5211
555-9903
555-9868
555-7642
555-4649
555-8416
555-3429
555-3520
555-2734
555-3492
555-4682
555-5438
555-7710
555-1266
555-5311
555-9588
555-6441
555-1234
555-7643
555-8881
555-5569
555-6454
555-1229
555-5549
555-8856

555-8766
555-2763
555-5619
555-3849
555-5466
555-3794
555-6799
555-3791
555-3452
555-2575
555-4676
555-5477
555-9913
555-5197
555-4691
555-8164
555-6713
555-3249
555-5327
555-5595
555-4336
555-6418
555-7614
555-3496
555-2764
555-1917
555-4603
555-8896
555-6503
555-1952
555-4463
555-5439
555-7641
555-7761
555-1228
555-6892
555-3495
555-7467

## Correspondants

**Butcher :** 555-7373
**Jenny :** 555-2284
**Paulie :** 555-7735
**Phone retailer :** 555-5664
**Sarah :** 555-6402
**SBZ :** 555-8672

# The Dishwasher : Dead Samurai

© Ska Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Succès spécial Peter Moore (8)

Rendez hommage à l'une des meilleures performances rock de toute une génération.

### Le succès brutal (10)

Réalisez 10 claquements de mur en un combo.

### Première rencontre (10)

Succès secret.

### Succès du Livret noir (11)

Gagnez 100 millions de points en mode Arcade.

### A mort la télé ! (13)

Succès secret.

### Fallait pas nous énerver... (13)

Empalez 13 timbrés.

### Mourir 7 fois (14)

Attaquez un ennemi dans les airs pendant 10 secondes.

### Maître de la vaisselle Arcade (15)

Terminez le jeu en mode Arcade.

### Ame en peine (20)

Terminez le cimetière St Crux en n'utilisant que la tronçonneuse.

### Intouchable (21)

Tuez 21 ennemis sans vous faire toucher une seule fois.

### Bourreau de zombies (25)

Terminez le jeu en mode de difficulté Normal ou Ninja.

### Tête de l'emploi (40)

Terminez le jeu en mode de difficulté Samouraï.

## MODES SECRETS

### Mode Samurai

Terminer le jeu une fois.

### Mode Tourny

Terminer le jeu en difficulté Samurai.

# The Elder Scrolls IV : Oblivion

© 2K Games / Bethesda Softworks 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ARGENT FACILE

Après avoir terminé la mission de la malédiction du vampire, allez parler au comte Janus Hassidor et demandez-lui des renseignements à propos de la récompense. Si vous ne quittez pas la conversation, vous revevrez 1000 pièces à chaque fois qu'il vous parlera de la récompense. Vous pouvez prolonger le dialogue aussi longtemps que vous le désirez.

## DUPLICATION D'OBJETS

Pour dupliquer n'importe quel objet en votre possession, vous devez suivre les étapes dans l'ordre suivant :

1. Equipez n'importe quel type de flèches.
2. Retirez votre arc, et pendant que celui-ci disparaît appuyez sur B pour revenir à votre inventaire.
3. Sélectionnez n'importe quel type de flèches, autre que celui que vous aviez, et appuyez deux fois sur A.
4. Choisissez l'objet que vous voulez dupliquer et lâchez-le.

# The Incredible Hulk

© Sega / Edge Of Reality 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES CACHÉS (SKINS)

### Abomination

Affrontez-le et battez-le.

### Classic Hulk

Trouvez 5 comic books.

### Gray Hulk

Frappez 7500 objects.

### Hulkbuster (Ironman)

Ayez une sauvegarde du jeu Ironman.

### Ironclad

Eliminez les U-Foes et battez Abomination.

### Maestro

Détruisez un bâtiment dans chaque zone.

### Le professeur

Validez tous les défis de saut.

## SUCCÈS

### Commence pas à m'énerver (5)

Battez 50 ennemis en utilisant des puissances de fureur.

### Coup de circuit (5)

Lancez un ennemi à 436 pieds avec l'attaque de votre choix.

### Tourisme (5)

Grimpez au sommet des cinq plus grands bâtiments de New York.

### Le tour du monde en 80 pas (5)

Courez entre les drapeaux à l'extérieur du bâtiment des Nations Unies.

### Apprenez à voler (5)

Terminez "Nous n'abandonnerons pas : 2e partie" sans toucher le sol.

### La débâcle (5)

Terminez "Hulk est le problème : Partie 3" sans être touché par un éclair.

### Choc et stupeur (5)

Débarrassez-vous de l'Enclave.

### Tout est dans le regard (10)

Détruisez un cyclope de l'Enclave pour la première fois.

### Pure comme la neige de New York (10)

Nettoyez les rues de New York.

### Touriste effrayant (10)

Trouvez toutes les stations de métro de New York.

### Ça va faire bobo! (10)

Logez 25 épaves de voitures dans des bâtiments.

### Tête d'oeuf (10)

Avec un ami pareil . . .

### Payer les pots cassés (10)

Détruisez autant de choses que possible lors d'une virée au Brésil.

### Surprise! (10)

Rencontrez l'équipe des Opérations Spéciales du Général Ross pour la première fois.

### Où est mon Gros Boum? (10)

Sauvez New York de la bombe chimique de l'Enclave.

### Un maître en son genre (10)

Recrutez Samuel Sterns afin qu'il trouve un remède pour Bruce Banner.

### Cassez la croûte! (10)

Écrasez 10 ennemis avec un taco, un cornet de glace ou un doughnut.

### Ami de la guerre (10)

Terminez une mission de l'histoire sans battre d'ennemis.

### Course folle (10)

Courez sur plus de 26,2 milles (138 435 pieds)

### En lecture (10)

Marquez 6,132,008 points.

### Esprit d'équipe (10)

Utilisez un U-Foe pour éliminer l'un de ses alliés.

### Chute humaine (10)

Éliminez 5 ennemis en les laissant tomber du haut d'un bâtiment.

### Beurk . . . Écoeurant! (10)

Testez le remède développé par Samuel Sterns.

### SMASH de Hulk!!! (15)

Battez au moins 1 ennemi avec chaque type d'attaque.

### Patron Des Arts (15)

Regardez chaque illustration au moins une fois.

### 2 têtes ne valent pas mieux qu'1 (15)

Battez Bi-Beast.

### Meilleur plus fort plus rapide! (15)

Recevez une poussée de puissance de Samuel Sterns.

### Plus que des pièces (20)

Détruisez 10 000 objets.

### Ce qui peut monter . . . (20)

Détruisez le satellite à éclairs de l'Enclave.

### En mal d'amour (20)

Ravivez une vieille flamme . . .

### Il faut rester classe . . . (20)

Dénoncez le Major Talbot à la télévision.

### L'ennemi de mon ennemi (25)

Battez les F-POD de l'Enclave... avec un peu d'aide.

### Alia Iacta Est (25)

Protégez l'équipe du Général Ross alors qu'elle attaque la base de l'Enclave.

### Hulk guerrier (25)

Survivez pendant au moins 60 secondes au niveau d'alerte 9.

### Apprenti de la catastrophe (25)

Détruisez un bâtiment dans chaque quartier de New York.

### Finale de Cérès (25)

Anéantissez la Secteur Cérès de l'Enclave.

### Amis des beaux jours (25)

Anéantissez la Secteur Jupiter de l'Enclave.

### La force bât la raison (25)

Anéantissez la Secteur Minerve de l'Enclave.

### Manque de logique (25)

Anéantissez la Secteur Vulcain de l'Enclave.

### Mille-roust-ionnaire (25)

Marquez 1 000 000 points alors que les équipes d'assaut sont actives.

### . . . Et merci d'être passé (25)

Renvoyez le Major Talbot.

### Maître de la catastrophe (35)

Détruisez tous les bâtiments d'un quartier de New York.

### Protection rapprochée (40)

Trouvez les 100 recharges gamma cachées à New York.

### Self-control (40)

Trouvez les 100 recharges de rage cachées à New York.

### Veni, Vidi, Vici (50)

Éliminez chaque type d'ennemi au moins une fois.

### Hulk est le plus fort de tous! (50)

Gagnez toutes les améliorations.

### Para-Gone! (50)

Éliminez les quatre secteur de l'Enclave.

### Tout ce qui brille . . . (50)

Gagnez une médaille d'or dans chaque mini-jeu.

### Ennemi public (50)

Trouvez tous les souvenirs des endroits célèbres de New- York.

### Abominable! (50)

Battez l'Abomination.

# The King of Fighters : Maximum Impact 2.5

© Atari 2007



## JOUER AVEC DUKE

Terminez le jeu avec Alba et Soiree Meira pour débloquer le personnage de Duke à l'issue des crédits.

# The King of Fighters XII

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ARTWORKS DES PERSONNAGES

Pour débloquer les artworks d'un personnage en particulier, vous devez lui faire passer les 5 combats du mode Arcade sans perdre un seul round.

# The Last Remnant

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Le maître de combat (20)

Vous aimez vous battre ? Participez aux combats et vous serez fixé.

### Les règles de la kyrielle (30)

Combien d'ennemis pouvez-vous vaincre d'affilée ? Tentez de battre votre record !

### Mort et destruction (30)

Voulez-vous des équipiers plus forts ? Vainquez autant de monstres que possible !

### Pouvoirs secrets (10)

Utilisez-vous la Dyschronie à bon escient ? Essayez de le faire le plus possible !

### Le temps vaut de l'or (10)

Avez-vous de bons réflexes ? Prouvez-le grâce aux Déclenchements critiques !

### La foi du maître de Guilde (10)

Avez-vous relevé les défis du maître de Guilde ? Accomplissez-en le plus possible !

### La marche des soldats (10)

Voulez-vous agrandir votre équipe ? Recrutez des soldats à la Guilde.

### L'héritier du destin noir (30)

Avez-vous créé des objets ? Essayez d'en faire un... très spécial.

### Le chasseur vorace (30)

Ça se passe bien avec Joe-la-fouille ? Il fait parfois de rares trouvailles...

### Le sage mystique (30)

Vous aimez collectionner des objets ? Il en est un plus rare que les autres...

### Le démembreur de monstres (20)

Vous récoltez des éléments ? Démembrez autant de monstres que vous le pouvez !

### Recyclage (20)

Recyclez-vous ? Démantelez autant de pièces d'équipement que vous le pouvez !

### Le valeureux (30)

Vous aimez les défis ? Certaines missions mènent à d'effroyables monstres !

### Le tueur de dragons (40)

Vous voulez relever un plus grand défi ? Rien de tel qu'un dragon !

### Le soldat légendaire (40)

Vous cherchez un ennemi encore plus fort ? Renseignez-vous auprès de la Guilde !

### Le héros de l'aube (50)

Vous voulez relever un défi colossal ? La Guilde va bien finir par vous trouver ça !

### Le déicide (140)

Vous voulez relever le plus grand des défis ? Vainquez celui qu'on appelle le Déchu.

### Succès secret (30)

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

### Succès secret (200)

### Succès secret (200)

# The Maw

© Twisted Pixel 2009

+ D'INFOS FORUM

## THÈME POUR L'INTERFACE DE LA CONSOLE

Terminez le jeu pour débloquer un thème premium pour le dashboard de la console.

## SUCCÈS

### Que des grands (10)

Aide Maw à grandir pour la première fois.

### Destructeur des Yums (10)

Trouver et manger 200 Yums.

### Alimenter (20)

Avec le pouvoir Bulbous, électrifie au moins 50 objets et/ou créatures.

### Les yeux comme un Loofer (20)

Avec le pouvoir Loofer, touche au moins 125 objets et/ou créatures au laser.

### Barbecue (20)

Avec le pouvoir Gastro, enflamme au moins 150 objets et/ou créatures.

### Vous êtes totalement MAWNUMENTAL (20)

Terminer le jeu entièrement.

### Tête dure (20)

Avec le pouvoir Beetull, heurte au moins 50 objets et/ou créatures.

### C'est dégoûtant (10)

Trouve et mange tous les Snuffles.

### Petite planète des horreurs (20)

Mange 100% dans chaque tableau.

### On dirait de la morve (10)

Trouve et mange les 30 Gloobers.

### Broyer et piler (20)

Avec le pouvoir Puff-Tor, écrase au moins 50 objets et/ou créatures.

### Six repas par jour (20)

Fais les six repas de Maw : petit déjeuner, casse-croûte, déjeuner, goûter, dîner et repas de nuit.

## IMAGES DE JOUEUR

### Image 1

Terminer le niveau "Crash Site".

### Image 2

Terminer le niveau "Dirtlands".

# The Orange Box

© Valve 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS : LITTLE ROCKET MAN

Pour obtenir le succès mieux caché de Half-Life 2 Episode Two, vous allez devoir parcourir l'ensemble du jeu avec un nain de jardin. Attention cependant, cette astuce dévoile la fin de l'épisode que vous devez avoir terminé une première fois avant de procéder. Au début du jeu, après avoir traversé le premier tunnel infesté de zombies, à l'intérieur du bâtiment dans lequel Alyx tente de réparer un générateur, regardez sous le meuble en bois près de la porte de sortie verrouillée, vous trouverez le nain en question. Pour obtenir le succès Little Rocket Man, gardez ce nain avec vous en veillant à ne pas le perdre lorsque vous devrez le poser au sol. Une fois à la fin de Episode Two, à la première occasion, placez le nain dans la tête de la fusée encore ouverte au QG de White Forrest. Une fois la fusée lancée, vous débloquerez le succès Little Rocket Man.

## NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer le jeu.

## ECRAN ALTERNATIF

Dans Half-Life Episode 1 et 2, l'écran principal changera régulièrement d'apparence en fonction de l'endroit où vous en êtes dans le jeu.

## HALF-LIFE 2

### Cheat Codes

#### + 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

#### Invincibilité

LB, Haut, RB, Haut, LB, LB, Haut, RB, RB et Haut.

#### Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B,

A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

### Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

## HALF-LIFE 2 : EPISODE ONE

### Cheat Codes

### + 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

### Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

### Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

## HALF-LIFE 2 : EPISODE TWO

### Cheat Codes

### + 25 points de vie

En cours de partie, faite : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

### Le plein de munitions

Sélectionnez l'arme que vous voulez recharger puis appuyez sur RB pour passer au Gravity Gun. Ensuite, faites : Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B et RB en cours de partie.

### Choix du niveau

En cours de partie, faites : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite et RB.

## PORTAL

### Cheat Codes

Rentrez les codes suivants en cours de partie.

#### Créer une caisse

Bas, B, A, B, Y, Bas, B, A, B, Y.

#### Choix du niveau

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, LB, Droite, Droite, Droite, Droite, RB.

#### Créer une boule d'énergie

Haut, Y, Y, X, X, A, A, B, B, Haut.

#### Envoyer une roquette

Haut, Y, Y, B, B, A, A, Haut.

#### Mettre des portail partout

Y, A, B, A, B, Y, Y, A, Gauche, Droite.

#### Améliorer le Portalgun

X, B, LB, RB, Gauche, Droite, LB, RB, LT, RT

## SUCCÈS

#### Deux points (2)

Prenez la balle de Chien pour faire un basket dans la casse d'Eli.

#### Rat de laboratoire (5)

Emparez-vous du générateur de portails d'Aperture Science complet.

#### Boucherie (5)

Tuez 30 ennemis en lançant des objets mécaniques.

#### Récolte mortelle (5)

Tuez un ennemi en cachant une mine dans le sol.

### Attaque des lames! (5)

Tuez cinq ennemis à l'aide du robot-lame.

### Conservation d'énergie (5)

Tuez cinq ennemis avec une seule boule d'énergie.

### Profanateur (5)

Volez une grenade à un zomtel.

### Zombie-cue (5)

Utilisez vos fusées pour embraser 15 zombies.

### Grognon (5)

Echappez-vous de l'immeuble.

### Quel chat ? (5)

Cassez le mini-téléporteur dans le labo du Dr Kleiner.

### Du matériel fiable (5)

Emparez-vous du pied de biche.

### Le bowling des bernacles (5)

Tuez cinq bernacles avec un seul canon.

### A l'abordage! (5)

Emparez-vous de l'hydroglisseur.

### Armes lourdes (5)

Emparez-vous du fusil d'assaut de l'hydroglisseur.

### Energie point zéro (5)

Trouvez le pistolet anti-gravité dans Black Mesa Est.

### Violation OSHA (5)

Tuez trois ennemis à l'aide de la grue.

### Cible publicitaire (5)

Epinglez un soldat sur le tableau d'affichage dans le chapitre Autoroute 17.

### Une armée à lui tout seul (5)

Détruisez six hélicos dans Half-Life 2.

### Chasse d'eau (5)

Tuez un ennemi à l'aide des toilettes.

### "Menace radioactive détectée" (5)

Elancez-vous dans le tunnel toxique sous Cité 17 dans Half-Life 2.

### Jusqu'au dernier (5)

Tuez tous les snipers de Cité 17.

### Vigilance oblige ! (5)

Survivez jusqu'en bas de la cage d'ascenseur principale de la Citadelle.

### Encerclement (5)

Encerclez le noyau de la Citadelle.

### Voiture broyeuse (5)

Utilisez les voitures pour écrabouiller 15 fourmis-lions dans l'Episode 1.

### Raid sur le toit ! (5)

Détruisez l'hélico sur le toit de l'hôpital.

### Réflexe acide (5)

Tuez une fourmi-lion acide.

### Viva la piñata (5)

Trouvez et détruisez toutes les poches de fourmis-lions de l'Episode 2.

### Dans la brèche (5)

Aidez Griggs et Sheckley à repousser l'invasion des fourmis-lions dans la mine.

### Dégommez, écrasez (5)

Ecrasez 20 ennemis avec la voiture dans Episode 2.

### Le lance-roquettes Gordon (5)

Déverrouillez la cache Lambda du lance-roquettes dans le chapitre L'art de la discrétion.

### Pied au plancher (5)

Battez Chien dans une course vers la base de White Forest.

### Fratricide (5)

Tout est bon pour survivre.

### A la fête ! (5)

Choisissez la bonne position de sécurité pour l'escorte de la fête.

### Ultime rapidité (5)

Faites une chute de 9 000 mètres.

### Saut en longueur (5)

Faites un saut de 90 mètres.

### Tourelle (5)

Détruisez 10 tourelles à l'aide d'une seule.

### Bête noire (5)

Vengez-vous sur cinq ennemis.

### Infraction centrale électrique (5)

Remportez une victoire écrasante dans 2Fort.

### Tête de classe (5)

Jouez un round entier avec chaque classe.

### Globe-trotter (5)

Terminez une partie dans chaque carte.

### Super Doc (5)

Accumulez 25 000 points santé en tant qu'infirmier.

### Lance-flammes (5)

Embrasez cinq ennemis en 30 secondes.

### Matière grise (5)

Faites 25 tirs en pleine tête en tant que Sniper.

### A bas les caméras (5)

Détachez les caméras de surveillance des murs.

### L'arroseur arrosé (5)

Détruisez une tourelle l'aide d'une autre tourelle.

### Chaud devant (10)

Tuez un soldat du Cartel avec sa propre grenade.

### Réflexe! (10)

Tuez un soldat d'élite avec sa propre boule d'énergie.

### Vengeance! (10)

Détruisez l'hélico de Half-Life 2.

### L'explosion du passé (10)

Trouvez la façade du chargeur de combi CEH dans la casse d'Eli.

### Chasse aux insectes (10)

Utilisez les fourmis-lions pour tuer 50 ennemis.

### Freeman le garde (10)

Restez en vie dans la deuxième impasse à tourelles de Nova Prospekt.

### Défenseur de la place (10)

Restez en vie dans l'impasse de la place du générateur du chapitre Anti-citoyen un.

### Alimentation hors service (10)

Désactivez le champ de suppression en coupant les générateurs.

### Tueur professionnel (10)

Restez en vie lors de la bataille sur le toit face aux striders dans les ruines de Cité 17

### Pacifiste (10)

Encerclez le noyau de la Citadelle sans tuer de stalkers.

### Objectif ascenseur (10)

Survivez assez longtemps pour monter dans l'ascenseur du parking.

### Appât vivant (10)

Aidez Alyx à dégommer 30 ennemis dans l'Episode 1.

### Sur les traces des caches (10)

Trouvez toutes les caches de radar dans le chapitre L'art de la discrétion.

### Revanche (10)

Tuez un chasseur avec ses propres fléchettes.

### Crève-coeur (10)

Terminez Portal.

### Mini-cake (10)

Terminez deux cartes avancées de Portal.

### Basic Science (10)

Remportez les médailles de bronze de tous les défis de Portal.

### Indestructible (10)

Tuez cinq ennemis à la suite sans mourir.

### Avec des amis comme ça... (10)

Faites une partie avec au moins 7 joueurs de votre liste d'amis.

### Dynasty (10)

Gagnez 20 parties.

### Infraction éclair (10)

Emparez-vous du puits en 5 minutes maximum.

### Défense impénétrable (10)

Défendez avec succès la carrière sans perdre une capture.

### Atomiseur (10)

Désintégrez 15 soldats en les jetant dans un champ de boules du Cartel.

### Suivez Freeman (10)

Prenez le contrôle d'un escadron de rebelles lors du soulèvement.

### Vortitoux (13)

Découvrez la grotte cachée des vortigaunts chantants du chapitre Danger aquatique.

### Chercheur lambda (15)

Trouvez toutes les caches lambda dans Half-Life 2.

### Escorte des citoyens (15)

Aucun citoyen ne doit mourir pendant que vous les escortez vers le train d'évacuation.

### Parcours sans faute (15)

Détruisez l'hélico dans l'Episode 2 sans rater un seul tir.

### L'art du camouflage (15)

Faites-vous soigner par un infirmier ennemi.

### Boucherie (15)

Accumulez un total de 1 000 victimes.

### Attention au sable ! (20)

Traversez la plage de fourmis-lions du chapitre Pièges de sable sans toucher le sable.

### Evasion de la Cité 17 (20)

Echappez-vous de Cité 17 avec Alyx.

### Collection de larves (20)

Ecrasez toutes les larves de fourmis-lions de l'Episode 2.

### Cake aux fruits (20)

Terminez quatre cartes avancées de Portal.

### Rocket Science (20)

Remportez les médailles d'argent de tous les défis de Portal.

### Infraction imparable (20)

Emparez-vous de l'hydro sans perdre une capture.

### Découpage de zombies (25)

Frayez-vous un chemin à travers Ravenholm en utilisant uniquement le pistolet anti-gravité.

### Le nain-fusée (30)

Envoyez le nain de jardin dans l'espace.

### Crazy cake à la vanilla (30)

Terminez les six cartes avancées de Portal.

### Défense impossible (30)

Défendez avec succès la fosse sans perdre une capture.

### Couverture des locaux (35)

Empêchez la destruction de tous les bâtiments à l'extérieur du silo.

### La balle de la dernière chance (40)

Terminez le jeu avec une cartouche. Grenade, pied de biche, RPG et pistolet anti-gravité acceptés !

### Aperture Science (40)

Remportez les médailles d'or de tous les défis de Portal.

### Docile (5)

Placez la canette dans la poubelle (Secret).

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# The Outfit

© THQ / Relic Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TRICHE

| | |
|---|---|
| Sprint illimité | Obtenir 4 médailles |
| Accélérer le regain de vie | Obtenir 8 médailles |
| Pas de surchauffe des armes | Obtenir 12 médailles |
| Unités illimitées | Obtenir 17 médailles |
| Infliger plus de dégâts | Obtenir 21 médailles |
| Surplus de vie | Obtenir 25 médailles |

# The Saboteur

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Le touriste (15)

Récupérer toutes les cartes postales des monuments.

### L'as du volant (10)

Effectuer et remporter toutes les courses des missions libres.

### La fièvre acheteuse (35)

Acheter toutes les armes disponibles dans les boutiques.

### Or massif (50)

Atteindre tous les bonus Or.

### Saint-Honoré (15)

Dépenser 75 000 unités de contrebande.

### Foire à la démolition (15)

Détruire 50 véhicules.

### Le toit de Paris (15)

Grimper au sommet de la Tour Eiffel.

### Le libérateur de la France (110)

Donner espoir au peuple de France.

### Mort en silence (10)

Tuer discrètement 50 Nazis ou plus.

### Commandant du nord (10)

Donner espoir aux Parisiens de la zone 1.

### Commandant de l'ouest (10)

Donner espoir aux Parisiens de la zone 2.

### Commandant du sud (10)

Donner espoir aux Parisiens de la zone 3.

### Fumer comme un pompier (5)

Passer beaucoup de temps à ne rien faire.

### Casanova (10)

Embrasser 50 femmes.

### Médaille d'argent (10)

Obtenir votre premier bonus en argent.

### Médaille d'or (20)

Obtenir votre premier bonus en or.

### Premières gouttes de sang (5)

Remplir votre première mission libre.

### Commando (10)

Remplir chaque type de mission libre.

### Monsieur sabotage (15)

Remplir 333 missions libres de la zone 1 de Paris.

### Désastre irréel (15)

Remplir 212 missions libres de la zone 2 de Paris.

### L'arme de destruction massive (15)

Remplir 239 missions libres de la zone 3 de Paris.

### Le bourreau de la mère patrie (15)

Remplir 53 missions libres à Sarrebourg.

### Garde-côte (15)

Remplir 76 missions libres au Havre.

### Guérilla (15)

Remplir 425 missions libres à la campagne.

### Le canard canardé (5)

Trouver et jouer au "Tir au canard".

### Pas de témoin (10)

Remplir une mission sans déclencher l'alarme.

### Maître du déguisement (15)

Terminer une mission de l'histoire en gardant un déguisement intact.

### Ni vu, ni connu (5)

Tuer discrètement un général nazi en étant déguisé.

### Le grand saut (15)

Survivre à une chute depuis la Tour Eiffel.

### Pas de ça avec moi (15)

Empêcher les Nazis d'exécuter 40 civils.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

## Missions principales

### Prologue

#### *Pas de fumée sans feu*

Après la cinématique du début, discutez avec le soldat français qui vous demande de le rejoindre afin de vous opposer aux nazis. Lorsque vous avez le contrôle de Sean, avancez à gauche et sortez du bar. Avancez à droite en sortant, suivez le marqueur jaune et entrez dans la ruelle de droite. Discutez avec Luc, montez dans la voiture de ce dernier et conduisez jusqu'au dépôt de ravitaillement.

Dès que vous arrivez, Luc s'aperçoit qu'un allemand est en train de frapper une femme dans la rue et perd son sang froid. Aidez-le à frapper les nazis, lisez les instructions, verrouillez les cibles et donnez-leur des coups de poings jusqu'à les neutraliser.

Ensuite, entrez dans la zone gardée par les nazis et escaladez le bâtiment. Approchez-vous silencieusement du garde sur le toit et poussez-le dans le vide. Redescendez, cognez les deux autres gardes et détruisez les deux caisses pour trouver de la dynamite à l'intérieur.

Par la suite, remontez dans la voiture et conduisez jusqu'au dépôt de carburant. Escaladez le bâtiment qui se trouve en face du dépôt, attendez que Luc détruise le camion pour attirer l'attention et sautez sur le câble pour atteindre le dépôt, à l'autre bout de la zone.

Maintenant que vous êtes à l'intérieur, courez jusqu'à la citerne d'essence, placez la dynamite sur le conduit et fuyez la zone en revenant sur vos pas.

Après l'explosion, sautez rapidement par-dessus les caisses, utilisez le câble et sortez du dépôt. Remontez rapidement dans le véhicule, attendez que Luc monte aussi et partez au Club Belle. Entrez dans le club, allez à l'arrière, ouvrez la porte en forme de tableau et entrez pour vous reposer un moment.

### *Des jours meilleurs*

A présent, vous vous retrouvez trois mois plus tôt chez vous, dans la campagne. Après la scène, montez dans le camion et conduisez jusqu'à la frontière allemande. Arrêtez le camion dans l'endroit indiqué, attendez que le soldat nazi inspecte les papiers puis roulez jusqu'au point de rencontre avec Vittore.

### *De vieux amis, de nouveaux ennemis*

Descendez du camion, atteignez le bar et entrez pour retrouver Vittore. Après la scène cinématique, une bagarre générale se déclenche. Visez les hommes en uniforme et donnez-leur une bonne correction. Effectuez des coups de poing rapides et des coups de pied et assommez-les tous. Une fois qu'ils sont neutralisés, sortez du bar.

A ce moment, vous retrouvez une vieille connaissance et prenez les commandes de sa voiture rapide.

### *Madame Sinclair*

Maintenant que vous conduisez la voiture de Skylar, fuyez les nazis qui vous poursuivent et échappez-vous. Repérez votre position dans le radar et fuyez les cercles rouges pour les éviter. Sortez de la ville si nécessaire et abattez les nazis qui vous poursuivent. Lorsque vous aurez semé les allemands, retournez en ville et allez à l'hôtel. Au matin, prenez l'une des voitures près du bassin à droite et atteignez le circuit.

### *Pole position*

A présent, vous devez effectuer la course et essayer de la remporter. Conduisez avec habilité, soyez rapide dans le circuit et remontez petit à petit sur tous les autres concurrents.

Après le 1er tour, vous dépasserez la majorité des concurrents. Après le 2ème tour, vous rattraperez ceux qui sont en tête de course. Enfin, dépassez l'Allemand qui se trouve en pole position et regardez la scène qui se déclenche.

### *Ballade du dimanche*

Montez dans la voiture bleue qui est juste en face de vous et attendez que Jules monte également. Repérez Dierker le pilote allemand, attendez qu'il démarre sa voiture et prenez-le en filature. Faites attention à la jauge Paranoïa en haut à droite, ne la laissez pas se remplir et suivez l'allemand qui sort de la ville jusqu'à un grand entrepôt.

Ensuite, descendez de la voiture et suivez Jules à travers les arbres jusqu'à ce que vous atteigniez la clôture de l'entrée. Escaladez ce mur, descendez de l'autre côté et approchez-vous doucement de la voiture de Dierker.

Montez dans le véhicule, mettez les pleins gaz et conduisez directement vers la falaise. Lorsque vous entendez Jules crier : " MAINTENANT ", sautez rapidement de la voiture pour qu'elle tombe de la falaise.

### *La nuit la plus noire*

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez ligoté et torturé par Dierker. Dès que vous avez le contrôle de Sean, sortez de la salle d'interrogation et avancez à droite dans le couloir. Lorsque vous remontez les escaliers, suivez les instructions, approchez-vous doucement du soldat et tuez-le furtivement.

Ensuite, sortez de l'usine et abattez silencieusement un autre garde, à gauche. Grimpez sur la grande enseigne du bâtiment, faites attention à un autre soldat en patrouille (sur le toit). Attendez qu'il ait le dos tourné, abattez-le silencieusement, prenez son arme et descendez par l'échelle de droite.

Descendez sur la passerelle, utilisez une autre échelle qui se trouve au fond pour descendre à nouveau et sortez votre arme. Avancez légèrement à gauche, repérez un premier soldat et abattez-le. Descendez le couloir de gauche, visez les autres soldats nazis qui arrivent et descendez-les. Continuez à avancer dans le couloir, descendez les nazis qui arrivent et atteignez un grand salon.

Prenez couverture derrière les clôtures, tuez les nazis de loin et avancez doucement dans le salon. Montez les marches, au fond à droite, abattez deux autres gardes et approchez-vous de la porte de gauche. Tuez le soldat qui est à l'intérieur puis entrez. Sortez par l'autre porte, abattez deux autres soldats près du véhicule et prenez les commandes de ce dernier. Accélérez en roulant tout droit et défoncez la porte pour sortir du domaine.

### *Hors de la poile à frire*

A présent, vous devez conduire le véhicule et quitter l'Allemagne. Faites attention aux camions nazis, suivez la route indiquée et sortez du pays. En pénétrant dans le pays voisin, vous remarquez que les nazis ont déjà déclenché la guerre.

### *Dans le feu*

Continuez à conduire le véhicule jusqu'à ce que vous arriviez à la ferme de Merini. Les nazis sont en train de la détruire.

Défoncez la porte métallique avec le véhicule, avancez jusqu'à l'endroit où se trouve Merini et descendez. D'abord, abattez le soldat qui manie la tourelle, tuez ceux qui sont près de votre ami puis éliminez ceux qui sont dans la cour et à l'entrée du bâtiment.

Merini vous informe que Véronique est dans l'immeuble enflammé. Entrez, abattez les soldats près de la porte et avancez par la cavité de gauche. Avancez tout droit et descendez deux autres nazis.

Ensuite, avancez jusqu'à la porte au nord-ouest et suivez le chemin. Abattez un autre ennemi près d'un bureau et prenez l'entrée qui est apparue après l'explosion. Repérez les deux soldats qui tentent de tuer Véronique (à gauche), visez rapidement et dégommez-les avant qu'ils n'y arrivent.

## Acte 1

### *Abattoirs*

Sortez de la chambre, trouvez les escaliers du bar et montez pour parler à Luc. Après la discussion, quittez le club et lisez les instructions à propos de la jauge de suspicion. Ensuite, rangez rapidement votre arme et avancez à gauche. Détournez un véhicule et rendez-vous au canal.

Descendez du véhicule, suivez Luc et discutez avec lui. Par la suite, avancez à gauche, traversez le pont et atteignez l'autre rive du canal. Repérez le soldat qui est en patrouille, n'éveillez pas les soupçons et abattez-le furtivement. Prenez son costume, entrez dans le tunnel et abattez silencieusement le nazi. Sortez du tunnel, entrez dans l'usine et avancez à droite. Marchez comme un nazi, n'éveillez pas les soupçons et restez loin d'eux.

Frayez-vous un chemin vers l'intérieur de l'entrepôt et éliminez le garde qui détient la clé de la prison. Récupérez cette clé sur son cadavre, ouvrez la cellule et libérez vos amis. Ensuite, courez vers le sous-sol de l'abattoir et évitez ainsi le bombardement des avions de chasse.

### *Bouteille choc*

A présent, discutez avec Santos qui n'est pas très loin de votre emplacement et commencez la mission suivante. Vous devez ramener une vieille bouteille de champagne qu'un nazi acheté à Santos pour pouvoir récupérer des médicaments. D'abord, rendez-vous discrètement à la cité et atteignez le point indiqué, dans la rue.

Ensuite, sortez votre arme et commencez le massacre. Eliminez d'abord les nazis qui sont devant les escaliers, remontez les marches, abattez-en d'autres et montez sur le toit de la maison.

Utilisez le câble pour traverser la cour, descendez et abattez le rassemblement de soldats. Récupérez la bouteille de champagne, remontez rapidement sur le toit et utilisez la cachette pour vous abriter. Une fois que le calme est revenu, grimpez d'un toit à l'autre via les câbles et quittez la zone d'alerte, marquée en rouge sur le radar.

Enfin, prenez un véhicule, conduisez vers l'abattoir et ramenez la bouteille à Santos. Prenez les médicaments, descendez au sous-sol et parlez à Véronique pour achever la mission.

### *Le marché noir*

Maintenant, repérez l'icône S qui représente Santos sur votre carte et atteignez-la. Entrez dans une ruelle, trouvez votre homme et parlez-lui. Ensuite, parlez à Pierre et prenez la dynamite et des grenades.

Ensuite, repérez la cible sur le radar, grimpez au toit de l'immeuble et approchez-vous de la tour sans vous faire remarquer. Sortez la dynamite, placez-la au pied de la tour et allumez la mèche. Détruisez ainsi la première tour, repérez la seconde tour dans la carte et atteignez-la incognito. Détruisez-la de la même manière puis repérez la prochaine cible qui n'est autre qu'un général nazi. Restez sur le toit des maisons, repérez le général d'en haut, sortez votre arme et abattez-le.

Votre dernier objectif et de détruire le tank ennemi. Pour ce faire, abattez d'abord les gardes qui l'entourent et approchez-vous-en rapidement. Allumez rapidement la dynamite et fuyez lors de l'explosion.

Enfin, trouvez la cachette qui se trouve sur un toit, non loin du tank, et dissimulez-vous des nazis. Une fois que le zone est en sécurité, sortez et retrouvez Santos. Parlez-lui à deux reprises pour commencer la mission suivante.

### *Briseur de Limousine*

Votre prochaine mission consiste à voler la limousine du général nazi. D'abord, atteignez la cible sur la carte se trouvant à quelques rues de votre position. Grimpez sur le toit de l'immeuble voisin et repérez la cour dans laquelle se trouve le général.

Ce dernier se trouve à côté des trois soldats nazis qui sont en train de s'entrainer au tir. Visez-les, lancez une grenade et tuez ceux qui ont survécu à l'explosion.

Ensuite, tuez d'autres hommes près de la porte métallique et descendez. Montez dans le véhicule, foncez tout droit et défoncez la porte. Fuyez les soldats ennemis et la zone d'alerte rouge puis ramenez la limousine à Santos. Maintenant, allez au club Belle et parlez à Vittore.

### *Trente pièces de plomb*

D'abord sortez du Belle, détournez une voiture et approchez-vous de la grande cour où se trouve le général allemand. Descendez à pied, avancez doucement près du général et prenez-le en filature. Il se déplacera vers une seconde cour où il rencontrera son informateur. Une fois que vous avez localisé le traitre, sortez votre arme et liquidez-le. Abattez également le général et fuyez. Trouvez rapidement une cachette ou prenez un véhicule et semez les allemands qui vous poursuivent.

Après la mission, rendez-vous à l'abattoir pour rencontrer Luc et commencer la mission suivante.

### *La liberté ou la mort*

Sortez de l'abattoir, prenez un véhicule et rendez-vous dans la zone de détention. Repérez les gardes qui se trouvent dans la cour, faites attention à ceux qui sont en patrouille et approchez-vous d'une tour proche des cellules. Essayez d'éliminer le garde et prenez son uniforme.

Ensuite, essayez d'entrer doucement dans les cages sans vous faire repérer et ouvrez celle de Crochet. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et descendez tous les nazis dans la cour. Ensuite, ouvrez rapidement les trois autres cages à proximité et libérez les prisonniers. Une fois que toutes les cages sont ouvertes, détroquez la première voiture que vous voyez et fuyez les soldats allemands. Quittez la zone d'alerte rouge et retournez à l'abattoir pour voir Luc.

A partir de maintenant, vous pouvez commencer l'histoire de Crochet mais il est préférable d'achever l'acte 1 avant de réaliser ces missions.

### *Livraison spéciale*

Discutez avec Véronique, sortez de l'abattoir et  trouvez une voiture. Conduisez la jeune femme jusqu'à l'endroit marqué sur la mini-carte et attendez qu'elle prenne le colis.

Ensuite, conduisez-la vers le point de livraison, attendez qu'elle livre le paquet qui s'avère être une bombe et foncez pour fuir les soldats nazis alertés. Lorsque vous aurez semé les ennemis, retournez à l'abattoir et retrouvez Luc.

Après la mission, allez retrouver Skylar Sinclair à l'autre bout de la ville et discutez avec elle pour recommencer la mission suivante.

### *Secrets  enterrés*

Remontez dans une voiture et retrouvez Skylar pour commencer la mission. Entrez dans le tunnel, prenez couverture derrière le mur d'en face et attendez que les deux nazis se séparent. Ensuite, tuez silencieusement celui qui est resté et prenez son uniforme.

Avancez à gauche, remontez la pente et approchez-vous doucement d'un soldat nazi à droite. Tuez-le silencieusement, revenez légèrement en arrière et grimpez par-dessus la clôture. Avancez à droite dans la prochaine cour, approchez-vous d'un autre garde et tuez-le silencieusement. Grimpez à nouveau aux clôtures et atteignez ainsi le mausolée.

Maintenant, vous devez faire très attention car l'endroit est très surveillé. D'abord, avancez à droite discrètement et tuez furtivement le soldat muni d'un lance-flammes.

Ensuite, revenez dans la section gauche et éliminez un second manieur de lance-flammes par derrière. Abattez un autre soldat juste à proximité et approchez-vous doucement de la voiture nazie. Placez de la dynamite pour l'exploser et éloignez-vous. Attendez que les nazis soient occupés à comprendre ce qu'il se passe pour dégainer votre arme et attaquer l'entrée du mausolée. Eliminez les quatre soldats, repérez l'échelle qui mène au sous-sol à gauche de l'entrée et descendez.

Une fois dans la crypte, descendez dans le corridor et abattez cinq soldats nazi. Faites attention au dernier soldat qui dispose d'un lance-flammes, essayez de lui lancer une grenade et tuez-le. Approchez-vous du coffre et regardez la scène.

Une fois que vous êtes hors de la crypte, remontez dans le camion, attendez que Skylar monte également et conduisez-le hors du cimetière. Défoncez la porte, suivez la ligne jaune du radar et allez jusqu'au lieu de l'embuscade.

Faites attention à l'état du camion en regardant la jauge (en haut à droite de l'écran) et tentez de ne pas trop l'abîmer. Lorsque vous arrivez dans la zone de riposte, descendez du camion, sortez votre arme et tuez les nazis qui arrivent. Vous devez remplir la jauge en haut à droite en éliminant les soldats nazis. Vous pouvez aussi utiliser de la dynamite pour exploser un tank et  remplir rapidement la jauge.

Une fois que vous aurez réussi la riposte, retournez dans le camion et conduisez-le vers l'endroit sur indiqué sur la carte.

### *Un voyage sur la côte*

Entrez dans la chambre suivante dans laquelle se trouve Skylar et parlez-lui. Ensuite, sortez, montez avec Skylar dans la voiture sportive et conduisez jusqu'à l'endroit indiqué. Suivez l'itinéraire sur le radar, évitez d'attirer l'attention des nazis et allez au Havre.

### *Vive la vengeance*

Entrez dans l'église qui se trouve à proximité, discutez avec Skylar et Bishop puis commencez la mission. Prenez un véhicule dans le garage du mécanicien se trouvant pas loin et rendez-vous vers l'endroit où se trouve le camion rempli de médicaments. Montez dans le camion (vous y trouverez un déguisement) et conduisez jusqu'à la citadelle. Attendez que les gardes ouvrent la porte, entrez et traversez le pont.

Conduisez jusqu'à la porte fermée, descendez du camion et abattez furtivement le garde sur votre gauche. Ensuite, placez la dynamite sur la porte, mettez-vous à l'abri et explosez-la. Sortez votre arme, prenez couverture derrière les clôtures et tuez, pour commencer, tous les nazis qui se trouvent à l'extérieur.

Ensuite, entrez à l'intérieur de la citadelle et éliminez de nombreux autres soldats ennemis. Avancez tout droit, repérez une seconde porte et explosez-la avec de la dynamite.

Entrez, éliminez un manieur de lance-flammes et entrez dans la cour. Abattez un second ennemi à droite, tuez deux autres soldats et montez les escaliers, à droite. Utilisez le mur pour vous couvrir et abattez trois autres nazis. Regardez en haut à gauche, visez les barils explosifs et tuez les soldats qui sont à proximité. Abattez également les soldats qui sont près de la tourelle à gauche des escaliers et empruntez-les. Tuez deux soldats ainsi que celui qui manie la tourelle puis montez les escaliers à droite.

Avancez à gauche en remontant les marches, couvrez-vous derrière les caisses et abattez les six nazis qui arrivent. Tuez également ceux qui sont sur le toit et la passerelle puis avancez et montez les marches. Tuez les nazis restants, abattez le manieur de lance-flammes et continuez votre ascension jusqu'au Zeppelin.

Après la courte scène cinématique, allez au cockpit et approchez-vous de l'échelle qui est à gauche. Par la suite, courez sur la passerelle, traversez celle qui est sur le point de tomber puis grimpez à l'échelle.

Courez, sautez par-dessus le vide et remontez une autre échelle. Ensuite, accrochez-vous à la corde qui se trouve au-dessus du vide et traversez jusqu'à l'autre côté.
Grimpez à l'échelle, courez à gauche et sautez pardessus le vide. Enfin, escaladez une dernière échelle et descendez le long du câble.

Une fois la mission accomplie, entrez dans l'église qui ne se trouve pas très loin et parlez à Wilcox. Par la suite, prenez un véhicule et retournez à Paris. Entrez dans l'abattoir, parlez à Luc et allez voir Santos.

## Acte 2

### *Un murmure ou un rugissement*

Lorsque vous aurez discuté avec Santos, prenez un véhicule et rendez-vous à l'endroit indiqué. Dès que vous arrivez, repérez les trois camions de ravitaillement et descendez de la voiture. Avancez près de l'immeuble qui contient la tourelle, escaladez-le et abattez furtivement le soldat qui patrouille sur le toit. Utilisez le lance-missiles, visez les camions de ravitaillement et détruisez-les tous.

Ensuite, prenez le temps de détruire quelques autres tours et des véhicules puis quittez la zone. Trouvez une cachette

non loin de votre emplacement et cachez-vous le temps que les choses se calment. Enfin, revenez voir Santos et parlez-lui à deux reprises pour prendre vos faux papiers. Ensuite, allez voir Vittore. Discutez avec lui puis rejoignez Margot.

### *Evasion*

Entrez dans la maison, parlez à Margot, achetez de nouvelles armes (ne ratez pas le pistolet silencieux) et sortez. Montez dans une voiture et allez vers la zone de détention.

Descendez du véhicule, repérez un soldat nazi en patrouille et abattez-le silencieusement. Prenez son uniforme, avancez discrètement autour de l'immeuble et repérez les échafaudages.

Escaladez-les pour atteindre le toit, abattez furtivement le soldat nazi puis grimpez à la tour qui est à gauche. Prenez un fusil-sniper et descendez le maximum de soldats nazi dans la zone. Gardez votre position, tuez quatre soldats sur les toits à gauche et deux manieurs de lance-flammes dans la cour. Ensuite, descendez dans cette même cour, abattez les snipers et les soldats restants puis libérez le prisonnier.

Maintenant, vous devez rapidement sortir de cet endroit avant que les renforts nazis ne débarquent sur les lieux. Prenez de la dynamite, placez-la sur la porte métallique et détruisez-la.

Abattez les deux gardes postés devant la porte et sortez en courant. Prenez couverture derrière un pilier ou un obstacle et tuez quelques soldats nazis. Faites attention à votre prisonnier puisqu'il peut mourir lors de l'évasion et essayez de le protéger et de le garder près de vous. Trouvez rapidement un véhicule, prenez la fuite vers les endroits éclairés de la carte et semez les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que ceci est fait, retournez à la planque de Margot et achevez ainsi cette mission.

Après la mission, allez voir Luc dans une cour bien gardée par les soldats nazis. Discutez avec lui puis allez voir Bryman pour commencer la mission suivante.

### *L'obusier*

Après la discussion avec Bryman, entrez dans la ruelle qui se trouve à proximité, montez les marches et abattez furtivement le premier soldat. Prenez son uniforme, préparez-vous à tuer un second soldat en patrouille et repérez d'autres nazi sur les toits. Si vous êtes repéré, sortez votre arme et commencez le massacre. Grimpez sur les toits et prenez une position cachée. Balayez la zone afin de repérer l'emplacement des soldats nazis et abattez-les rapidement un par un.

Avancez vers la gauche, grimpez d'un toit à l'autre et abattez les snipers qui sont postés sur les tours de contrôle. Visez également les barils explosifs qui sont à proximité des ennemis pour les abattre plus facilement. Continuez à avancer vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez vers une passerelle et une échelle. Eliminez les ennemis qui sont aux alentours, grimpez à l'échelle et abattez le nazi qui se trouve près du lance-missiles.

Prenez les commandes de cette arme, visez l'obusier qui se trouve à l'extrémité de l'immeuble et détruisez-le. Une fois que la mission est accomplie, quittez cet endroit, prenez un véhicule rapide et fuyez les soldats nazis qui sont en alerte de niveau 4. La fuite sera très compliquée, par conséquent, repérez la zone de résistance marquée en vert sur la carte et atteignez-la rapidement. Ensuite, remplissez la jauge (en haut, à droite de l'écran) en tuant des nazis et résistez ainsi à leurs derniers assauts.

Après la mission, allez voir Bishop dans la campagne pour discuter avec lui puis retrouvez Skylar.

### *Tonnerre menaçant*

Courez jusqu'au pont indiquée sur la carte, grimpez à l'échelle et avancez à gauche. Dans cette mission, il est inutile de se déguiser car l'endroit est étroit et vous serez rapidement repéré. Donc, tuez le premier soldat à gauche et un second

sur la passerelle en haut.

Escaladez la courte échelle sur votre gauche et installez les premiers explosifs. Ensuite, traversez la poutre qui se trouve en face de cette position, atteignez le côté opposé et grimpez sur les barres métalliques. Installez les seconds explosifs, descendez et avancez légèrement sur la passerelle. Repérez une seconde poutre qui mène au prochain emplacement d'explosif, tuez les nazis à proximité et installez les explosifs.

Ensuite, remontez le long des passerelles, grimpez à la grande échelle et approchez-vous du dernier emplacement. Abattez les nazis qui sont aux alentours, placez le quatrième explosif et remontez en haut sur les rails en prenant l'échelle sur votre gauche. Abattez les quelques soldats qui rôdent, placez les derniers explosifs sur les rails et fuyez en glissant le long de la corde, à proximité.

Maintenant, retournez près de la voiture de Skylar et montez. Le niveau d'alerte est de 3. Conduisez rapidement vers les zones éclairées de la ville, repérez l'emplacement de la résistance et atteignez-le. Garez la voiture dans le cercle vert et descendez combattre les nazis. Remplissez la jauge en haut de l'écran en éliminant des ennemis et repoussez ainsi l'attaque.

Maintenant que la zone est sécurisée, faites monter Skylar dans la voiture et conduisez jusqu'à Wilcox, près de la gare. D'abord entrez dans la gare, escaladez dans le premier wagon indiqué et éliminez les hommes armés qui sont à l'intérieur. Activez l'accélérateur du wagon puis descendez. Ensuite, repérez le second train dans la gare et approchez-vous de l'extrémité qui donne sur la gare. Tuez les nazis dans la station et ceux sur le toit du wagon puis escaladez-le avant qu'il ne parte. Sautez d'un wagon à l'autre, repérez le premier emplacement et placez les explosifs.

Par la suite, sautez sur le wagon suivant, visez les nazis de loin et abattez-les. Tuez également ceux qui sont à droite et à gauche du wagon et utilisez les barils explosifs  pour les éliminer rapidement. Progressez vers l'avant du train, tuez plusieurs autres nazis et utilisez la tourelle pendant quelques instants. Continuez à avancer vers l'avant du train jusqu'à ce vous arriviez au wagon moteur. Tuez le soldat nazi et le conducteur, trafiquez l'accélérateur et revenez en arrière. Sautez rapidement d'un wagon à l'autre, ignorez les coups de feu ennemis et atteignez celui dans lequel se trouve Kessler.

Après la scène cinématique dans laquelle le pont explose et le train s'effondre, conduisez Skylar et Kessler vers la planque de l'abattoir. Entrez dans la planque puis parlez à Véronique. Parlez ensuite à Luc, sortez de l'abattoir et allez voir Santos dans la ville. Vous devez avoir 500 pièces de contrebande pour obtenir de faux papiers. Si vous ne les avez pas, sabotez quelques haut-parleurs de propagande et quelques tours de contrôle et revenez voir Santos. Une fois que vous avez les faux papiers, revenez voir Luc dans l'abattoir et parlez-lui.

### *Sud de la Seine*

Sortez de l'abattoir, prenez une voiture dans le garage (à gauche) et conduisez Luc jusqu'au point de réunion. Arrêtez-vous près du barrage, attendez la vérification des papiers puis continuez. Lorsque vous arrivez à destination, descendez et suivez Luc pour rencontrer Mingo et Mme Bonnaire.

" Il y a quelque chose qui cloche " Évidemment, les nazis vous ont tendu un piège. Sortez votre arme, prenez couverture derrière la clôture et abattez la première vague de soldats.

Ensuite, courez vers la rue et montez dans la voiture. Attendez l'arrivée des alliés, fuyez les soldats nazis qui arrivent et semez-les. Il est préférable d'atteindre une zone de riposte car le niveau d'alerte est assez élevé. Ensuite, repoussez l'attaque nazi en tuant les soldats qui arrivent et reconduisez les alliés vers l'endroit indiqué sur la carte.

Maintenant, entrez dans le conduit d'égout qui est désormais une nouvelle planque et parlez à Luc. Après la scène, sortez de la planque, prenez un véhicule et allez discuter avec Vittore.

### *Huissier*

Prenez un véhicule et approchez-vous du château dans lequel se trouve la voiture. En arrivant, vous remarquez que

l'endroit est bien gardé. D'abord abattez furtivement un soldat nazi et prenez son uniforme.
Ensuite, avancez doucement à gauche du château, prenez la petite allée près de la falaise à gauche.

Avancez jusqu'à ce vous entriez dans le château, montez les escaliers à gauche et repérez Francesca.

Prenez à gauche afin d'éviter le soldat qui est en face, passez derrière la maison et descendez dans le jardin. Montez les marches, repérez le soldat armé d'un lance-flammes qui a le dos tourné et tuez-le silencieusement. Ensuite, prenez de la dynamite et explosez l'entrée souterraine que vient de prendre Francesca. Descendez dans le sous-sol, sortez votre arme et abattez d'abord un manieur de lance-flammes. Tuez ensuite deux autres soldats dans les escaliers et plusieurs autres nazis dans les caves à vin et avancez à droite pour apercevoir l'Aurore.

Après la courte cinématique, abattez deux nazis à droite du véhicule, un autre sur la passerelle élevée à gauche et un dernier à l'extrême gauche.

Ensuite, approchez de la voiture, activez le levier pour la faire descendre et conduisez-la. Foncez tout droit dans le tunnel d'en face, évitez les obstacles posés et les ennemis et sortez du château. Fuyez les nazis qui vous poursuivent, semez-les ou atteignez une zone de riposte. Une fois que ceci est fait, conduisez la voiture jusqu'au garage de Vittore et achevez ainsi cette mission.

### *Surchauffe*

Avant de commencer cette mission, il est préférable d'aller voir un vendeur d'armes et d'acheter un double barillet ainsi qu'un MP44. Ensuite, repérez l'icône de Bryman et rejoignez-le pour commencer cette mission. Prenez la voiture, approchez-vous du quartier Général de la Gestapo et repérez le câble électrique. Escaladez le bâtiment qui se trouve à gauche et qui est relié au câble. Glissez le long des câbles pour atteindre le poteau électrique, au milieu, puis glissez pour atteindre le château. Escaladez sur les rebords des fenêtres, atteignez le balcon en haut et entrez.

A présent, avancez doucement dans le couloir et abattez silencieusement le nazi qui parle à la radio. Mettez son uniforme, revenez en arrière et prenez le couloir à gauche. Repérez un autre soldat nazi près des marches, tuez-le silencieusement et descendez les deux étages. Entrez dans la salle où se trouvent deux nazis, abattez rapidement le premier et tuez le second avec votre arme. Sautez par-dessus les garde-corps et descendez ainsi dans la bibliothèque. Tuez un nazi, tirez sur le livre indiqué et ouvrez ainsi le passage secret.

Abattez les deux soldats nazis derrière la porte secrète et entrez. Avancez dans le corridor, descendez les marches et abattez deux nazis en bas des escaliers. Avancez tout droit, tournez à droite et abattez trois autres hommes armés. Prenez couverture derrière les caisses, faites le ménage et avancez jusqu'à la pièce. Tuez un ennemi dans le coin gauche, prenez les munitions et poursuivez dans le couloir de gauche. Avancez jusqu'à la pièce suivante, abattez trois nazis et continuez par la porte de droite. Faites attention au soldat muni d'une mitrailleuse dans la pièce suivante, lancez des grenades et abattez trois autres hommes à l'intérieur.

Avancez tout droit, suivez le chemin et préparez-vous à tuer les Soldats de la Terreur (ce sont des soldats puissants munis d'une armure et d'une mitrailleuse). Dès que ces super-soldats arrivent en courant, lancez-leur des grenades pour les blesser et ouvrez le feu. Tuez-en d'abord deux puis abattez le troisième qui arrive plus tard. Prenez leur arme, avancez tout droit dans le corridor et prenez la porte de droite. Activez le levier pour ouvrir la porte, sortez et entrez dans la chaudière, à droite. Repérez la porte métallique, placez de la dynamite et explosez-la avant que les ennemis n'arrivent par derrière. Toutefois, si vous voulez essayer la nouvelle arme, regardez derrière vous et abattez une vague de soldats nazis.

Une fois que la porte est défoncée, avancez dans le corridor, montez quelques marches et tuez deux ennemis. Continuez jusqu'au grand salon en flammes, tuez un premier soldat à gauche et prenez couverture. Abattez les quatre autres nazis, avancez progressivement et couvrez-vous derrière les barricades. Montez les escaliers en face, abattez trois nazis et poursuivez à gauche. Prenez couverture derrière les obstacles, visez les ennemis qui sont éparpillés dans la grande salle et abattez-les un par un. Avancez à gauche puis au milieu et sautez par-dessus le vide. Lancez une grenade sur le super-soldat qui arrive, tuez-le et prenez l'ascenseur qui est en face.

A présent, vous devez éliminer quatre soldats d'élite dans la cour. Prenez couverture derrière les garde-corps du balcon, visez les soldats qui sont en bas et ouvrez le feu. Lancez-leur également des grenades, essayez de viser la tête et faites attention au nazi qui arrive par l'ascenseur et qui essaye de vous surprendre par derrière. Tuez-le puis occupez-vous des super-soldats restants.

Par la suite, descendez les escaliers et retrouvez Maria. Prenez la porte qui se trouve à proximité, avancez vers la sortie de la Gestapo et échappez-vous de cet endroit. Enfin, prenez un véhicule et conduisez Maria jusqu'à l'abattoir.

### *Des moutons à l'abattoir*

Après les retrouvailles entre Kessler et sa fille Maria, il s'avère que les nazis vous ont poursuivi jusqu'à l'abattoir. Sortez de votre planque, allez vers la sortie sud de l'abattoir et utilisez la tourelle. Ouvrez le feu sur les quelques soldats qui sont éparpillés, abattez-les puis tirez sur les véhicules qui arrivent pour les détruire. Vous devez à tout prix empêcher les sapeurs de poser leurs bombes et les abattre.

Ensuite, l'attaque survient par la section Nord de l'abattoir. Courez vers l'autre côté, grimpez à l'échelle qui est à gauche en sortant et utilisez la tourelle. Abattez les soldats nazis présents puis tirez sur les véhicules dès qu'ils s'approchent. La tourelle ne peut pas viser en bas à cause de son emplacement élevé. Par conséquent, dès qu'un sapeur s'approche trop du bâtiment, abandonnez la tourelle un instant, abattez-le avec votre arme et reprenez-la. Vous pouvez également utiliser une autre tourelle à droite. Détruisez les véhicules et les sapeurs qui arrivent par la droite, repoussez l'attaque puis rendez-vous sur le côté de l'abattoir d'où surviendra la prochaine attaque.

A présent, prenez couverture derrière la barricade et tuez les nazis qui arrivent dans des véhicules. Lancez des grenades, détruisez les véhicules et repérez le tank qui arrive. Lorsque ce dernier s'arrête près de l'entrée, foncez dans sa direction et tuez les nazis qui sont près de lui. Placez rapidement de la dynamite ou de la RDX sur le tank et fuyez. Si le tank est encore intact, nettoyez la zone en éliminant les soldats d'élite et placez une seconde charge explosive pour le détruire.

Après la scène cinématique, montez dans la voiture qui se trouve près du garage de l'abattoir et conduisez Kessler dans la planque des catacombes. Après une autre scène, parlez à Bryman qui se trouve à l'entrée des catacombes.

### *Sombre règne*

Après la discussion avec Bryman, prenez un véhicule et approchez-vous de l'immeuble sur lequel se trouve la première radio. Escaladez l'immeuble via la canalisation, avancez vers le nazi qui est à droite de la radio et tuez-le silencieusement.

Placez le premier micro sur la radio, glissez le long du câble électrique à droite et atteignez la radio suivante. Abattez d'abord le garde à droite, sabotez la radio et escaladez le mur qui est en face de celle-ci. Utilisez le câble électrique pour atteindre le toit suivant, escaladez les rebords et approchez-vous ainsi de la troisième radio. Tuez le nazi, prenez son arme et abattez les soldats que vous apercevez dans votre viseur.

Sabotez la radio, utilisez le câble pour continuer à avancer et sabotez une quatrième radio. Ensuite, grimpez à l'échelle qui se trouve à proximité, sautez vers l'immeuble, de l'autre côté de la rue et accrochez-vous au rebord des fenêtres. Remontez sur le toit, approchez-vous de la radio suivante, tuez le garde et sabotez-la. Prenez le fusil-sniper, visez les soldats sur la tour et le toit à gauche et tuez-les. Traversez le long du câble électrique, sabotez la sixième radio et reprenez le fusil-sniper. Balayez les soldats sur les tours, atteignez le toit et faites gaffe au soldat maniant le lance-roquettes. Tuez-le, abattez également ceux qui sont à proximité de la dernière radio puis descendez dans la cour. Enfin, abattez les ennemis restants et bousillez la dernière radio avant que le temps ne s'achève.

Maintenant, quittez cet endroit et détournez un véhicule pour fuir les nazis qui sont à vos trousses. Une fois que le calme est revenu, allez voir un marchand d'armes pour faire le plein de munitions, de grenades et d'explosifs puis allez voir Bryman dans un conduit d'égouts.

### *Besoin de peu...ou d'un seul*

Après la discussion avec Bryman, suivez le conduit d'égouts qui est en face de ce dernier et sortez près de la plateforme d'essence. Sautez dans l'eau, nagez jusqu'à l'échelle au milieu et remontez. Prenez une arme puissante, visez le soldat d'élite en patrouille à gauche et abattez-le.

Prenez son arme, car elle est plus puissante que la votre, suivez le chemin de la plateforme à gauche et abattez un autre soldat et un manieur de lance-flammes. Prenez également la mitrailleuse du soldat d'élite, avancez près de la porte et abattez un nazi sur votre gauche.

Ensuite, entrez par la porte et prenez les escaliers de gauche. Tournez à droite, grimpez à l'échelle et atteignez le toit. A présent, remontez d'autres escaliers et prenez couverture derrière la clôture. Visez les groupements de soldats nazis et lancez des grenades pour causer un maximum de dégâts. Tuez les nazis restants, approchez-vous de la deuxième plateforme à droite et grimpez à son échelle qui se trouve à gauche. Entrez à l'intérieur du bunker et utilisez la radio qui s'y trouve.

Après avoir contacté Bryman, sortez du bunker et sautez sur la plateforme de gauche. Prenez couverture derrière la machine, visez les soldats d'élite qui viennent d'arriver du Zeppelin et abattez-les un par un. Tuez un soldat en haut de l'échelle (près du Zeppelin), deux soldats sur la passerelle en bas puis grimpez à l'échelle et montez sur le Zeppelin.

Lorsque ce dernier arrive sur le toit de Notre Dame, descendez sur la plateforme et tuez silencieusement le soldat nazi. Enfilez son costume, descendez tranquillement les escaliers jusqu'à ce que vous aperceviez un sniper que vous devrez tuer silencieusement.

Prenez le fusil à lunettes, descendez à l'échelle et approchez-vous du bord lorsque la scène d'exécution se déclenche. Sortez le fusil, visez le soldat qui est en train d'exécuter les prisonniers et tuez-le. Ensuite, descendez rapidement les deux échelles suivantes et glissez le long de la corde jusqu'à l'autre côté. Tuez le soldat près de la tourelle et utilisez-la. Nettoyez la cour, abattez les hommes qui s'approchent de Véronique et protégez-la. Lorsque les nazis sont moins nombreux dans la cour, descendez et retrouvez Véronique.

Bryman débarque avec un camion muni d'une tourelle. Montez à l'arrière et prenez les commandes de celle-ci. Repérez les véhicules qui vous pourchassent, visez les conducteurs et les tourelles et tuez-les. Regardez constamment la jauge de l'état du camion et faites tout pour ne pas le détruire.

Après quelques moments, le camion s'arrête quelques instants puis reprend sa course. A ce moment,  la jauge de l'état du camion doit avoir été réduite de moitié. Ouvrez le feu à nouveau et détruisez les derniers véhicules jusqu'à ce que vous arriviez dans un lieu sur.

### *Par les cendres*

Le temps de la grande course est arrivé. Vous allez maintenant conduire l'Aurore et gagner la course que les nazis organisent. Essayez de ne pas heurter les obstacles sur les côtés de la route, repérez les virages du circuit sur le radar et essayez de garder le cap. Le nitro se régénère, alors utilisez-la dès que vous êtes sur une ligne droite. Après le premier tour, vous devez au moins dépasser la moitié des concurrents. Au second tour, dépassez tous les concurrents et terminez la course en première position.

Après la course, prenez un véhicule et fuyez la zone. Le niveau d'alerte est de 4, il est donc préférable d'atteindre une zone de riposte et d'éliminer les nazis pour les repousser. Ensuite, allez au club Belle pour trouver Vittore.

## Acte 3

### *C'est ici l'empire de la mort*

Après la macabre découverte, allez vers la planque des catacombes et découvrez que les nazis les ont déjà pris

d'assaut. Marchez à pieds jusqu'à l'endroit gardé par les nazis, repérez l'immeuble qui se trouve en face du jardin qui mène aux catacombes et escaladez-le.

Localisez le lance-missiles sur la plateforme métallique, abattez les deux nazis qui le gardent et utilisez-le. Bombardez les véhicules, nettoyez la zone en tuant les nazis dans le jardin puis utilisez le câble pour atterrir devant la porte d'entrée des catacombes et entrez.

Descendez les escaliers, suivez le corridor à gauche et abattez furtivement le premier nazi.

Prenez son uniforme, avancez et doucement et tuez deux autres soldats, plus loin. Détruisez les caisses que vous apercevez à droite et à gauche pour récupérer des grenades et des munitions et avancez.
Faites attention au soldat d'élite qui arrive, lancez une grenade et ouvrez le feu pour le tuer. Ensuite, poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une cave remplie de barils explosifs.

Visez-les et tirez pour créer une grosse explosion qui endommage les ennemis aux alentours. Ensuite, avancez à droite et abattez d'autres nazis. Dans la pièce de droite se trouvent un lance-flammes et un soldat d'élite. Utilisez le couloir de gauche de la pièce pour vous couvrir et tirez à travers les trous. Lancez des grenades, tirez également sur les barils explosifs puis entrez dans la pièce. Prenez l'arme redoutable du soldat d'élite, suivez le chemin de gauche puis celui de droite et ouvrez la porte métallique.

Avancez, tuez le premier nazi à droite puis faites attention au manieur de lance-flammes, plus loin. Lancez une grenade ou prenez un fusil de terreur et tuez-le. Suivez le chemin à gauche puis à droite et avancez tout droit là où se trouve la lumière des bougies et atteignez ainsi l'étage supérieur de la zone suivante. Abattez le soldat de la terreur plus loin, visez les soldats qui sont en bas et tuez-les.

Utilisez les barils explosifs pour les abattre puis descendez via le câble électrique. Poursuivez le chemin, faites attention au soldat armé d'un lance-flammes dans la zone suivante et tuez-le à l'aide d'une grenade. Avancez, repérez une autre zone avec des caisses en feu et tuez le soldat identique qui s'y trouve.

A présent, poursuivez jusqu'à la falaise et avancez à gauche. Grimpez aux rebords, tuez le soldat normal et le soldat d'élite à l'autre bout. Ensuite, sautez à droite là où se trouve une lumière bleue et marchez le long du rebord de la falaise. Sautez à nouveau par-dessus le vide jusqu'à l'autre bord, grimpez aux rebords et rejoignez ainsi la résistance.

Après la scène cinématique, prenez couverture derrière le pilier brisé et éliminez les soldats d'élite qui sont de l'autre côté de la rive. Si vous n'avez pas la mitrailleuse de la terreur, lancez des grenades et achevez-les. Après le petit incident avec Luc, regardez à droite et abattez les soldats se trouvant sur le pont en bois. Ensuite, allez là où se trouve Luc et lancez des grenades pour tuer le maximum de soldats. Tirez sur le manieur de lance-flammes restant, faites attention à ne pas tuer Luc puis parlez-lui.

Après la mission, allez voir un marchand d'armes et achetez des armes de la terreur. Ensuite, retrouvez Skylar et commencez la mission suivante.

### *Ca va faire Boom*

D'abord, attendez l'arrivée de deux voitures et tuez ceux qui sont à l'intérieur. Ensuite, montez dans le camion et foncez directement vers la Gestapo. Détruisez la porte d'entrée et avancez tour droit jusqu'à l'entrée du bâtiment.

Descendez les marches à droite, entrez et abattez un premier soldat d'élite. Utilisez les grenades pour en venir à bout rapidement, prenez son arme et suivez le chemin à gauche. Tuez un autre soldat dans la pièce suivante, descendez la rampe à droite et abattez cinq soldats dont un armé de lance-flammes dans le grand salon.

Ensuite, montez la marches qui sont au fond du salon et suivez le chemin du corridor. Tuez un nazi en montant la rampe et deux autres super-soldats en tournant à droite. Faites gaffe au manieur de lance-flammes, lancez des grenades puis continuez le chemin jusqu'à un autre grand couloir ayant des escaliers. Abattez deux nazis en premier lieu puis tuez les trois autres soldats qui sortent de la porte. Entrez par la porte, tuez deux ennemis à droite et avancez

jusqu'à la salle où se trouve Maria.

Maintenant, avancez sur la passerelle et tirez sur les soldats d'élite qui garde la planque de Kessler à droite. Lancez des grenades, abattez-les puis retrouvez Kessler. Ensuite, suivez-le vers la porte qui mène au Cyclotron. Regardez derrière vous, repérez les ennemis qui arrivent et tuez-les le temps que Kessler ouvre la porte. Couvrez-le puis entrez dans la salle de la machine. Montez à l'échelle de droite, entrez dans la salle de contrôle et approchez-vous du panneau de contrôle.

Attendez le signal du docteur puis activez le panneau. Détruisez les caisses près de l'entrée, prenez le lance-roquettes, visez la première tour de refroidissement et détruisez-la. Ensuite, abattez les deux super-soldats qui arrivent, détruisez une seconde caisse pour prendre une autre roquette et détruisez le seconde tour, au fond à gauche. A présent, descendez près du coeur de la machine et détruisez-la avec de la dynamite. Faites très attention aux soldats d'élite qui arrivent, éliminez-les puis achevez votre tâche.

Après la destruction du noyau de la machine, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et dégagez le passage. Abattez un soldat en haut de la passerelle, éliminez-en trois autres en bas et avancez. Eliminez un manieur de lance-flammes, tirez sur les barils et les citernes explosives et tuez ainsi les nazis qui sont proches. Ensuite, prenez couverture derrière les grandes caisses et tuez les trois soldats d'élite qui bloquent le chemin. Enfin, suivez le docteur Kessler jusqu'à la porte de sortie.

#### *L'ange de la mort*

Parlez à Véronique, montez dans une voiture et allez à la Tour Eiffel. Courez jusqu'à au pied de la tour, entrez dans l'ascenseur et montez. Sortez de l'ascenseur, avancez jusqu'à l'autre ascenseur de l'autre côté et prenez-le.

Avancez à droite en sortant de l'ascenseur, montez la rampe, contournez la zone et entrez dans le bar. Montez la rampe au milieu du bar, escaladez aussi la passerelle et prenez l'ascenseur qui mène à l'observatoire. Après la scène et la discussion avec Dierker, prenez votre arme, visez la tête de Dierker et Bang !

Félicitations ! Vous avez vengé Jules et complété l'histoire de The Saboteur !!!

## Missions secondaires

Pour effectuer les missions secondaires, rendez-vous à l'un des six personnages se trouvant dans les planques et parlez avec eux. Voici les missions secondaires de chaque personnage :

### Duval Mingo

#### *Trop Bavard*

Après le briefing, approchez-vous de l'endroit où se trouve Francine et escaladez le toit de l'immeuble voisin. Regardez la cour, repérez Francine en train de chanter et tuez-la avec votre arme. Ensuite, abattez les nazis et nettoyez la cour. Descendez le long du câble électrique, récupérez le médaillon et grimpez à l'échelle derrière l'estrade. Enfin, tuez les nazis que vous apercevez et désactivez les deux alarmes pour stopper l'alerte. Ramenez le médaillon à Duval.

#### *Chassé ou être chassé*

Après la discussion avec Duval, allez discuter avec l'homme de la résistance. Ensuite, escaladez le toit de l'immeuble à droite et tuez le sniper indiqué sur le radar. Ensuite, allez d'un toit à l'autre, tuez les nazis qui sont près de votre cible puis abattez le Renard.

### Crochet

### *Le ventre de la bête*

Quittez l'abattoir et allez dans le quartier chaud indiqué. Abattez les soldats qui se trouvent devant l'entrée et entrez dans la cour. Approchez-vous de la cible pour lui livrer le message et tuez-le. Enfin, quittez rapidement cet endroit et fuyez les nazis.

### *Les doubles*

D'abord, allez voir votre contact et récupérez le fusil de sniper. Prenez la voiture, rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et repérez le palais dans lequel se trouvent vos cibles. Escaladez le toit du château, grimpez à l'une des tours et abattez le nazi qui s'y trouve. Ensuite, prenez votre fusil de sniper, visez la première cible et tuez-la. Ensuite, repérez les autres sosies de Sauer et tuez-les un par un. Dès qu'ils sont tous morts, fuyez les nazis, trouvez une cachette ou semez-les.

### *Legio Patria nostra*

Après avoir parlé à Crochet, récupérez un uniforme de nazi et pénétrez furtivement à l'intérieur de la base. Repérez les cibles sur la carte, utilisez la dynamite et les barils explosifs et détruisez-les. Utilisez également la mitrailleuse pour détruire les Zeppelins qui se trouvent dans le ciel. Une fois que toutes les cibles sont détruites, nettoyez légèrement la zone, prenez un camion et fuyez. Le niveau d'alerte est assez élevé. Par conséquent, rejoignez une zone de riposte et repoussez la poursuite nazie en remplissant la jauge.

## Père Denis

### *Péchés impardonnables*

Après la discussion avec Père Denis au Club Belle, rendez-vous près de la grande église et escaladez l'échafaudage. Abattez silencieusement un soldat nazi, prenez son uniforme et continuez à escalader par la droite. Suivez le chemin des planches à droite puis à gauche et atteignez le point où se trouve le fusil de sniper. Visez avec cette arme, attendez le signal du père Denis puis tuez l'informateur. Enfin, fuyez la zone et échappez aux nazis.

### *L'ire de dieu*

Dans cette mission, le père Denis veut donner un colis explosifs à son ennemi nazi. Pour cela, il a besoin d'un bon conducteur capable de s'échapper à la poursuite des nazis. D'abord, saisissez un uniforme de nazi et faufilez-vous à l'intérieur de l'église pour parler au père Denis. Ensuite, appelez une voiture rapide, comme l'Aurore, et conduisez le père à l'endroit indiqué. Lorsque le père Denis quitte la voiture pour donner le colis, faites tourner le véhicule et préparez-vous à la fuite. Dès qu'il revient, mettez les pleins gaz et échappez aux nazis.

### *Noces de sang*

Après la discussion avec le père Denis, montez dans un véhicule et allez sur les lieux du mariage. Grimpez à l'échelle de la grande tour, abattez silencieusement le soldat et prenez son uniforme. Ensuite, traversez le pont à droite et choisissez l'une des cachettes. Lors de la cérémonie de mariage, sortez de la cachette, repérez les nazis et lancez des grenades pour les éliminer en même temps. Ensuite, courez derrière la chapelle et sautez dans l'eau afin de fuir les soldats nazis qui arrivent.

## Dr. Kwong

### *Le candidat bavarois*

Allez voir le Dr. Kwong dans la planque des catacombes et parlez-lui. Ensuite, montez dans une voiture et prenez le nazi lobotomisé avec vous. Conduisez-le dans le quartier nazi indiqué sur la carte et attendez qu'il livre le colis.

Malheureusement, les choses ne se passent pas comme prévu et vous devez tuer Bauer vous-même. Sortez votre arme, tuez les nazis qui protège Bauer, faites attention au manieur de lance-flammes puis tuez votre cible. Enfin, échappez aux nazi et semez-les.

#### *Ange-gardien*

Retrouvez Kwong dans le quartier chinois et parlez-lui. Ensuite, allez sur les lieux de la rencontre et escaladez les canalisations d'égouts. Approchez-vous de la plateforme, abattez silencieusement les deux nazis qui se trouvent sur le toit et utilisez la radio. Ensuite, prenez le fusil de sniper, visez la première cible sur un balcon à gauche puis la seconde à droite. Ensuite, repérez d'autres cibles dans la cour et abattez-les. Protégez le Dr. Kwong pendant quelques moments et complétez ainsi cette mission. Enfin, allez dans la tour gauche et désactivez l'alarme pour retourner au calme.

#### *Deutschland Uber Phallus*

Après avoir discuté avec le docteur Kwong, trouvez un uniforme de nazi et allez au Panthéon. Pénétrez furtivement à l'intérieur du bâtiment, abattez silencieusement un premier garde puis entrez dans le grand hall. Passez doucement derrière les lanceurs de flammes à gauche et prenez l'ascenseur. Avancez à droite, repérez d'autres manieurs de lance-flammes en face et grimpez à l'échelle qui se trouve devant celui qui est à droite.

A présent, avancez rapidement et arrêtez-vous entre les soldats pour ne pas attirer les soupçons. Regardez votre radar et frayez-vous un chemin jusqu'à l'élévateur. Entrez dans la salle du moteur, escaladez l'échelle qui est à gauche puis celle de droite. Remontez jusqu'au grand lance-missiles et placez de la dynamite pour le détruire. Enfin, utilisez le câble électrique près du bord et échappez aux nazis.

### Margot Bonaire

#### *Fahrenheit 451*

Allez parler à Margot dans sa planque et allez voir le vendeur d'armes. Achetez un lance-roquettes, un fusil à pompe et des grenades et sortez. Conduisez la voiture jusqu'à l'Arc de Triomphe, descendez, prenez le lance-roquettes et tirez plusieurs roquettes sur le tank du général. Dès qu'il est mort, remontez dans le véhicule et fuyez cette zone.

#### *Blindé*

Après la discussion avec Margot, prenez un véhicule et atteignez l'endroit indiqué sur la carte. Utilisez l'élévateur près du bâtiment, allez jusqu'à la passerelle et abattez un nazi. Utilisez la radio, prenez le lance-roquettes et attendez l'arrivée de la limousine. Visez le véhicule, détruisez-le puis désactivez l'alarme qui est juste à gauche de la plateforme pour compléter cette mission.

#### *Symphonie en destruction majeure*

Montez dans une voiture et allez au musée du Louvre. Entrez dans le tank garé et conduisez jusqu'à la cour où se trouve la première tour de communication. Détruisez-la, entrez dans le passage qui mène à la tour suivante et détruisez les autres cibles. Si le tank est détruit, utilisez les explosifs pour la détruire. Dès que toutes les cibles sont détruites, échappez aux nazis en entrant dans une zone de riposte.

### Wilcox

#### *Derrière la porte du couvant*

Allez parler à Wilcox dans l'église du Havre, prenez une voiture et allez à l'ossuaire. Grimpez sur la tour qui est à gauche de l'entrée. Tuez le nazi et prenez son uniforme. Entrez doucement, détruisez la tour de gauche avec de la

dynamite puis celle de droite. Ensuite, entrez à l'intérieur de la base et sortez votre arme. Détruisez les panneaux près de l'entrée puis ceux qui sont dans les couloirs à droite et à gauche. Faites attention aux mitrailleuses dans les couloirs, prenez couverture derrière les caisses et détruisez les panneaux de contrôle.

Ensuite, allez à l'arrière de la base, montez dans la tourelle anti-missiles et détruisez les trois tours de communication restantes. Enfin, appelez des renforts et un véhicule et fuyez cette zone. Trouvez une cachette ou rendez-vous à la plus proche zone de riposte.

#### *Autant mourir empoisonné*

Après avoir parlé à Wilcox, allez voir le marchand d'armes et achetez un lance-roquettes et un fusil à pompe de Terreur. Montez dans une voiture et allez à l'usine chimique de Bercy. Commencez par l'arrière de l'usine, visez les citernes chimiques et détruisez-les avec de simples coups de feu. Ensuite, utilisez la dynamite et explosez les grandes citernes d'essence. Repérez les cibles sur la carte, détruisez-les une à une puis explosez deux grandes citernes à l'intérieur de l'usine et achevez ainsi cette mission.

#### *Poser une bombe*

Comme la mission précédente, achetez des armes lourdes et rendez-vous à Chambord. Pénétrez à l'intérieur du palais, visez les centrales électriques et détruisez-les toutes. Utilisez les escaliers et les échelles pour atteindre le toit et détruisez les cibles qui s'y trouvent.

### Circuits automobiles

#### *A vos marques...prêts...*

Partez ! Conduisez l'Aurore, suivez la ligne jaune du circuit et atteignez le point d'arrivée dans le temps imparti.

#### *Retour en selle*

Gagnez la première course dans la montagne, utilisez l'Aurore ou un autre véhicule et gagnez la course composée de deux tours.

#### *Selles en folie*

Effectuez la dernière course et terminez les cinq tours en première position.

Félicitations ! Vous avez complétez toutes les missions secondaires de The Saboteur !

# The Secret of Monkey Island : Special Edition

© LucasArts 2009



## SOLUTION COMPLÈTE

### Première partie : Les trois épreuves

**Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC de The Secret of Monkey Island : Special Edition.**

Vous êtes GuyBrush Threepwood, et votre rêve est de devenir pirate ! L'homme à la barbe blanche vous conseille d'aller au bar de Scumm et vous trouverez des pirates qui vous raconteront les épreuves par lesquelles faut passer pour devenir pirate.

Dirigez vous vers la droite et continuez à avancer. Dépassez la maison que vous rencontrerez et continuez jusqu'au Scumm bar.

Entrez et parlez au premier, celui qui porte une veste de couleur rouge. Ce dernier vous informe que le conseil des pirates se tient à l'autre pièce. Allez près du rideau et entrez dans la pièce en question. Parlez au pirate se trouvant à l'extrême droite et renseignez-vous à propos des différentes épreuves à passer pour devenir pirate.

Attendez que le chef quitte la cuisine et entrez discrètement. Allez vers le poisson, un oiseau arrive et vous empêche de vous en emparer. Pour le faire fuir, cliquez plusieurs fois sur la dernière planche pour la faire bouger. Le temps que le volatile s'éloigne, ramassez le poisson et revenez à la cuisine.

Ramassez la viande et le pot qui est posé juste sous la table (qui vous servira de casque au cirque) puis quittez le bar. Dirigez-vous vers la falaise dans laquelle vous vous êtes retrouvé au début du jeu puis prenez à droite. C'est là que la carte du jeu est débloquée. Choisissez d'aller à la clairière qui est le point lumineux le plus proche de vous, sur la carte.

Allez à gauche et entrez au cirque. Parlez aux frères Macaroni et dites-leurs que vous pouvez faire l'homme canon et que vous possédez un casque. Ouvrez votre inventaire et sortez le pot que vous aviez récupérer à la cuisine. Montez dans le canon et sachez qu'ils vous payeront qu'après la réussite de la tentative.

Sortez du cirque et revenez au village. Allez vers le bar et prenez à droite. Parlez à l'homme qui est accompagné d'un perroquet vert puis achetez une carte et avancez. Parlez aux trois hommes qui possèdent un rat et demandez l'identité de l'homme au perroquet puis choisissez la réponse : " Si j'en prends un, Tu me donnes deux pièces de huit ? ".

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au milieu, à droite. Parlez à la magicienne et posez-lui des questions à propos de votre avenir. Ensuite, sortez, passez au dessus de l'horloge et entrez dans la première maison. Parlez au vieillard puis récupérez l'épée qui est à votre gauche ainsi que la pelle qui se trouve en haut puis descendez.

Allez en direction du bar puis dépassez la falaise et prenez à droite. Allez maintenant vers la maison. Un Gobelin vous barre la route, donnez-lui le poisson rouge pour qu'il vous laisse passer.

Une fois devant la maison, insistez afin d'apprendre à manier l'épée. Une fois que le cours est fini, sortez et repartez vers l'endroit par lequel vous étiez venu. Sur la carte, vous allez apercevoir plusieurs pirates qui se déplacent le long de l'ile. Coupez-leur la route pour les affronter jusqu'à gravir les niveaux et atteindre celui qui vous permet de combattre la Reine des sabres.

En combattant les pirates, vous allez apprendre davantage d'insultes. Lorsque vous aurez atteint un niveau suffisant pour battre la Reine des sabres, les pirates vous le diront.

Astuce : Pour augmenter vos chances de battre la Reine des sabres, essayez d'employer un maximum de répliques contre les pirates et ce pour avoir un max de réponses.

Localisez la Fourche sur la carte et rendez-vous sur place. Dirigez-vous vers le passage en hauteur, ramassez les pétales des fleurs jaunes puis continuez votre montée. Allez ensuite à droite deux fois avant de prendre à gauche. Enfin, montez.

Utilisez la pancarte (juste avant l'arbre cassé) pour rétablir le passage et continuez votre chemin vers la Reine des sabres. Vous devez répondre correctement cinq fois de suite aux insultes de la reine.

Lorsque vous en aurez fini avec la reine, revenez au village. Vérifiez que vous possédez toujours les pétales jaunes que vous aviez récupérées sur votre chemin vers la reine. Allez à la maison du gouverneur, posez les pétales sur la viande pour obtenir un morceau de viande assaisonnée puis donnez-le aux chiens qui vous empêchent de passer pour qu'ils s'évanouissent. Faufilez-vous ensuite dans la maison du gouverneur et entrez dans la première pièce, à votre gauche.

Revenez maintenant au village car vous devez parler à un prisonnier. Pour cela, allez acheter une pastille à la menthe et offrez-la au prisonnier pour parfumer son haleine et pouvoir discuter avec lui.
Demandez-lui s'il aurait une lime. Il vous proposera un gâteau si vous lui apporterez un objet qui lui permettra de se débarrasser des taupes. Donnez-lui l'anti-taupe que vous aviez récupérer à la maison du gouverneur. Utilisez maintenant le gâteau qu'il vous a offert en échange pour obtenir la lime. Repartez vers la maison du gouverneur et passez par le trou dans le mur.

Parlez ensuite au shérif qui n'hésitera pas à vous jeter à la mer après avoir parlé au gouverneur. Récupérez l'idole et remontez. Allez ensuite au Scumm bar et parlez au conseil des pirates de vos récents exploits.

Allez maintenant vers la Fourche puis dirigez-vous vers le haut avant de prendre à gauche. Montez à nouveau puis allez à gauche et encore vers le haut. Prenez ensuite à droite puis à gauche et montez avant de tournez à droite. Avancez un peu et utilisez la pelle sur le la lettre X pour récupérer le trésor. Revenez ensuite au Scumm bar et prenez les cinq verres. Parlez au cuisiner, entrez ensuite dans la cuisine et utilisez le gros du tonneau pour remplir un verre puis prenez la direction de la prison.

A chaque fois que le verre est abimé, versez son contenu dans un deuxième. Continuez ainsi jusqu'à utiliser les cinq récipients dont vous disposez. Une fois arrivé devant la prison, utilisez le contenu du verre et versez-le sur la serrure pour libérer le prisonnier.

Dirigez-vous ensuite vers le rivage (extrême droite de la carte) pour traverser et passer vers l'autre rive. Utilisez le poulet en caoutchouc, entrez ensuite dans la maison d'en face et parlez à l'homme qui y réside. Montrez-lui votre courage et ce en ouvrant la boite et en touchant le perroquet. Puis, repassez vers l'autre rive en utilisant la poule une deuxième fois.

Vous avez maintenant fini de recruter les membres qu'il vous faut pour commencer votre aventure. Allez chez Stan en vous dirigeant vers le point lumineux sur la carte et dites-lui que vous voulez acheter un navire mais que vous ne disposez pas d'argent liquide. Il vous demandera de prendre un crédit chez le marchand.

Allez donc au village et parlez au marchand pour lui demander de vous faire crédit. Ce dernier se dirigera vers le coffre et composera la combinaison secrète afin de l'ouvrir. Ensuite, il vous demandera ce que vous faites comme travail. Dès qu'il se rend compte que vous n'avez aucune activité, il refuse de vous faire crédit. Demandez-lui donc de parler à la Reine des sabres. A son départ, allez composer la combinaison en utilisant les actions " pousser " et " tirer " (si par exemple vous devez composer deux fois l'action " haut ", composez la première avec " pousser " et la deuxième avec " tirer ").

Récupérez le bon de crédit et repartez chez Stan. Dites-lui que vous voulez le bateau de l'Ile des singes et demandez-

lui de vous parler des accessoires. Répondez par la négative après chaque phrase de votre interlocuteur pour lui faire comprendre qu'aucun accessoire ne vous intéresse. A la fin de la discussion, faites-lui ensuite une proposition en partant de la plus petite somme jusqu'à atteindre les 5000. Ensuite, faites semblant de partir puis dites-lui qu'il a raison et que vous devriez trouver un arrangement. Rejoignez ensuite le dock du village.

## Deuxième partie : Le voyage

Vous êtes maintenant dans la cabine du capitaine, ramassez le porte-plume et le pot d'encre, juste derrière vous, sur le bureau. Ensuite, ouvrez le tiroir du même bureau et regardez à l'intérieur pour récupérer un livre.

Dirigez-vous maintenant vers l'extérieur et parlez à votre équipage. D'abord, ils refuseront de vous aider. Escaladez donc les filets et prenez le drapeau de pirate (vous en aurez besoin pour la suite) et redescendez. Puis, descendez les marches et franchissez la porte. Ouvrez le placard, prenez un paquet de céréales et ouvrez-le pour saisir une clé dans le paquet cadeau. Prenez ensuite la casserole qui se trouve juste à votre gauche pour vous en servir comme casque (comme dans la partie du cirque). Revenez maintenant à la pièce précédente et descendez. Allez au fond et récupérez la corde (qui va servir de mèche, plus tard) puis prenez de la poudre à canon dans le baril (celui sur lequel se trouve l'inscription XXX). Ensuite ouvrez le coffre qui est au fond, à droite, et récupérez le vin.

Remontez maintenant vers votre cabine et utilisez la clé pour déverrouiller l'armoire. Récupérez donc, ce qu'elle contient (un papier) et lisez son contenu. Ouvrez ensuite le coffre qui est en face de l'armoire et récupérez les bâtons de cannelle.

Revenez maintenant à la cuisine et suivez la recette indiquée sur le papier. Appuyez sur H à chaque fois pour savoir quel élément de votre inventaire vous devez mettre dans la marmite. Une fois tous les ingrédients dans la marmite, vous allez vous évanouir à cause du gaz dégagé par la solution.

Votre bateau atteint les côtes de l'Ile des singes, vous vous réveillez. Il va falloir que vous arriviez à vous propulser vers la plage. Pour cela, allumez le papier que vous avez récupéré dans l'armoire (utilisez le feu qui est sous la marmite). Ensuite, allez vers le canon qui est à coté de votre équipage et alimentez-le avec de la poudre à canon. Utilisez le bout de corde et le papier brulant pour allumer le canon et utilisez la marmite comme casque.

## Troisième partie : Sous Monkey Island

Commencez par prendre la banane qui se trouve juste sous l'arbre qui est à votre gauche. Ensuite, dirigez-vous vers la jungle, localisez la petite rivière (en haut, à gauche) et suivez-la jusqu'à atteindre un grand lac. Allez vers le fort qui est juste derrière.

Ramassez la longue vue et la corde qui sont devant le canon puis utilisez l'action " pousser " pour renverser le canon. Récupérez la poudre à canon ainsi que la boule. Toothrot, le seul humain, débarque. Parlez-lui puis dirigez-vous vers l'est de la carte, vers l'affluent de la rivière.

Ramassez le mot du capitaine Chuck, sous la petite pierre, puis avancez un peu et montez les marches. Lisez la notice qui se trouve par terre et retournez-vous. Utilisez l'action " pousser " afin d'orienter la catapulte vers vous. Montez les escaliers qui se trouvent derrière la catapulte et parlez à Toothrot. Choisissez ensuite l'action " utilisez " en face du premier rocher qui est à votre gauche pour le jeter sur la catapulte et lancez-le sur le bananier qui se trouve sur la plage. Dirigez-vous maintenant vers la mare au sud-est de la carte (dans la jungle). Lisez la notice qui se trouve par terre puis parlez à Toothrot. Retournez à l'affluent de la rivière et utilisez la poudre sur le barrage. Ensuite, combinez la boule et le silex pour le faire sauter.

Une fois que c'est fait, retournez à la mare, récupérez la corde et dirigez-vous vers la crevasse. Utilisez ensuite les deux cordes pour pouvoir descendre et récupérer les rames. Dirigez-vous maintenant vers la plage, ramassez les bananes qui sont sous l'arbre puis montez à bord du bateau rapide et dirigez-vous vers le nord de la carte (là où se trouve le village que vous cherchiez).

Une fois arrivé au village, lisez la notice et continuez à avancer. Prenez la banane qui se trouve près de la dernière hutte. En sortant, les cannibales qui occupent le territoire vont vous interpeler et vous enfermer. Lisez le parchemin puis récupérez le crane qui est au milieu de la hutte. Choisissez l'action " utiliser " sur la planche sur laquelle est posé le crâne pour sortir de la hutte. Quittez le village des cannibales et dirigez-vous vers la plage. Repérez le singe qui se déplace à proximité et donnez-lui les cinq bananes que vous possédez pour qu'il vous suive.

Allez à la clairière (Est de la carte) et approchez-vous du siège. Regardez les deux totems (ceux aux nez pointus) et tirez le nez du premier totem. Le signe viendra alors imiter votre geste ce qui provoquera l'apparition d'un passage secret à travers le siège. Prenez ce passage et récupérez l'icône de pacotille avant de vous diriger vers le village des cannibales (au nord de la carte par rapport à votre position actuelle). Donnez-leur l'idole comme cadeau puis entrez dans la hutte dans laquelle vous vous étiez fait enfermer et récupérer le ramasseur de bananes. En sortant, vous croisez Toohrot et vous pouvez lui donner le ramasseur.

Discutez ensuite avec les cannibales, ils vous parleront d'une certaine potion d'exorcisme qui permet d'éliminer les fantômes. Donnez-leur le deuxième livre de votre inventaire (ils refuseront tout autre objet de toute façon) et ils vous donneront en échange la tête du navigateur (qui va vous servir en tant qu'indicateur de chemin) et le collier (qui vous servira à devenir invisible devant les fantômes). Retournez donc à la clairière où vous aviez récupéré l'icône et utilisez la clé de la tête de signe sur son oreille afin de lui ouvrir la bouche, celle-ci mène vers un passage sous terrain.

Entrez donc et équipez-vous de la tête du navigateur qui vous guidera vers le bateau de Chuck. Une fois devant, et avant d'entrer, parlez à la tête du navigateur et insistez pour qu'il vous donne le collier. Equipez-vous du collier pour devenir invisible et embarquez sur le bateau.

Allez à la cabine du capitaine Chuck (à gauche) et utilisez la boussole pour récupérer la clé. Ensuite, retournez vers l'équipage du navire et continuez avant de descendre. Avancez un peu et récupérez une plume (en choisissant l'action " prendre " sur une des poules) puis revenez vers la pièce précédente et chatouillez deux fois le fantôme qui dort pour qu'il lâche la bouteille. Prenez-la et allez vers la pièce de droite puis descendez. Versez le contenu de la bouteille sur le plat du rat, qui le en goutant s'évanouira, puis avancez vers le container de graisse et prenez-en un peu.

Remontez tout en haut et utilisez la graisse  sur la première porte (à votre droite).
Ouvrez-la et entrez. Récupérez le matériel qui se trouve entre vous et le fantôme qui dort et redescendez à nouveau pour vous rendre à la pièce où vous aviez récupéré la plume. Avancez jusqu'au fond puis employez les outils que vous aviez récupéré pour ouvrir la caisse. Jetez un coup d'oeil à l'intérieur et emparez-vous du contenu.

Retournez maintenant au village des cannibales et donnez-leur la racine vaudou que vous aviez trouvée dans le coffre. Parlez ensuite au singe à trois têtes (dites lui n'importe quoi) puis prenez le vaporisateur de gaz magique que les cannibales vous offriront.

Retournez à la clairière et prenez le passage sous terrain. Parlez au fantôme et questionnez-le à propos de l'emplacement du mariage. Dites enfin à votre équipage que vous devez revenir à l'ile de mêlée.

## Quatrième partie : Guybrush est le boss

Vous voila de retour sur l'ile de Mélée. Vous devez interrompre le mariage coute que coute et pour ce dirigez-vous vers l'église et éliminez les trois fantômes qui vous barrent la route en utilisant la bouteille d'eau gazeuse magique.

Une fois devant l'église, entrez et interrompez le mariage. Le capitaine Chuck vous attaquera et à chaque coup qu'il vous assènera, il vous enverra vers une partie de l'île. Dès que vous atterrissez chez Stan (le marchand de bateau), récupérez rapidement la bouteille d'eau gazeuse magique et utilisez-la pour anéantir le capitaine Chuck.

# SUCCÈS

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Thrillville : Le Parc en Folie

© LucasArts / Frontier Developments 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

### 50 000 dollars

X, B. Y, X, B, Y, A

### Missions debloquées

X, B, Y, X, B, Y, B

### Tous les parcs

X, B, Y, X, B, Y, X

### Toutes les attractions

X, B, Y, X, B, Y, Y

### 500 points de Thrill

B, X, Y, B, X, Y, X

### Tous les mini-jeux en mode Party

X, B, Y, X, B, Y, Droite

## SUCCÈS

### Concepteur de montagnes (10)

Concevoir une montagne russe.

### Whoa (10)

Terminer une montagne russe en utilisant une pièce WHOA.

### Bienvenue au club (10)

Concevoir un parcours de minigolf.

### Tout doux (10)

Obtenir une combo de 60 notes dans le mini-jeu Entertainer.

### Génie (10)

Obtenir un multiplicateur X5 au stand de tir.

### Hyper doué (10)

Réussir un salto arrière 720 à Stunt Rider.

### Attention ! (10)

Terminer une partie de minigolf en temps limité au niveau difficile.

### Propagande (10)

Récupérer toutes les affiches anti-Thrillville.

### L'arc-en-ciel (10)

Récupérer toutes les bombes Flexi-Color.

### Hypnose (10)

Récupérer tous les hypno-disques.

### Travail d'équipe (10)

Terminer un mini-jeu en mode Coopératif.

### Joueur invétéré (10)

Jouer à 20 jeux collectifs avec tes amis.

### Multijoueur invétéré (10)

Terminer une bataille 4 joueurs ou une partie coop en mode Jeu collectif.

### Chasse aux trésors (10)

Trouver tous les lieux où Mortimer cache son argent dans tous les parcs.

### Le grand secret (10)

Découvrir toutes les zones secrètes du niveau 1 de Sparkle Quest.

### As de White Knuckles (10)

Construire toutes les pièces WHOA.

### Casanova (10)

Devenir le ou la petit(e) ami(e) de 10 visiteurs du parc.

### Champion des défis (10)

Remporter 10 défis contre des visiteurs du parc à n'importe quel mini-jeu.

### Golden boy (10)

Atteindre une valeur de parc combinée de 100 $.

### Chute libre (10)

Construire une montagne russe avec un dénivelé de 300 pieds.

### Accélérateur de montagnes (10)

Construire une montagne russe avec une vitesse de pointe de 80 mph.

### Grand tchatcheur (10)

Remplir ta liste MaBande.

### Kart en folie ! (10)

Arriver 1er dans 20 courses.

### Lunatique (15)

Terminer Event Horizon 2 au niveau Difficile.

### Réussite totale (15)

Empocher toutes les billes en un tour.

### L'envol (15)

Obtenir 30_000 points en 3 coups aux Trampolines.

### Survivant (15)

Survivre au Saucer Sumo sans être éjecté de l'arène au niveau de difficulté normal.

### Roi du sprint (15)

Obtenir le meilleur temps au tour en moins de 4'90" sur la première piste d'Autosprint 2.

### Roi du Ring (15)

Gagner un match par KO à Robo K.O. sans perdre un point de santé.

### Talent de Thrillville (20)

Atteindre le niveau 2 de propriétaire de parc.

### Vainqueur ! (20)

Remporter 20 batailles multijoueur.

### Superstar des attractions (20)

Obtenir 5 étoiles dans toutes les attractions.

### Vainqueur de Bandito (20)

Terminer Bandito Chinchilla.

### Stunt Rider ! (20)

Terminer Stunt Rider.

### Squadron Ace ! (20)

Terminer Squadron Ace.

### Super Sparkler (20)

Terminer Sparkle Quest.

### Commandant de Tank (20)

Terminer Tank.

### Critiques (30)

Terminer la mission 'Pot-de-vin au miel' à Thrillville Stunts.

### Robots (30)

Terminer la mission 'Grande liquidation' à Thrillville Otherworlds.

### Hypnose (30)

Terminer la mission 'Transe-mutation' à Thrillville Giant.

### Sabotage (30)

Terminer la mission 'Sport du troisième type' à Thrillville Explorer.

### Traître (30)

Terminer la mission 'Arène du traître' à Thrillville Holiday.

### Sensation de Thrillville (40)

Atteindre le niveau 5 de propriétaire de parc.

### Maître des jeux (40)

Terminer tous les jeux d'arcade.

### Thrillville Otherworlds (40)

Débloquer Thrillville Otherworlds.

### Thrillville Giant (40)

Débloquer Thrillville Giant.

### Thrillville Explorer (40)

Débloquer Thrillville Explorer.

### Superstar de Thrillville (50)

Se classer parmi les 10 meilleurs dans un classement en ligne de Thrillville : Le Parc en Folie.

### Thrillville Holiday (60)

Débloquer Thrillville Holiday.

### Phénomène de Thrillville (60)

Atteindre le niveau 10 de propriétaire de parc.

# Ticket to Ride

© Playful Entertainment / Next Level Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Formation de base (5)

Suivre le didacticiel.

### Trait d'union (5)

Veiller à ce que toutes vos lignes soient reliées à la fin de la partie.

### Tous trains (10)

Jouer tous vos trains durant la partie.

### Pas de train, pas de gains (10)

Gagner une partie avec classement de Les Aventuriers du Rail.

### Long cours (10)

Obtenir 5 fois la carte bonus de plus long trajet continu.

### Tous en voiture ! (10)

Terminer une partie durant laquelle vous avez complété tous vos billets de destinations.

### Star des voies européennes (15)

Compléter les 6 billets de destination européens valant au moins 20 points.

### Au naturel (15)

Gagner une partie de Les Aventuriers du Rail Europe sans jouer une seule gare.

### Maitre des billets (20)

Garder les 5 billets de destination du début d'une méga-partie 1910 et gagner.

### Contenu canadien (25)

Lors d'une partie sur Xbox LIVE, relier toutes les villes canadiennes et gagner.

### Conducteur en chef (25)

Jouer 50 parties.

### Score élevé (30)

Marquer au moins 150 points en une seule partie.

### Loco motivé (30)

Compléter au moins 8 billets de destination durant une seule partie.

### Je crois que je peux ! (30)

Gagner 25 parties avec classement de Les Aventuriers du Rail.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Appuyez sur L1 depuis l'écran titre, allez dans le menu des Passwords et tapez un des codes suivants :

| | |
|---|---|
| GAMEFACE | Tous les joueurs (Team Play) |
| GUYS ARE GOOD | Equipement Precept |
| INTHEGAME | Equipement EA Sports |
| JANNARD | Equipement Oakley |
| JUSTDOIT | Equipement Nike |
| JUST SHAFTS | Equipement Grafalloye |
| LIGHTNING | Equipement PGA Tour |
| MACTEC | Equipement Macgregor sponsorship |
| MRADAMS | Equipement Taylormade |
| RIHACHINRZO | Equipement Mizuno |
| SHOJIRO | Equipement Bridgestone |
| SNAKEKING | Equipement Cobra |
| SOLHEIM | Equipement Ping |
| TENGALLONHAT | Grosses têtes pour le public |
| THREE STRIPES | Equipement Adidas |

# Tiger Woods PGA Tour 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe de l'écran Options.

| | |
|---|---|
| `CLEVELAND` | Bonus de Cleveland Golf |
| `GUYSAREGOOD` | Bonus de Precept |
| `GUYSAREGOOD` | Bonus de Precept |
| `INTHEGAME` | Bonus de EA |
| `JLINDEBERG` | Bonus de J.Lindeberg |
| `JUSTDOIT` | Bonus de Nike |
| `JUSTSHAFTS` | Bonus de Grafalloy |
| `NOTJUSTTIRES` | Bonus de Bridgestone |
| `RIHACHINRIZO` | Bonus de Mizuno |
| `SNAKEKING` | Bonus de Cobra |
| `THREESTRIPES` | Bonus de Buick |

## TOUS LES PARCOURS

Entrez les code **greensfees** depuis le menu des mots de passe de la section "EA Sports Extras" pour débloquer tous les parcours de golf.

# Tiger Woods PGA Tour 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MOTS DE PASSE

Rendez-vous à la section "EA SPORTS Extras" dans la rubrique "My Tiger" et saisissez les mots de passe suivants.

| | |
|---|---|
| CEPHALUS | Mode grosses têtes (spectateur) |
| POWERCAP[1-12] | Fixer le niveau de puissance |
| YOUDAMAN | Débloquer tous les golfeurs |

# Tiger Woods PGA Tour 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PARCOURS CACHÉS

### Doral

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### East Lake

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### Harbour Town

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### Hazeltine

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### Oakmont

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### Pebble Beach

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### Pinehurst n°2

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### Torrey Pines

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### Tpc Boston

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

### Wentworth

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

## DÉFIS BONUS

### Challenge bonus 1

Réussir tous les challenges de tournoi

### Challenge bonus 2

Réussir le challenge bonus 1

### Challenge bonus 3

Réussir le challenge bonus 2

### Challenge bonus 4

Réussir le challenge bonus 3

## TENUE DEAD SPACE

Réussir le premier défi de Boston pour pouvoir acheter cette tenue au magasin pour 35 000$ ou à l'aide de points Microsoft.

# TimeShift

© Vivendi Universal Games / Saber Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## KRONE (MODE MULTIJOUEUR)

Allez sur l'écran des options, choisissez Multiplayer puis Model, et appuyez sur Gauche pour vous positionner sur Krone. Appuyez ensuite sur Y et entrez le code **RXYMCPENCJ** pour débloquer ce personnage.

## SUCCÈS

### Regardez ce que je peux faire (5)

Marchez sur l'eau en utilisant les Pouvoirs temporels

### Débarrassez-moi de ça ! (5)

Arrachez une Grenade d'impact à l'aide des Pouvoirs temporels

### District Alpha - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 1 "District Alpha" en difficulté Occasionnel.

### La forteresse - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 2 "La forteresse" en difficulté Occasionnel.

### L'oublié - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 3 "L'oublié" en difficulté Occasionnel.

### Usine de munitions - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 4 "Usine de munitions" en difficulté Occasionnel.

### Aéroporté - Occasionnel (10)

Terminez l'acte 5 "Aéroporté" en difficulté Occasionnel.

### Pickpocket (10)

Prenez une arme des mains de l'ennemi en utilisant les Pouvoirs temporels 10 fois

### Tous à terre (10)

Tuez 3 ennemis d'un coup pendant un Arrêt du temps.

### C'est toi le chat (10)

Marquez 15 ennemis avec des Grenades d'impact.

### Comme bon vous semble (10)

Hébergez et terminez 10 parties avec préréglages personnalisés.

### Le premier d'une longue série (10)

Gagnez une partie classée.

### District Alpha - Compétent (15)

Terminez l'acte 1 "District Alpha" en difficulté Compétent.

### L'oublié - Compétent (15)

Terminez l'acte 3 "L'oublié" en difficulté Compétent.

### Usine de munitions - Compétent (15)

Terminez l'acte 4 "Usine de munitions" en difficulté Compétent.

### Désarmé ! (15)

Désarmez 5 adversaires en tirant sur leur arme.

### La forteresse - Compétent (15)

Terminez l'acte 2 "La forteresse" en difficulté Compétent.

### Aéroporté - Compétent (15)

Terminez l'acte 5 "Aéroporté" en difficulté Compétent.

### La chance du débutant (15)

Terminez un niveau sans mourir en difficulté Occasionnel.

### Quelle grâce ! (15)

Hébergez un serveur dédié pendant 48 heures puis quittez

### District Alpha - Elite (20)

Terminez l'acte 1 "District Alpha" en difficulté Elite.

### La forteresse - Elite (20)

Terminez l'acte 2 "La forteresse" en difficulté Elite.

### L'oublié - Elite (20)

Terminez l'acte 3 "L'oublié" en difficulté Elite.

### Usine de munitions - Elite (20)

Terminez l'acte 4 "Usine de munitions" en difficulté Elite.

### Aéroporté - Elite (20)

Terminez l'acte 5 "Aéroporté" en difficulté Elite.

### As (20)

Capturez 25 drapeaux en mode Capture du drapeau

### Plonk ! (20)

Récupérez 50 drapeaux en mode Capture du drapeau

### Vous trichez ? (20)

Réussissez 30 tirs à la tête avec n'importe quelle arme en multijoueur.

### Les munitions coûtent cher (20)

Tuez 25 adversaires avec des attaques de mêlée en multijoueur.

### Ce type est rapide (25)

Terminez un niveau sans mourir en difficulté Compétent.

### Vétéran TimeShift (25)

Jouez 100 parties multijoueur.

### ...est de notre côté (25)

Tuez 50 adversaires avec des Grenades temporelles ou dans des Champs temporels.

### Ce n'est pas une location (25)

Gagnez une partie Deathmatch classée avec au moins 5 points d'avance.

### C'est moi le Roi ! (25)

Gagnez une partie Roi du temps classée avec au moins 5 tués d'avance.

### Essaie encore (25)

Gagnez une partie 1 contre 1 classée sans mourir.

### Du balai ! (25)

Gagnez une partie Capture du drapeau classée sans que l'autre équipe ne s'empare de votre drapeau.

### Le merveilleux hiver nucléaire (25)

Gagnez une partie Folie furieuse classée avec au moins 30 secondes d'avance.

### Quand et où vous voulez (25)

Gagnez une partie classée sur chaque carte.

### Destruction massive (25)

Gagnez une partie classée dans chaque mode de jeu.

### C'est moi qui ai fait ça ? (30)

Marquez un Furie.

### Berzerker (30)

Réalisez un enchaînement Faucheuse.

### Le garçon dans la bulle (30)

Tuez 30 adversaires pendant que vous êtes piégé dans une Grenade temporelle.

### Invincible (35)

Terminez un niveau sans mourir en difficulté Elite.

### District Alpha bis - Occasionnel (40)

Terminez l'acte 6 "District Alpha bis" en difficulté Occasionnel.

### Champion TimeShift (50)

Gagnez 100 parties multijoueur.

### District Alpha bis - Compétent (55)

Terminez l'acte 6 "District Alpha bis" en difficulté Compétent.

### District Alpha bis - Elite (70)

Terminez l'acte 6 "District Alpha bis" en difficulté Elite.

# TiQal

© Slapdash Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Magicien (10)

Assemble chaque couleur disponible dans le jeu pendant une partie en solo.

### Récolteur (10)

Prends toutes les améliorations d'un niveau dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

### Gardien (15)

Fais tomber un groupe contenant 3 couleurs ou plus dans une manche sans bonus en solo.

### Chaman (15)

Fais s'écrouler un groupe de 20 blocs ou plus dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

### Tambour (15)

Fais 10 assemblages d'affilée dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

### Aigle (15)

Prends une amélioration de chaque type dans un niveau d'une manche sans bonus d'une partie en solo.

### Défenseur (20)

Récupère 10 coeurs pendant une manche sans bonus d'une partie en solo.

### Guerrier (20)

Fais s'écrouler un groupe de 40 blocs ou plus dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

### Trésorier (20)

Gagne dix millions de points pendant une partie en solo.

### Scribe (20)

Termine un niveau parfait dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

### Roi-soleil (20)

Fais s'écrouler un groupe de 60 blocs ou plus dans une manche sans bonus d'une partie en solo.

## Pacal (20)

Termine la partie en solo.

# TNA iMPACT!

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Assigné perdant (0)

Perdre 5 parties avec classement sur Xbox LIVE en une session de jeu

### Au sommet du monde (5)

Créer un personnage en Mode Scénario (Chapitre 1)

### Le retour de l'Icône (5)

Jouer en utilisant Sting

### Lucha Libre! (10)

Gagner un match Mexican Gauntlet en Mode Scénario (Chapitre 1)

### Bienvenue aux US (10)

Battre James Storm en Mode Scénario (Chapitre 2)

### Roi du Gauntlet (10)

Gagner le match Gauntlet en Mode Scénario (Chapitre 2)

### Qu'ils repartent contents (15)

Exécuter une Prise Signature pour réjouir le public

### Bienvenue à la TNA! (15)

Battre Robert Roode en Mode Scénario (Chapitre 3)

### Se hisser dans le classement (15)

Gagner 2 matchs par équipe en Mode Scénario (Chapitre 4)

### Viser le X (15)

Gagner un match Ultimate X

### C'est la folie ! (20)

Battre l'équipe LAX en Mode Scénario (Chapitre 4)

### Ne pas virer Eric (20)

Battre Robert Roode avec Eric Young

### Il s'enflamme ! (20)

Créer des vêtements ayant "les flammes" pour thème

### Ne pas se fixer de limites (20)

Gagner 3 matchs Division X en Mode Scénario (Chapitre 5)

### Planète Jarrett (20)

Jouer contre un réel catcheur de la TNA ou quelqu'un qui l'a déjà fait

### Catcheur International (25)

Jouer 25 parties avec classement sur Xbox LIVE

### Il n'est pas Phénoménal (25)

Battre AJ Styles en Mode Scénario (Chapitre 5)

### L'élite de Détroit (25)

Gagner un match par équipe en utilisant Alex Shelley et Chris Sabin

### En milieu de tableau (25)

Gagner 25 matchs dans n'importe quel Mode

### Ca, c'est impressionnant ! (30)

Devenir le Champion Division X en Mode Scénario (Chapitre 5)

### Un prix Poids Lourd (35)

Gagner votre premier match Poids lourd en Mode Scénario (Chapitre 6)

### Prise de risque en hauteur (40)

Accomplir 50 prises aériennes

### Plus ils sont grands... (45)

Battre Kevin Nash en Mode Scénario (Chapitre 6)

### Un requin dans l'eau (50)

Battre tous les catcheurs de la liste avec Shark Boy

### Commencer votre série (55)

Battre Samoa Joe en Mode Scénario (Chapitre 6)

### C'est bien réel ! (75)

Battre Kurt Angle en Mode Scénario (Chapitre 6)

### Le nouveau roi de la TNA (100)

Battre Jeff Jarrett en Mode Scénario (Chapitre 6)

### L'outsider gagne (30)

Battre quelqu'un qui a le statut de Champion TNA dans n'importe quel Classement

### Meilleur parmi les meilleurs (100)

Atteindre le statut de Champion TNA dans n'importe quel Classement

### Succès secret (0)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## PERSONNAGES À DÉBLOQUER

### Abyss

Battez Abyss au chapitre 6 du mode Story.

### AJ Styles X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

### Benny the Clown

Battez-le au chapitre 2 du mode Story avec 350 000 points de style.

### Black Machismo

Battez-le en mode Story.

### Brother Ray

Battez TEAM 3D en mode Story.

### Chris Sabin X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

### Don West

Gagnez 260 000 points de style.

### Eric Young

En mode Story, remportez le match où vous faites équipe avec Eric Young.

### Jay Lethal

Battez-le en mode Story dans un match en 3 Man Gauntlet.

### Jeff Jarrett

Battez-le au chapitre 6 du mode Story.

### Kevin Nash

Battez-le en mode Story.

### Senshi

Gagnez 200 000 points de style.

### Sonjay Dutt

Battez-le dans un match solo en mode Story.

### Suicide

Terminez le mode Story et attendez la fin des crédits.

### Tomko

Battez Tomko et AJ Styles en mode Story dans un match en Tag Team.

## TOUTES LES ARÈNES

### Arène armurerie

Battez James Storm en Story Mode.

### Arène anglaise

Accumulez 420 000 points de style.

### Arène Freedom Center

Devenez le champion de la division X en Story Mode.

### Arène japonaise

Battez les Motor City Machine Guns en Story Mode.

### Arène mexicaine

Remportez le match Mexican Gauntlet en Story Mode.

### Arène Vegas

Battez Kurt Angle en Story Mode.

## MOUVEMENTS PERSONNALISÉS

Différents mouvements peuvent être débloqués à mesure que vous avancez dans le mode Story avec un personnage que vous avez créé.

# Tom Clancy's EndWar

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Officier des transmissions (5)

Remporter la mission Signes d'Alerte.

### Première commande (10)

Terminez la première mission solo.

### Chaîne de commandement (15)

Battez : chars avec hélicos, hélicos avec transports et transports avec chars.

### Imprenable (30)

Terminez la phase finale sans vous faire éliminer aucune unité.

### Vétéran (15)

Remportez une partie dans chaque mode (conquête, assaut, siège, raid).

### Prélude à la Guerre (15)

Finissez le Prélude à la Guerre dans n'importe quelle difficulté.

### Un monde en flammes (20)

Terminez le Prélude à la Guerre en mode Difficile.

### Maître d'arme (10)

Utilisez l'attaque secondaire pour la première fois.

### Endurci par la guerre (20)

Remportez 15 missions de la campagne solo.

### Sens dessus dessous (25)

Remportez 5 missions sans utiliser de support de mission dans la 3e Guerre Mondiale.

### À la botte du devoir (20)

Remportez une mission en n'utilisant que de l'infanterie.

### Guerre éclair (20)

Terminez la 3e Guerre Mondiale" en moins de 15 tours.

### Blitz (20)

Capturez une capitale ennemie en 3 tours dans la 3e Guerre Mondiale.

### Tour d'honneur (10)

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Normal.

### Vrai patriote (20)

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Expert.

### Prêt pour le Théâtre de Guerre (30)

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Difficile.

### Guerrier (40)

Terminez la 3e Guerre Mondiale en mode Difficile avec les 3 factions.

### Simulateur d'entraînement (10)

Jouez à 20 parties Escarmouche solo.

### Plus forts ensemble (20)

Remportez dix parties Escarmouche multijoueurs à 2 contre 2.

### Toujours en attaque (15)

Remportez 3 missions d'affilée dans le Théâtre de Guerre.

### Rôle d'honneur (20)

Remportez 30 missions sans éliminer une unité dans le Théâtre de Guerre.

### Opérations urbaines (20)

Jouez à 30 missions dans les cartes urbaines du Théâtre de Guerre.

### Désarmant (15)

Désamorcez 10 champs de mines dans le Théâtre de Guerre.

### Survivant (20)

Faites combattre et survivre une unité pendant 10 missions dans le Théâtre de Guerre.

### Explosif (20)

Déployez 20 champs de mines pour décimer des ennemis dans le Théâtre de Guerre.

### Tueur en série (5)

Éliminez 500 unités dans le Théâtre de Guerre.

### Acharné (20)

Remportez 5 missions d'affilée sur le même territoire dans le Théâtre de Guerre.

### Stratège (20)

Remportez une Conquête en capturant toutes les tours d'une carte du Théâtre de Guerre.

### Attaquant (20)

Remportez 40 missions en tant qu'attaquant dans le Théâtre de Guerre.

### Chien de guerre (30)

Remportez une phase du Théâtre de Guerre avec chaque faction. Jouez 10 missions de chaque faction.

### Défense aérienne (30)

Interceptez 5 frappes aériennes en approche avec la guerre électronique.

### Fan de guerre (30)

Remportez 5 missions d'affilée sans perdre de points de vie dans le Théâtre de Guerre.

### Destructeur (20)

Détruisez 100 bâtiments stratégiques dans le Théâtre de Guerre.

### Véloce (15)

Remportez une mission en moins de 5 minutes dans le Théâtre de Guerre.

### Guerre totale (20)

Jouez 100 missions à 2 contre 2 dans le Théâtre de Guerre.

### Base frontale (20)

Éliminez 10 unités avec des drones déployés par la base mobile.

### Effet boomerang (20)

Remportez une partie après que l'ennemi a déclenché DEFCON en mode Conquête.

### Terrain communicant (20)

Optimisez 100 tours de liaison dans n'importe quel mode de jeu ou type de mission.

### Assassin (20)

Éliminez 15 bases mobiles ennemies.

### Guerrier accompli (20)

Remportez 30 missions dans n'importe quel mode de jeu.

### Contrôle (30)

Ne vous faites pas prendre de tours par l'ennemi en remportant 10 Conquêtes d'affilée.

### Adrénaline (20)

Reprenez une tour de liaison principale dans les 3 dernières minutes d'une partie Siège.

### Tireur d'élite (20)

Éliminez une troupe ennemie sans avoir été repéré.

### Prédateur (25)

Éliminez 6 unités ennemies avec une seule unité.

### Rien n'est jamais perdu (30)

Remportez une mission Conquête par annihilation alors qu'il reste moins de 30 secondes.

### Intouchable (30)

Remportez une mission Escarmouche sans perdre de points de vie.

### Ange de la mort (20)

Abattez 10 hélicoptères d'évacuation ennemis.

### Nettoyeur (10)

Éliminez 30 unités ennemis de l'armée régulière.

### 20 sur 20 (20)

Remportez 20 parties en 1 contre 1 dans le Théâtre de Guerre.

### Napoléon (20)

Obtenez un Indice de Commandement de 100% dans une mission du Théâtre de Guerre.

## NOUVEAUX BATAILLONS

Depuis le menu principal, allez dans la section des Extras, placez le curseur sur l'option VIP et saisissez les codes suivants.

| | |
|---|---|
| **EUCA20** | European Enforcer Corps |
| **JSFA35** | U.S. Joint Strike Force |
| **SPZA39** | Brigade russe Spetsnaz |
| **SPZT17** | Bataillon spécial Spetsnaz |

# Tom Clancy's HAWX

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir sur l'écran du hangar.

### A-12 Avenger II

Maintenez LT et faites : X, LB, X, RB, Y, X

### F-18 HARV

Maintenez LT et faites : LB, Y, LB, Y, LB, X

### FB-22 Strike Raptor

Maintenez LT et faites : RB, X, RB, X, RB, Y

# Tomb Raider : Anniversary

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

**Mise en garde : Cette solution a été rédigée à partir de la version Playstation 2 du jeu. Si vous ne jouez pas sur ce support, les touches peuvent ne pas correspondre, néanmoins, le cheminement restera strictement identique.**

Le petit dernier de la série des Tomb Raider dispose d'une jouabilité pour le moins accessible. En effet, outre les mouvements de tirs et de sauts simples, vous aurez par exemple la possibilité, lorsque vous aurez tiré suffisamment sur un ennemi pour qu'il se mette à vous charger, d'effectuer un tir convergent. Ceci consiste à ralentir le temps à la manière " bullet time ", en appuyant sur une direction + rond, ce qui fera apparaître deux viseurs transparents qui ne formeront plus qu'un gros viseur rouge au centre. Appuyez alors sur R1 à ce moment précis et cela vous permettra en général d'achever votre ennemi en un seul coup. Dans ce jeu entièrement en 3D, vous devrez, lors des combats, user et abuser des divers plongeons de côté et sauts arrière pour esquiver les attaques, tout en continuant à tirer. Ainsi, pour effectuer ce genre de manipulation, vous devrez tout d'abord dégainer votre arme en appuyant sur L2, puis en choisissant une direction, sauter grâce au bouton croix. Tirez alors en même temps grâce à R1. Vous pouvez passer en mode de visée manuelle en appuyant sur R3, puis changer rapidement d'arme à l'aide de la croix directionnelle. Le bouton triangle, quant à lui vous servira principalement à ramasser des items, ou à utiliser certains éléments du décor. Accroupissez-vous grâce au bouton rond. Pour vous agripper par exemple à un rebord, une corde, une perche horizontale, il vous suffit juste de sauter dans leur direction, et Lara fera le reste. Lorsqu'il vous faudra nager à la surface d'un point d'eau, accélérez en tapotant le bouton triangle, plongez en appuyant sur rond, puis remontez à la surface à l'aide de la touche croix. Enfin, lorsque vous aurez en votre possession le grappin, lancez celui-ci en appuyant sur carré, puis sur triangle pour le tirer vers vous.

C'est à peu près tout ce que vous devez savoir pour mener à bien l'aventure, mais quoi qu'il en soit, à chaque nouveau mouvement à effectuer, le jeu vous indiquera la manipulation. N'hésitez pas à souvent sauvegarder, et sachez que vous reprendrez la partie au dernier point de passage. Cette solution vous indique la présence de tous les artefacts et reliques du jeu. Leur nombre varie selon les niveaux, et celui-ci sera indiqué à côté du titre. Ces objets sont indiqués en gras dans le texte, tout comme lorsque vous acquérez une nouvelle arme. Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses...

### Le Manoir des Croft (8 artefacts, 0 relique)

Après avoir lu la lettre de Winston et jeté un oeil aux différents livres posés sur les tables, dirigez-vous vers les tas de caisses qui se trouvent à droite, lorsque vous faites face à la cheminée. Vous trouvez une plaque au sol qui, sous l'effet de votre poids, ouvre le fond de la cheminée, vous révélant ainsi la présence d'une flèche d'or.

Il vous faut atteindre le sommet de ce tas de caisses et pour ce faire, montez par la droite, puis une fois arrivé en haut, sautez en direction de la grande tapisserie accrochée contre le mur pour que Lara s'y agrippe. Longez ainsi l'oeuvre d'art sur la gauche pour atteindre la caisse située dans le coin. Une fois sur celle-ci, avancez vers la gauche pour atteindre bientôt un objet. Il s'agit d'un engrenage.

Descendez sur la terre ferme en prenant soin de ne pas vous blesser, puis prenez les grands escaliers centraux et choisissez le chemin de gauche. Prenez la première porte sur votre droite, puis vous vous retrouvez dans un couloir en

angle droit, dans lequel vous pourrez jeter un oeil à d'autres livres, et où vous devrez franchir la porte au bout de celui-ci pour arriver finalement dans le bureau. La porte va se verrouiller automatiquement.

Faites un tour de la pièce pour observer tout ce que vous pouvez, puis allez pousser le livre en évidence dans la bibliothèque à gauche de la pièce pour ouvrir un petit placard secret entre les deux boucliers. Vous trouvez ainsi le plan d'un labyrinthe qui vous sera utile plus tard. Empruntez maintenant les escaliers situés à droite de la pièce. Vous passez à côté d'un artefact dont vous ne pouvez pas vous emparer, car celui-ci est protégé derrière une vitre. Progressez pour finalement tourner à gauche et vous retrouver dans une nouvelle pièce où vous aurez à nouveau deux livres à enfoncer dans la grande bibliothèque qui vous fait face, afin de révéler une ouverture secrète, ce qui vous permet d'acquérir les doubles pistolets.

Retournez maintenant face à l'**artefact** et tirez sur la vitre pour récupérer l'objet. Revenez à nouveau vers la droite comme si vous alliez dans la pièce où vous venez de récupérer les pistolets, mais n'y entrez pas. Faites plutôt face au tableau, prenez de l'élan et sautez dans sa direction afin de vous y agripper. Sous l'effet de votre poids, celui-ci coulisse vers le bas et vous révèle un bouton à actionner. Faites un saut inverse pour vous retrouver à nouveau sur le balcon et tirez rapidement sur ce bouton avant que le tableau ne reprenne sa position initiale.Vous ouvrez ainsi une porte située tout de suite sur la droite, lorsque vous redescendez les escaliers. Empruntez donc ce nouveau passage, puis arrivé au niveau des caisses, récupérez le seau vide posé sur l'étagère de gauche. Continuez votre progression dans ce couloir en sautant par-dessus les caisses, puis montez l'escalier. Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans la salle des trophées, là où seront entreposées les reliques que vous trouverez au cours de l'aventure. Montez ensuite les escaliers pour longer le balcon vers la gauche et atteindre une nouvelle pièce.
Dirigez-vous alors vers l'objet entouré de lumière jaune pour tirer sur la vitrine et vous en emparer. Il s'agit du Cadran solaire. Revenez ensuite sur vos pas pour redescendre les escaliers et allez ouvrir la porte en bois protégée par une alarme. Franchissez celle-ci et vous voici à nouveau dans un couloir au bout duquel se trouve une porte à ouvrir. Vous vous retrouvez alors dans le hall.

Longez le balcon, tournez à gauche pour descendre les escaliers, empruntez ensuite ceux qui sont face à vous et vous revoici au niveau de la porte que vous aviez franchie au début. Allez maintenant ouvrir celle qui se trouve au bout du balcon pour franchir un nouveau couloir en angle droit, qui part vers la gauche cette fois.

En passant la porte, vous atteignez votre immense chambre, mais il vous faut vous attarder sur le mur tout de suite sur votre gauche, là où se trouve le bouclier de la méduse et ainsi tirer les deux leviers. Vous avez trouvé votre journal. Vous pouvez faire un tour d'observation de la pièce et ainsi lire plusieurs livres, puis trouver votre dressing où vous pourrez plus tard essayer diverses tenues à débloquer.

Il vous faut revenir dans le hall et vous placer en face des escaliers centraux pour apercevoir sur votre gauche le portrait d'une femme, puis encore plus à gauche, une petite série d'escaliers. Empruntez donc ce passage puis descendez les quelques marches derrière la porte, franchissez le couloir et vous atteignez bientôt le jardin en ouvrant la porte.
Progressez donc à droite de cette allée pierreuse et allez à gauche à l'intersection.
Vous voici au niveau d'un grand cadran solaire représenté au sol. Placez-vous sur le chiffre VI et appuyez sur triangle. Ceci ouvre votre inventaire et il vous faut utiliser votre cadran solaire. Allez ensuite jeter un oeil au petit pupitre situé au niveau du portail en métal pour y lire : " Heures d'ouverture : 11h - 19h. " Placez-vous maintenant face à la grande aiguille et appuyez sur triangle pour la faire pivoter. Positionnez-la sur le chiffre romain XI et entendez un son retentir. Il vous faut ensuite placer l'aiguille sur le chiffre II, puis terminer par le chiffre VII (vous devez entendre un son à chaque fois). Ceci active l'ouverture du portail métallique. Vous voici maintenant à l'entrée du labyrinthe.

À partir de maintenant, suivez bien les instructions qui vont suivre ou utilisez le plan que vous avez récupéré précédemment, afin de parvenir au centre du jardin et ainsi récupérer le grappin. Pour un maximum de clarté, nous vous indiquerons où tourner uniquement lorsque vous vous trouvez à une intersection.
Lorsque vous faites face au portail métallique derrière lequel se trouve le grappin, empruntez le chemin de gauche. À la prochaine intersection, prenez à gauche. Vous voici à proximité d'un grand arbre. Prenez encore à gauche, à droite, tout droit à la prochaine intersection, puis à droite et à gauche à l'intersection. Longez la haie sur quelques mètres, puis à la prochaine intersection, prenez à gauche. Continuez de longer la haie en allant tout droit à la prochaine intersection, puis vous devriez vous trouver bientôt dans le coin supérieur gauche du labyrinthe. Continuez de progresser le long de la

haie jusqu'à atteindre la prochaine intersection et prendre à gauche. Vous aurez bientôt le choix entre aller tout droit ou à droite. Allez donc à droite, vous faites face à une nouvelle intersection qui vous propose trois chemins différents. Choisissez la gauche, puis prenez tout de suite à droite. En suivant ce chemin, prenez à gauche à la prochaine intersection (car sur la droite vous voyez rapidement qu'il s'agit d'un cul-de-sac) et vous parviendrez enfin à atteindre le centre du jardin, dont l'entrée se trouvera sur votre droite.

Contournez donc la grande fontaine pour aller récupérer le grappin de l'autre côté. Sur votre gauche, vous voyez un grand levier au sol, puis à droite un anneau noir sur lequel vous devez utiliser votre grappin en appuyant sur la touche carré pour l'accrocher, et sur triangle pour tirer. Vous découvrez alors un mécanisme auquel il manque un engrenage. Insérez celui que vous aviez trouvé tout à l'heure en haut du tas de caisses. Vous pouvez maintenant aller tirer le levier, mais il semble ne rien se produire. Ceci est normal à vrai dire, car il vous faudra utiliser la flèche d'or trouvée derrière la cheminée. Pour le moment, attachez le grappin à l'anneau doré du portail métallique, puis ouvrez-le pour vous retrouver à l'entrée du labyrinthe en un clin d'oeil.

Il est temps de partir à la recherche de quelques artefacts. Ainsi, un **artefact** se trouve au niveau de la croix (la seule, vous ne pouvez pas vous tromper) située en bas par rapport au plan du labyrinthe. Utilisez donc celui-ci pour vous y rendre, puis vous trouverez un autre **artefact** au pied d'une statue, à l'endroit du double rond situé en bas à droite du plan (un autre double rond se trouve quant à lui en haut à gauche). Un troisième **artefact** sera situé au niveau du carré de haies qui se trouve juste au-dessus du lieu de la fontaine où vous avez trouvé le grappin (représenté sur le plan par un petit rectangle entouré de quatre ronds à chaque coin du carré).

Retournez ensuite dans le hall du château en reprenant le chemin inverse. Une fois de retour, allez dans le bureau en prenant les escaliers centraux, puis ceux de gauche et la première porte qui se présente à vous. Traversez le couloir, ouvrez la porte au bout de celui-ci et vous voici arrivé. Placez-vous légèrement à distance du lustre, envoyez votre grappin sur celui-ci, puis tirez. Une porte secrète s'ouvre alors et vous trouvez un nouvel **artefact**. Retournez ensuite dans le hall pour rejoindre la salle de sport.

Pour atteindre la pièce, placez-vous à l'étage inférieur, en face des escaliers centraux, puis ouvrez la porte de droite. Poursuivez dans ce couloir pour atteindre une cour avec une fontaine en son centre. Vous apercevez tout droit la salle de sport qui est ouverte. Rendez-vous y.

Il est temps de faire un peu d'exercice, et vous avez dans cette pièce différents boutons à activer pour récolter quelques objets. Ainsi, commencez par vous rendre au niveau du tapis numéro 3 qui se trouve au fond de la pièce, en vous servant de celui-ci pour atteindre le pilier rocheux en face de vous.
Une fois que Lara est agrippée, poussez le stick vers le haut puis sautez pour atteindre la deuxième hauteur du pilier. Une fois à ce niveau, longez le pilier sur la gauche puis sautez à nouveau vers le haut pour vous agripper à la troisième hauteur du pilier. À partir de là, l'exercice va s'avérer un peu plus compliqué. En effet, il vous faut accomplir un saut arrière, en dirigeant le stick vers le bas puis en appuyant sur croix, puis tout de suite après appuyer sur carré pour lancer le grappin. Celui-ci va s'accrocher à l'anneau noir et Lara va alors pouvoir courir contre la paroi. Lorsqu'elle arrive à son point culminant, déclenchez un saut afin qu'elle s'agrippe sur le rebord de la paroi rocheuse et de cette pièce. Si la manoeuvre est réussie, vous devriez vous trouver juste au-dessus de l'alcôve dans laquelle un bouton est à activer. Ne vous laissez pas tomber tout de suite, car vous allez glisser sur une paroi inclinée et il vous faudra tout recommencer. Longez plutôt le rebord vers la gauche, puis appuyez sur rond pour le lâcher lorsque vous apercevrez un petit rebord à vos pieds. Une fois agrippé à celui-ci, longez-le sur la droite, puis sautez en direction de l'alcôve. Le fait d'actionner le bouton fait pivoter une barre en hauteur. Redescendez maintenant au sol.

De retour sur le tapis numéro 3, sautez à nouveau en direction du pilier de pierre, puis une fois agrippé au deuxième niveau, longez le rebord sur la droite. Faites un saut pour atteindre le troisième niveau. De là, sautez en arrière pour atteindre le pilier dans le coin de la pièce. Longez le rebord sur la droite pour vous retrouver sur une petite corniche en métal. De celle-ci, faites un saut sur la droite pour en atteindre une autre. Maintenant, appuyez sur rond pour vous laisser tomber et vous agripper automatiquement à la corniche du dessous. À partir de celle-ci, il vous faut vous diriger vers la droite, puis également à droite du pilier de pierre. Vous devez maintenant répéter la même opération que précédemment, en accomplissant un saut arrière, puis en lançant votre grappin et en sautant à nouveau une fois arrivé au point culminant du balancement. Vous atterrissez ainsi sur un nouveau pilier de pierre qu'il faudra longer sur la droite pour aller jusqu'à l'extrémité du rebord et ainsi accomplir un saut arrière dans le but d'attraper la barre métallique.

Celle-ci va pivoter automatiquement, ce qui vous permet finalement d'atteindre l'alcôve dans laquelle vous récupérez une trousse de soins et où vous activerez un deuxième bouton. Ceci a pour effet de faire pivoter une nouvelle barre. Pour descendre sans encombre, sautez à droite de l'alcôve pour vous agripper aux prises de couleur verte et ainsi descendre sans danger.

Rendez-vous maintenant sur le tapis incliné numéro 1 et servez-vous de celui-ci pour atteindre une barre rotative, puis appuyez immédiatement sur le bouton de saut dès que vous la touchez pour atteindre la deuxième barre rotative. De celle-ci, sautez sur la petite corniche métallique située en face de vous. Sautez ensuite sur les prises vertes sur votre droite, puis grimpez. Effectuez maintenant un saut arrière (en appuyant simplement sur croix dans ce cas) pour atteindre l'alcôve et ramasser d'une part un kit de premiers secours, puis d'autre part actionner le bouton. Pour descendre sans vous faire bobo, agrippez-vous à l'extrémité de l'alcôve, puis tombez jusqu'à la petite corniche du dessous avec rond. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour vous retrouver au sol.

Il est temps d'aller récupérer la clé à molette. Pour ce faire, rejoignez à nouveau le tapis numéro 3 dans le but de grimper une fois de plus le pilier rocheux, d'aller à droite de celui-ci arrivé au deuxième niveau, de grimper encore un niveau, puis faire un saut en arrière pour vous retrouver sur le pilier du coin. Longez celui-ci sur la droite et faites de même sur la petite corniche qui le succède. De cette corniche, sautez à droite pour en atteindre une seconde puis, de celle-ci, faites un saut en arrière pour attraper la barre horizontale. Prenez de l'élan pour sauter sur la suivante, placez-vous dans l'axe du pilier bleu puis jetez-vous dessus pour que Lara s'y accroche automatiquement. Tournez-vous dans l'axe du pilier bleu de gauche et appuyez simplement sur croix pour l'atteindre. Placez-vous également dans l'axe du poteau dont l'extrémité est plate mais très étroite, appuyez sur croix, puis Lara atterrira dessus automatiquement. Sautez maintenant sur le pilier identique qui se trouve à gauche et enfin atteignez la plate-forme métallique sur laquelle se trouve la clé à molette.

À partir de cette plate-forme, observez sur votre droite pour repérer deux alcôves où dans chacune d'elles se trouve un artefact.
Allons d'abord attraper celui de gauche. Prenez le peu d'élan disponible pour vous jeter vers la paroi rocheuse située entre les deux alcôves, puis une fois le rebord attrapé, appuyez rapidement sur triangle pour agripper votre deuxième main. Longez maintenant au maximum sur la gauche, puis faites un saut arrière en direction de l'alcôve. Vous devriez atteindre cette dernière et récupérer ainsi l'**artefact**.

L'artefact de l'alcôve de droite, quant à lui, sera un peu plus difficile à attraper. Repartez du tapis numéro 3, grimpez au deuxième niveau du pilier rocheux, longez cette fois sur la gauche et sautez pour atteindre le rebord du troisième niveau. Accomplissez un saut en arrière puis utilisez rapidement votre grappin. Arrivé au point culminant, ne sautez pas vers la gauche comme tout à l'heure, mais dirigez le stick vers le bas puis sautez de manière à atteindre la plate-forme inclinée qui sera dos à vous. Dès que vous l'atteignez, vous allez glisser, donc sautez rapidement sur l'autre plate-forme inclinée qui se trouve en face, contre le mur, puis sautez rapidement une nouvelle fois pour atteindre la barre horizontale. Vous n'avez plus qu'à vous tourner en restant accroché à celle-ci, prendre votre élan et rejoindre la corniche qui contient l'**artefact**.

Retournez maintenant dans le hall principal pour ouvrir la pompe à eau. Le chemin à prendre est identique à celui qui vous mène à l'entrée du labyrinthe, c'est-à-dire en empruntant la porte située à gauche des escaliers centraux. Franchissez cette dernière pour descendre les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir. Vous revoici donc dans le couloir extérieur qu'il vous faut traverser jusqu'au bout cette fois, en dépassant donc l'entrée du labyrinthe qui sera sur votre gauche. Arrivé au bout de celui-ci, vous apercevrez la pompe qui est entourée d'une haie grillagée. Entrez donc par le portillon, puis placez-vous face aux commandes de la machine et appuyez sur triangle. Votre inventaire s'ouvre alors, et il vous faut sélectionner la clé à molette. Appuyez de nouveau sur triangle, puis tirez le manche de la clé complètement en arrière. L'eau se remet alors à circuler.

Regagnez le couloir extérieur pour rejoindre le hall, tout en remplissant votre seau au niveau d'une des petites fontaines encastrées dans le mur. Dans le hall, dirigez-vous vers le tas de caisses pour aller trouver celle qui possède une marque rouge et la tirer ensuite jusqu'à la plaque au sol qui ouvrira l'arrière de la cheminée, sous l'effet du poids de la caisse. Placez-vous en face du feu et utilisez votre seau d'eau pour l'éteindre et ainsi récupérer la flèche décorative.

Reste maintenant à trouver l'arc. Passez donc la porte située entre les caisses et la cheminée, progressez dans ce

nouveau couloir pour aller ouvrir la porte au bout. Vous voici dans une salle qui contient différents échafaudages et une benne à ordures. Face à vous, une sorte de poulie en bois maintient une planche inclinée. Un viseur rouge doit d'ailleurs apparaître sur celle-ci, ce qui signifie qu'il vous faut tirer dessus. Cela a pour effet de faire pivoter la planche. À droite de l'entrée, vous apercevez une statue d'Athéna sur laquelle il faudra utiliser votre grappin afin de faire descendre sa lance jusqu'à ce qu'elle soit positionnée horizontalement. Allez ensuite tirer la benne rouge pour la placer entre les deux échafaudages, car la longue poutre qui dépasse de la benne pourra vous servir à cet endroit dans quelques instants.

Dirigez-vous maintenant vers le fond de la pièce, à droite, pour vous placer sur le petit tas de caisses. Sautez ensuite pour atteindre la perche horizontale jaune et noire. Prenez votre élan puis lancez-vous en direction du balcon, et Lara s'agrippera au bas de celui-ci. Longez-le entièrement sur la droite puis faites un saut arrière afin de vous accrocher à une structure où des planches de bois sont grossièrement clouées. Contournez celle-ci entièrement vers la droite afin de faire un nouveau saut arrière et atteindre la lance que vous aviez inclinée horizontalement. Prenez votre élan, puis jetez-vous en avant pour enfin atteindre le niveau supérieur de la pièce.

Vous voici donc sur le balcon, et il vous faut tirer le chariot de poutres métalliques jusqu'au socle vide, là où il devrait y avoir une statue comme c'est le cas pour le socle de gauche. Repérez la poutre inclinée en biais, puis faites pivoter le chariot de poutres de telle manière que celles-ci soient dans l'axe du dessin au sol. Faites de même pour la statue, afin que la lance soit elle aussi dans l'axe du dessin. Cela devrait faire apparaître un panneau secret au centre, sur lequel il vous faut tirer. Ceci déclenchera le mécanisme d'une grille située sous l'eau, ce qui nous sera utile plus tard.

Toujours sur le balcon, poursuivez maintenant sur la droite, derrière les caisses, où vous trouverez une nouvelle attache en bois sur laquelle il vous faut tirer. Cela a pour effet de détacher une des cordes qui retient la statue de l'archer. Juste à côté, emparez-vous de la trousse de soins. Il nous faut trouver l'endroit où est attachée la deuxième corde. Regagnez la lance que vous aviez inclinée horizontalement pour sauter vers la colonne aux planches clouées, puis la longer vers la gauche jusqu'à son centre, de sorte à vous retrouver dos à l'échafaudage. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous agripper à celui-ci. Une fois debout, courez pour sauter sur l'extrémité de la perche qui dépasse de la benne, puis faites un nouveau saut pour atteindre l'échafaudage d'en face. Allez au fond de celui-ci, puis sautez sur la droite en déclenchant votre grappin lorsque vous êtes au point culminant de votre saut. Cela permet à Lara de courir le long du mur, puis également au point culminant du balancement, effectuez un nouveau saut pour vous retrouver sur un nouvel échafaudage.

Avancez ensuite pour atteindre le balcon et croiser ainsi une statue de cheval, puis celle d'Atlas. Avancez jusqu'aux caisses pour trouver derrière elles un nouveau point d'attache à détruire. Récupérez également le kit de premiers secours. Il reste une corde à détacher.

Placez-vous maintenant face à la statue d'Atlas, quelques mètres devant, au niveau de la troisième marche. Lancez alors votre grappin puis tirez-le vers vous afin d'incliner la statue et faire rouler le globe jusqu'au socle amovible. Cela a pour effet d'ouvrir une seconde grille sous l'eau. Rebroussez maintenant chemin sur l'échafaudage sur lequel vous aviez atterri grâce au grappin. Placez-vous à côté de la caisse sur laquelle sont collées des étiquettes rouges, de sorte à être en face de la planche amovible dont vous avez coupé la corde en entrant dans cette grande pièce. Placez-vous dans l'axe de celle-ci, car il va vous falloir sauter dessus. Une fois sur celle-ci, attendez qu'elle soit suffisamment inclinée pour que vous puissiez sauter en avant et vous agripper sur la plus haute des trois planches clouées. L'exercice pourra s'avérer assez éreintant à cause de la vue de la caméra. Aussi, positionnez celle-ci au mieux avant de sauter sur la planche amovible. Une fois agrippé sur le rebord de la plus haute des trois planches, longez-le sur la droite pour contourner le coin (et ainsi avoir le dos face à l'entrée de la pièce), puis maintenant il vous faut effectuer un saut arrière un peu à l'aveuglette. Inclinez donc le stick vers le bas, puis sautez, et Lara devrait s'agripper automatiquement à une nouvelle planche. Placez-vous au centre de celle-ci pour effectuer un saut arrière de sorte à atterrir sur le petit balcon, là où se trouve le point d'attache de la dernière corde. Une fois que vous tirez dessus, la statue de l'archer tombe et brise le plancher, ce qui découvre l'entrée d'un point d'eau. Retournez au sol pour aller chercher l'arc au fond de l'eau (plongez en appuyant sur rond et remontez en appuyant sur croix).

Puisque vous avez ouvert les deux grilles au fond de l'eau, repérez l'entrée du tunnel sous l'eau, près de la statue brisée, pour aller nager rapidement vers le huitième et dernier **artefact**. Non loin derrière l'artefact, vous trouvez un levier sur le côté droit. Appuyez sur triangle pour tirer celui-ci et ouvrir l'accès sur votre gauche. L'eau pénètre ainsi jusqu'à la salle de sport. Rejoignez donc cet endroit, puis regagnez le hall principal.

Il vous faut maintenant rejoindre le centre du labyrinthe, là où vous aviez trouvé le grappin. Sautez sur la fontaine pour vous placer face à la statue de l'archer. Vous repérez à droite et à gauche l'emplacement de deux cercles au sol, sur lesquels sont représentés respectivement un arc et une flèche. Placez-vous donc sur celui de l'arc, puis appuyez sur triangle et sélectionnez l'arc dans votre inventaire. Faites de même à gauche pour la flèche, puis lorsque les deux objets seront placés, descendez tirer le levier. L'archer tire alors sa flèche sur la statue de droite et un objet va tomber au pied de celle-ci. Allez bien sûr le récupérer : il s'agit d'un cylindre pour boîte à musique. Retour dans le grand hall.

Face aux escaliers centraux, montez ces derniers puis prenez ceux de droite. Allez au bout du balcon pour prendre la porte sur votre gauche. Allez au bout du couloir en angle droit, jusqu'à la porte où il semble manquer quelque chose. Approchez-vous pour appuyer sur triangle et ouvrir l'inventaire. Sélectionnez le cylindre puis validez. Une musique se fait entendre et la porte se déverrouille.
Derrière celle-ci apparaîtront tout d'abord vos statistiques de fin de niveau, puis vous pourrez observer les différents objets de la salle de musique, comme notamment écouter vos morceaux débloqués sur la chaîne stéréo. Ainsi se termine le niveau du manoir des Croft.

## Le Pérou

### 1ère partie - Les Cavernes (3 artefacts, 1 relique)

Suite à la séquence d'introduction, vous voici arrivé au Pérou. Puisque la passerelle que vient de franchir votre accompagnateur s'est brisée, vous devez trouver un autre passage. Il s'agit d'aller derrière ce pilier rocheux auquel sont suspendus les restes de la passerelle, puis de vous lancer à l'aide d'un saut contre le rebord de la paroi. Longez celui-ci vers la droite en effectuant un saut dans la même direction afin d'éviter le trou dans le mur. Continuez alors de longer sur la droite, puis faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, sautez sur la droite (si vous faisiez face au rebord sur lequel vous étiez accroché) pour continuer à grimper la montagne. Sautez donc en direction du mur pour atteindre un premier rebord, puis sautez à nouveau pour en atteindre un second un peu plus haut.

Vous atteignez une nouvelle plate-forme et il vous faut sauter sur la gauche en utilisant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre le point d'arrivée de la passerelle détruite. Montez maintenant les escaliers et avancez jusqu'aux portes des cavernes. Vous pouvez parler à votre guide qui vous dit ne pas savoir comment ouvrir les portes, mais que vous pouvez contourner l'entrée par la gauche. Montez donc par ce côté pour bientôt vous trouver en haut à gauche des portes, et sauter pour atteindre la plate-forme de droite à l'aide du grappin. De cet endroit, sautez vers le rebord sur la gauche, puis un second plus étroit en hauteur. Sautez enfin à partir de celui-ci pour atteindre une nouvelle plate-forme au niveau de laquelle vous trouverez un bouton à actionner en appuyant sur triangle. Une séquence se déclenche alors.

Vous voici donc à l'entrée des cavernes. Avancez tout droit pour bientôt déclencher un piège, où des flèches seront lancées à partir du côté des murs. Passez donc ce couloir en évitant de vous faire toucher, puis dirigez-vous vers la droite. Montez les escaliers sur la droite, prenez votre élan puis sautez pour atteindre l'autre partie du pont de bois. Continuez d'avancer par la gauche et prenez votre élan pour sauter sur une autre plate-forme de bois. Vous avez le choix entre aller à gauche grâce au rebord, ou bien vous occuper d'aller trouver le premier artefact du niveau. Celui-ci se trouve derrière vous, au-dessus de la plate-forme de bois sur laquelle vous venez d'atterrir. Sautez donc pour atteindre une petite plate-forme rocheuse, puis sautez une fois encore et progressez le long de ce chemin enneigé. Vous avez dû effectuer encore un saut avant de passer sous un petit pont rocheux, puis encore un qui vous fait finalement atterrir sur une nouvelle petite plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, vous pouvez apercevoir l'artefact quelques mètres devant. Il va vous falloir vous laisser glisser légèrement puis accomplir un dernier saut en avant et atteindre le rebord d'en face. Après avoir récupéré l'**artefact**, retournez sur la plate-forme de bois où vous aviez la possibilité de tourner à gauche en utilisant le rebord. Une fois accrochée à celui-ci, longez-le sur la gauche, contournez le coin, sautez vers la gauche pour éviter la partie du rebord brisée, puis regagnez la terre ferme.

Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous faire assaillir par trois chauves-souris juste avant l'intersection. Débarrassez-vous en, en leur tirant dessus tout en reculant. Empruntez ensuite le passage de gauche pour trouver sur la droite un mur de pierres dont le rebord est trop haut pour que Lara puisse l'atteindre directement. Utilisez alors le petit rocher sur le côté droit, peu avant le mur. Sautez en direction de celui-ci pour vous agripper au rebord. Progressez sur la gauche pour trouver enfin une trousse de soins.

Revenez maintenant à l'intersection pour prendre cette fois-ci l'autre passage. Suivez l'unique chemin possible pour bientôt vous faire attaquer par trois nouvelles chauves-souris. Progressez en avant, puis laissez-vous glisser au niveau inférieur de cet endroit. Faites attention à d'autres chauves-souris, puis allez trouver le deuxième **artefact** qui est situé en hauteur. À droite de la pente que vous venez de dévaler, il vous est possible de remonter en utilisant les différents rebords de la caverne. Ainsi, après avoir atteint le rebord d'une première petite plate-forme carrée, agrippez-vous sur le rebord un peu plus en hauteur, puis sautez à nouveau pour atteindre le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour atteindre l'étroit rebord de gauche. Longez celui-ci puis sautez en hauteur pour atteindre celui du dessus et continuer sur la gauche. Un dernier rebord est à atteindre à l'aide d'un saut vers la gauche, et vous revoici à l'entrée de cette caverne, au niveau de la pente que vous aviez dévalée.

Placez-vous au bord de celle-ci en faisant attention à ne pas glisser, et vous pourrez observer un anneau au plafond. Laissez-vous glisser quelques centimètres le long de la pente, puis effectuez maintenant un saut en avant et lancez votre grappin. Lorsque vous êtes accroché à l'anneau, appuyez sur triangle tout en ayant le stick vers le haut afin de grimper le long de la corde, comme indiqué à l'écran. Laissez-vous assez de corde afin de pouvoir vous balancer et sauter vers le rebord d'en face, recouvert de lierre grimpant. Longez celui-ci vers la gauche pour atteindre le second un peu plus en hauteur. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous agripper au rebord qui est dos à vous. D'ici, vous pouvez apercevoir sur votre droite, un peu plus bas, l'**artefact** à atteindre. Longez donc le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis appuyez sur rond pour vous laisser tomber au niveau du petit rebord du dessous. Contournez le coin de celui-ci vers la droite pour maintenant être dos à l'artefact. Arrivé à l'extrémité droite, effectuez un saut en arrière pour arriver sur la plate-forme où se trouve l'**artefact**.

Du bord, avancez encore un peu pour que Lara s'y agrippe, puis appuyez sur rond afin de vous laisser tomber vers le bord du dessous. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour atteindre la terre ferme. De nouvelles chauves-souris viendront peut-être vous attaquer, donc restez sur vos gardes. Rejoignez maintenant la porte de pierre en contrebas, puis ouvrez celle-ci à l'aide du levier de gauche.

Descendez le long des escaliers, puis après le point de passage, progressez dans cette cave sur le rebord de droite. Arrivé au bout de celui-ci et avant de grimper le petit muret, des loups feront leur apparition au niveau inférieur. Tirez-leur dessus de là où vous vous trouvez si cela est possible, sinon, franchissez la passerelle pour que cette dernière se brise et vous fasse tomber de toute façon à hauteur des loups. Utilisez les roulades et autres changements de position tout en leur tirant dessus, puis une fois que vous en êtes venu à bout, allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve à droite du bout de passerelle brisée que vous n'avez pu atteindre. Remontez le long de celui-ci à l'aide de sauts, puis vous atteignez enfin l'autre côté de cette cave. Montez ensuite le mur sur la droite grâce aux rebords, puis observez l'alcôve située quelques mètres en face de ce mur. Un kit de soins s'y trouve et il vous faut utiliser les différents rebords sur les deux piliers de devant pour aller le récupérer.

Ainsi, sautez en direction du rebord du premier pilier, contournez-le puis atteignez le rebord du dessus. À partir de celui-ci, faites un saut arrière pour atterrir sur le rebord du deuxième pilier. Contournez-le également et il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut arrière pour atteindre l'alcôve ainsi que le kit de premiers secours. Revenez au-dessus du mur pour franchir une nouvelle passerelle sur la droite.

Après la passerelle, prenez obligatoirement à gauche, puis à droite après avoir grimpé grâce au rebord. Vous voyez une corde face à vous à laquelle il faut vous agripper. Avant de rejoindre l'autre côté qui se trouve en face de vous, regardez sur votre gauche l'alcôve dans laquelle se trouve une trousse de soins. Effectuez des mouvements de balancement puis lorsque vous le sentez, sautez en direction de l'alcôve. Attention, car un ours vous attend en bas si vous ratez la manipulation.

Il est temps de vous occuper de l'ours. Sortez vos armes puis tirez-lui dessus tout en tournant autour et en effectuant de temps à autre quelques plongeons. Après avoir reçu une vingtaine de balles, l'animal s'effondrera. Ne remontez pas à l'étage supérieur, mais empruntez plutôt le petit tunnel au bout duquel vous trouverez un levier qui actionnera la porte de pierre, et vous pourrez ainsi accéder au troisième et dernier **artefact** de ce niveau. Étant donné que la porte s'est refermée, regagnez l'endroit en passant par les passerelles.

Atteignez maintenant l'autre côté de la pièce grâce à la corde. Descendez le long des escaliers puis progressez tout droit sur une autre série d'escaliers, et tournez-vous vers la droite. Prenez maintenant votre élan puis effectuez un saut

en direction de la perche horizontale. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté du couloir, puis grimpez par la droite pour monter quelques marches et vous diriger sur la gauche.

Vous voici face à un long couloir au bout duquel se trouve une grande porte et dont le franchissement est piégé par des flèches. Évitez celles-ci sans trop de problèmes pour vous retrouver face à cette porte et vous placer sur l'interrupteur carré au sol.
Cela produit un effet, mais la porte ne s'ouvre pas. Dirigez-vous alors à gauche de la porte puis grimpez le long de trois rebords. De nouveau sur la terre ferme, vous entendez le hurlement d'un loup, donc restez sur vos gardes, car celui-ci viendra vous attaquer par la gauche. C'est d'ailleurs par là qu'il vous faut passer, puis après l'accès étroit maintenu par des poutres en bois, allez au fond à gauche et vous apercevrez trois perches qui dépassent du mur. Jetez-vous sur la première, puis sautez en direction de deux autres pour atteindre finalement l'autre côté de la pièce. Préparez-vous car deux loups viendront vous assaillir. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, allez jusqu'au bout du couloir à gauche, puis vous verrez un premier rebord recouvert de végétation. Agrippez-vous à celui-ci pour atteindre celui du dessus, puis effectuez un saut en arrière afin d'attraper la perche. Lorsque celle-ci aura tourné à 90°, jetez-vous sur la grosse structure en face de vous pour vous y accrocher, et laissez-la descendre entièrement sous l'effet de votre poids.

Redescendez maintenant rapidement en face de la grande porte pour remonter une nouvelle fois par les rebords de gauche. Après avoir atteint le troisième, foncez tout droit au lieu d'aller à gauche, puis sautez sur un nouveau rebord, et agrippez-vous enfin sur le petit bout de rebord un peu plus haut. Longez-le entièrement sur la droite, puis jetez-vous sur la grosse structure qui va elle aussi descendre sous l'effet de votre poids. Une fois ceci effectué, replacez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir enfin cette grande porte. Voici donc l'entrée de Vilcabamba. Si vous voulez récupérer votre première relique, ne franchissez pas la porte tout de suite, mais revenez au niveau de la perche qui a pivoté à 90 degrés, ce qui vous avait permis de faire descendre le poids de droite. Lorsque vous sautez pour atteindre la perche, n'attendez pas que celle-ci ait complètement pivoté, mais appuyez plutôt rapidement sur croix pour effectuer un saut en direction d'un rebord du mur. Si l'opération échoue, vous risquez de vous blesser fortement. Encore une fois, la caméra ici n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Une fois agrippé au rebord, longez celui-ci sur la gauche pour sauter vers la perche que vous apercevez encore plus à gauche. Sautez vers le petit rebord qui vous fait face, puis montez encore plus haut sur le plus grand rebord au-dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour atteindre la seconde perche en hauteur, et il ne vous reste plus qu'à sauter vers un rebord et gagner la plate-forme où est posée la **relique** : Flacon en forme d'orque. Redescendez sans vous blesser puis franchissez les portes pour atteindre Vilcabamba.

## 2ème partie - La Cité de Vilcabamba (1 artefact, 0 relique)

En montant les marches qui mènent à la ville, vous serez attaqué par un ours. L'attaque en pleine tête est déconseillée, étant donné la position dans laquelle vous vous trouvez. Tirez un maximum de balles à distance et utilisez les sauts de côté et autres plongeons pour esquiver les charges de la bête.

Après avoir franchi les marches, progressez dans le petit couloir sinueux pour finalement arriver au niveau des colonnes. Placez la caméra dans la bonne position, puis sautez en direction de la première colonne pour que Lara s'y agrippe. Étant donné que la prochaine colonne est trop éloignée, la seule voie possible est de descendre tout en bas. Vous trouvez ainsi un kit de premiers secours derrière le petit pan de mur brisé. Avancez en direction de la deuxième colonne, puis arrêtez-vous aux deux tiers du chemin pour observer sur le mur de droite un rebord auquel il faut vous accrocher. Sautez ensuite en direction du rebord suivant, sur la gauche, puis bondissez enfin un peu plus haut pour atteindre un rebord au-dessus. À partir de celui-ci, vous pouvez atteindre la colonne en effectuant un saut arrière. Grimpez maintenant assez haut le long de celle-ci, afin de pouvoir atterrir de l'autre côté à la suite d'un saut.

Vous voici arrivé à la cité de Vilcabamba. Descendez maintenant les quelques séries d'escaliers pour finalement atteindre le niveau inférieur et vous battre contre deux loups. Allez ensuite sur la gauche pour descendre encore quelques marches et arriver sur une place où se trouve une petite cascade qui aboutit dans un bassin au centre et où un ours vous attend.

Explorez les lieux quelques instants pour vous rendre compte que la porte de sortie nécessite une clé à insérer dans la serrure de droite. Les petites huttes étant sans intérêt, la seule issue possible se révèle être le fond du bassin. Plongez donc à l'intérieur de celui-ci en faisant face à la porte verrouillée, pour ainsi vous diriger dans un tunnel qui aboutira à un levier à tirer (vous pouvez nager plus vite en appuyant sur triangle), ce qui ouvrira une trappe au-dessus de vous.

Une fois sorti de l'eau, n'empruntez pas les escaliers de bois, mais allez plutôt tirer le levier sur le mur de gauche, ce qui ouvre une des portes des huttes et vous permet de revenir sur la place du bassin. Retournez maintenant dans la hutte pour prendre l'escalier de bois. Prenez ensuite de l'élan pour sauter de la fenêtre jusqu'à celle d'en face. À partir de là, si vous désirez atteindre le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve d'en face, courez rapidement sur les planches de bois avant que celles-ci ne s'effondrent, puis sautez en avant. Si vous échouez, vous pouvez toutefois vous emparer de l'objet en tirant la cage au sol afin de pouvoir la placer dessous et vous aider de celle-ci pour atteindre l'alcôve.

Passez maintenant sous l'endroit étroit qui était dissimulé par la cage, pour trouver d'une part vos premières munitions de fusil à pompe, ainsi que la clé du village sur votre gauche.

De retour au niveau de la cage, déplacez-la jusqu'à la positionner deux mètres devant les deux marches au niveau desquelles se trouvaient les munitions du fusil à pompe. Vous pouvez ainsi atteindre l'étage supérieur en sautant sur la cage et en vous agrippant aux poutres. Vous trouvez alors sur la gauche un kit de premiers secours ainsi que de nouvelles munitions. Redescendez puis repassez le petit couloir étroit dans lequel se trouvait la cage à l'origine, puis tirez sur la large porte en bois qui se trouvera sur votre droite.

Vous revoici donc sur la place du bassin, et il ne vous reste plus qu'à aller insérer la clé dans la serrure, en appuyant sur triangle et en la sélectionnant dans votre inventaire pour l'utiliser.

La porte une fois ouverte, vous entendez tout de suite des hurlements de loups. N'allez pas plus loin pour le moment, mais revenez plutôt en arrière (occupez-vous bien sûr des loups avant si ils vous ont repéré) pour chercher la cage et aller la placer à proximité de la colonne qui se trouvera dans un coin, sur la droite de la place par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.

Grimpez le long de celle-ci, puis faites un saut arrière pour atteindre le rebord et ainsi vous tenir debout sur une petite plate-forme. Avant de sauter vers la perche horizontale, occupez-vous de deux chauves-souris qui vous foncent dessus. Attrapez alors la perche, puis sautez sur la prochaine plate-forme. Vous repérez maintenant un anneau au plafond. Il vous faut donc sauter puis lancer votre grappin pour atteindre l'étroit rebord d'en face après vous être suffisamment balancé d'avant en arrière. Lorsque vous avez l'élan suffisant, jetez-vous vers le rebord puis appuyez rapidement sur triangle afin que Lara accroche sa deuxième main. Longez maintenant le rebord sur la gauche pour sauter vers une première perche, puis une deuxième, et vous atteindrez un des points de chute de la cascade, où se trouvera l'unique **artefact** de cette deuxième partie. Soyez vigilant car des chauves-souris rôdent. Redescendez maintenant au niveau de la porte que vous avez déverrouillée.

Avancez, abattez les loups si ce n'est pas déjà fait, puis vous atteignez une grande place au bout de laquelle une nouvelle grande porte est à déverrouiller. De part et d'autre de celle-ci, se trouvent des portes. Empruntez celle de gauche. Contournez le bassin en passant par les côtés de la pièce, puis une fois arrivé au bout du deuxième rebord, accomplissez un saut arrière pour atteindre la sortie de la salle derrière vous. Étant donné la longueur du saut, appuyez rapidement sur triangle pour que Lara se rétablisse et reste agrippée. Continuez alors votre progression dans ce couloir qui monte et tourne jusqu'à aboutir aux hauteurs de la pièce. Faites attention aux chauves-souris, prenez votre élan et sautez pour atteindre l'autre côté. Vous vous trouvez maintenant au niveau du mécanisme de verrouillage de cette grande porte. Face à vous, une petite planche de bois horizontale est accrochée au pilier. Sautez en direction de celle-ci, puis votre élan va permettre au pilier d'effectuer une rotation, ce qui déverrouillera le côté gauche de la porte. Redescendez maintenant pour aller emprunter la porte de droite.

Vous atteignez également une pièce qui contient un grand bassin. Allez donc au fond de celui-ci pour récupérer un kit de premiers secours au centre. Remontez maintenant à la surface, puis contournez la pièce en passant par les escaliers. Prenez votre élan pour aller atteindre le petit rebord dans le coin, sautez en hauteur pour vous agripper à un nouveau rebord, puis une fois à l'extrême gauche de celui-ci, effectuez un nouveau saut pour atteindre un troisième rebord plus haut. Arrivé à l'extrémité gauche de celui-ci, jetez-vous vers le rebord situé sur le mur suivant, un peu plus bas.
Longez à gauche et vous atteignez finalement la terre ferme. Après la série de couloirs qui montent, préparez-vous à tirer sur un couple de chauves-souris, puis faites le grand saut pour atteindre l'autre côté. De la même manière que précédemment, sautez en direction de la palette de bois afin de faire tourner le pilier et ainsi déverrouiller le côté droit

de la grande porte.

Allez donc franchir celle-ci, passez le couloir sinueux, puis une fois au bout de celui-ci, sautez en avant pour atteindre le haut de la petite pente. Laissez-vous glisser légèrement le long de celle-ci, puis sautez pour atteindre la perche. Appuyez vite sur triangle si Lara n'est pas fermement agrippée. Vous pouvez lâcher la perche pour vous retrouver au sol et ainsi ramasser les munitions après vous être débarrassé du loup. Dans ce cas, vous aurez besoin de la cage à proximité et de placer celle-ci dans le coin à gauche de la pente, pour pouvoir atteindre un premier rebord, puis la terre ferme un peu plus haut. Recommencez alors l'exercice pour atteindre la perche et aller tout droit en vous jetant de celle-ci vers la plate-forme d'en face. Allez en avant pour sauter sur l'extrémité de la colonne et effectuer tout de suite un nouveau saut qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Continuez donc vers la gauche, et vous voici devant un nouveau trou.

Sautez tout droit en direction du rebord, puis laissez-vous tomber au fond du trou. Avancez jusqu'à la colonne pour repérer un morceau de pierre plat derrière elle et vous en servir pour vous agripper au rebord un peu plus haut. Longez celui-ci vers la droite de manière à vous trouver dos à la perche et effectuez un saut arrière pour l'attraper. Prenez votre élan pour atteindre le rebord du mur d'en face, puis sautez vers celui qui se trouve plus haut afin d'attraper finalement le bord d'une plate-forme piégée par des flèches. Repérez donc le rythme de ces dernières pour vous relever au bon moment, tournez-vous, puis courez pour sauter sur l'extrémité de la colonne (en évitant à nouveau les flèches) et effectuez un nouveau saut tout de suite après, et vous voici arrivé de l'autre côté. Poursuivez maintenant le long grand couloir sinueux, et vous atteindrez bientôt la vallée perdue.

## 3ème partie - La Vallée Perdue (2 artefacts, 1 relique)

Avancez tout droit pour pénétrer dans la vallée perdue. Descendez les marches pour vous faire attaquer par deux loups. À gauche du bassin, vous trouvez un engrenage. Plongez maintenant dans l'eau pour emprunter un tunnel qui passe sous l'endroit où vous aviez combattu les loups. Progressez au bout de celui-ci pour ramasser un kit de premiers secours. Revenez maintenant au bord du grand bassin, pour aller sur la gauche, montez sur les deux rochers et courez sur la corniche pour atteindre un premier rebord, puis un deuxième plus haut, lequel vous longerez par la gauche, pour atteindre une plate-forme où sont posées des munitions.

Plongez maintenant dans le bassin pour aller emprunter l'échelle qui se trouve à droite de celui-ci. Une fois arrivé en haut, insérez l'engrenage sur le mécanisme, à droite du levier, puis tirez ce dernier. Il va ensuite s'en suivre un passage avec des perches mobiles. Attrapez donc la première sur la droite, puis au moment opportun, sautez vers la deuxième. Enfin, trouvez le bon timing et l'élan suffisant pour atteindre l'échelle suivante un peu plus loin. Ne vous souciez pas du levier, mais longez plutôt le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis sautez pour atteindre le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur une parcelle de bois. À partir de celle-ci, tournez-vous pour ressauter sur le même mur, mais en direction d'un rebord un peu plus en haut à droite. Continuez donc de longer sur la droite, puis arrivé à l'extrémité du rebord, ne sautez pas tout de suite vers celui du dessus, mais laissez-vous plutôt tomber pour atteindre une petite ouverture dans le mur (soyez vigilant car Lara risque de ne pas s'y accrocher fermement, donc vous devrez rapidement appuyer sur triangle pour la stabiliser). Vous récupérez une trousse de soins à l'intérieur de cette alcôve. À partir de là, vous ne pouvez plus ressortir par là où vous êtes entré. Il vous faut vous laisser glisser dans le tunnel et vous vous retrouverez tout en bas.

Répétez alors les manoeuvres jusqu'à atteindre à nouveau l'extrémité du rebord que vous aviez lâché pour rejoindre l'alcôve, mais sautez plutôt en direction du rebord du dessus. Placez ensuite la caméra dans l'axe de la corde pour vous accrocher à celle-ci. Une fois accroché, pivotez à 90° sur la gauche, puis balancez-vous d'avant en arrière pour atteindre un nouveau rebord, en ayant pris soin de vous trouver bien dans l'axe.
Longez ensuite sur la droite, puis passé le coin, jetez-vous sur le rebord au-dessus de l'entrée pour finalement vous laisser tomber sur la plate-forme de bois. Cela a pour effet de faire chuter une grande échelle sur la droite, qui se brisera en tombant, ne laissant qu'une seule perche horizontale. Ne vous souciez pas de ceci pour l'instant et pénétrez plutôt dans le tunnel.

Après avoir franchi un premier rocher et vous être glissé sous un second, un ours viendra vous assaillir. Occupez-vous en comme il se doit, puis montez par la gauche sur la structure de bois et de pierre. Tout en haut de celle-ci, vous trouverez des munitions pour un pistolet de calibre 50. Grimpez maintenant sur la première des deux colonnes (celle de

gauche lorsque vous vous retournez après avoir ramassé les munitions). Déplacez la caméra qui pour une fois vous sera utile afin d'effectuer un saut arrière, pour rejoindre un premier rebord contre le mur. Sautez en hauteur pour vous agripper à un autre rebord, puis vous voici assez haut pour effectuer un nouveau saut arrière et vous retrouver ainsi sur la pointe de la colonne. Sautez directement sur la pointe de la deuxième colonne et enfin rejoignez la sortie en sautant une nouvelle fois en avant.

Après vous être laissé glisser sur la plate-forme inclinée, allez tout droit sans vous soucier des deux perches sur votre droite, ramassez les munitions en haut des marches, puis poursuivez jusqu'au bout du ponton, où vous apercevez un parcours avec deux planches inclinées. Sautez donc sur la plus haute, qui se trouve sur la droite, laissez-vous glisser un instant puis sautez en direction du rebord qui se trouvera juste devant. Une fois agrippé, sautez vers la droite sur la petite parcelle de bois pour ramasser de nouvelles munitions, puis vous lancer vers la perche horizontale. De celle-ci, atteignez le rebord d'en face, puis celui du dessus et vous retrouverez enfin la terre ferme sur la gauche.

Sautez maintenant vers le rebord situé sur la droite, puis longez-le sur la gauche. Après avoir passé le coin, continuez de longer à gauche et effectuez un saut arrière pour finalement vous agripper au rebord du mur opposé et le longer sur la droite. Essayez de longer ces rebords le plus rapidement possible en utilisant le bouton triangle, car vous allez attirer l'attention de deux chauves-souris. Vous ramassez une trousse de soins.

Ne poursuivez pas tout de suite vers la sortie de la pièce, mais tournez-vous plutôt pour remarquer un rebord situé plus bas sur le mur opposé. Jetez-vous dans sa direction et stabilisez votre prise avec triangle si besoin est. Laissez-vous tomber sur le rebord inférieur, puis déplacez la caméra pour remarquer une alcôve dans votre dos. Effectuez donc un saut arrière pour la rejoindre. À l'intérieur de celle-ci, vous ramassez une nouvelle trousse de soins. Sortez ensuite de l'alcôve pour sauter sur le rebord d'en face, puis atteindre le petit qui se trouve plus haut à droite. Agrippez-vous enfin au rebord situé encore au-dessus, longez-le vers la gauche, puis effectuez un saut arrière pour attraper un rebord et revenir à l'endroit où vous vous êtes débarrassé des chauves-souris. Gagnez maintenant la sortie de la pièce sur la droite.

Après avoir franchi le muret et avoir marché quelques pas accroupi, poursuivez dans le couloir sinueux pour finalement marcher sur une planche qui va se briser et vous faire aboutir sur une place remplie de verdure et où vous rencontrerez vos premiers dinosaures à affronter.

En effet, trois raptors vont vous foncer dessus, et il vous faudra les combattre en les contournant et en esquivant à l'aide de plongeons, tout en leur tirant dessus sans arrêt. Un deuxième trio de raptors viendra vous attaquer, puis lorsque vous vous en serez débarrassé, ce sera au tour du T-Rex d'entrer en scène. Une séquence se déclenche alors, où vous devrez rapidement appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Ainsi, il vous faudra appuyer sur le bouton rond, puis R1 et enfin croix. La bataille va alors s'engager. Pas de panique, vaincre ce monstre ne s'avérera pas tellement difficile, car il vous suffira de rester à distance tout en lui tirant dessus afin de faire augmenter sa barre de férocité. Une fois celle-ci pleine, l'animal va charger dans votre direction et vous aurez la possibilité d'effectuer un tir convergent pour atteindre l'oeil de l'animal. Répétez l'opération plusieurs fois pour finalement déclencher une dernière séquence où vous devrez appuyer tout d'abord sur rond, puis sur R1, comme on vous l'indique à l'écran. Vous êtes enfin venu à bout du monstre.

Vous trouverez autour de cette clairière deux boîtes de munitions, puis en vous approchant du cadavre du T-Rex, vous pourrez récupérer sur sa gauche un kit de premiers secours.
Entrez ensuite dans le temple où l'animal est encastré pour aller récupérer un deuxième engrenage. Tournez-vous pour faire face à la porte d'entrée, et il vous faut plonger dans le bassin pour emprunter le tunnel qui se trouve sur la gauche. Au bout de celui-ci, en remontant à la surface, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une tour et il vous faut grimper le long de la poutre en bois pour atterrir sur la plate-forme un peu plus haut. Continuez donc à grimper jusqu'en haut en utilisant les rebords sur votre gauche. Au bout du deuxième, sautez pour atteindre le petit rebord et accomplissez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre en bois. D'ici, jetez-vous sur le rebord d'en face et continuez à grimper sur le rebord supérieur. Allez à l'extrémité gauche de celui-ci pour finalement faire un saut arrière vers la fenêtre de sortie.

Dirigez-vous ensuite sur la droite sans grimper plus haut pour le moment, dans le but de récupérer le kit de premiers secours. Revenez en face de la fenêtre d'où vous êtes sorti pour monter maintenant sur votre gauche et vous retrouver au-dessus du mur au pied duquel vous venez de ramasser le kit de soins. Poursuivez votre chemin en sautant sur les différentes plates-formes encastrées dans le mur qui contourne la clairière. Vous aboutissez finalement au niveau d'une

petite plate-forme de bois sur laquelle est incrustée une colonne verticale. Accrochez-vous à celle-ci, puis grimpez et sautez dans l'ouverture qui vous mène au niveau supérieur de la clairière.

Déplacez-vous en vous agrippant au rebord sur votre droite, puis en sautant sur un deuxième à gauche. Après l'avoir contourné, sautez en direction d'un troisième rebord, puis effectuez donc un saut arrière pour rejoindre la structure en bois. Courez jusqu'au bout de celle-ci pour dévaler une petite pente et rapidement sauter sur la colonne de bois. Une fois agrippé à celle-ci, tournez-vous pour vous retrouver dos au trou dans le mur, puis sautez en arrière pour atterrir sur le rebord. Entrez donc dans la bâtisse en ruines pour ramasser bientôt un kit de premiers secours. Allez ensuite sur la droite pour atteindre une petite caverne avec devant vous un rebord qui vous permettra de monter plus haut vers une passerelle brisée, mais n'empruntez pas ce chemin. Allez plutôt à droite de cette caverne pour prendre la bouche de sortie et sauter à droite sur une plate-forme de bois où vous trouverez un nouveau kit de premiers secours.

Sautez maintenant au sol pour aller explorer quelque peu les environs et ramasser munitions et autres objets de soins. Tout ceci se trouvera sur le côté gauche, car vous ne trouverez rien au niveau du grand pont arrondi. Vous vous trouvez en réalité à l'endroit où vous avez combattu les premiers raptors.

Retournez maintenant dans la caverne où vous aviez vu le rebord qui vous menait en hauteur, au niveau de la passerelle brisée. Prenez votre élan, puis sautez de l'autre côté de la passerelle. Ramassez ensuite la trousse de soins qui se trouve légèrement sur votre gauche dans le renfoncement. Revenez sur vos pas pour attraper le rebord du pylône situé quasiment face à vous, légèrement sur votre gauche, lorsque vous arrivez de la passerelle.

Longez le rebord vers la gauche, puis lâchez-le pour vous agripper à celui qui se trouve tout juste en dessous. Continuez de longer sur la gauche sans aller toutefois jusqu'à l'extrémité, mais en vous arrêtant plutôt à mi-chemin pour vous agripper au rebord plus étroit situé au-dessus. À partir de celui-ci, jetez-vous sur le bord situé plus à gauche, puis passé le coin, agrippez-vous au petit du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour attraper le rebord plus long dans votre dos. Atteignez enfin les hauteurs du pylône. Regardez maintenant à l'extrémité de la partie rectiligne de cet endroit pour remarquer le dessus d'un autre pylône qui se trouve après la partie détruite et recouverte de mousse. Prenez votre élan puis sautez sur celui-ci. Vous pouvez apercevoir plus bas un objet brillant. Il s'agit d'un des deux artefacts du niveau. Pour l'atteindre, sautez sur le bout de mur un peu plus bas et vous pouvez descendre récupérer l'**artefact**.

Retournez maintenant au-dessus du premier pylône de tout à l'heure. Placez-vous une nouvelle fois à l'extrémité comme si vous alliez sauter vers le pylône qui vous a permis de récupérer l'artefact, mais n'en faites rien. Regardez sur la gauche pour repérer au loin des perches horizontales qu'il vous faut atteindre. Pour ce faire, laissez-vous glisser le long de la colonne détruite qui se trouve juste en face de vous, puis sautez en direction de l'autre pente un peu plus loin. À partir de celle-ci, laissez-vous à nouveau glisser puis trouvez le bon timing pour sauter et vous accrocher à la perche horizontale.
Après avoir passé les deux perches et les deux plates-formes en bois, vous atteignez un couloir brumeux qui aboutit à une intersection. À droite, une ouverture vous ramène à un endroit déjà franchi, puis à gauche se trouve une pente en béton. Empruntez donc celle-ci, puis après le début de la glissade effectuez un saut pour atteindre le rebord d'en face. Une fois agrippé à celui-ci, effectuez un saut en arrière pour atteindre le rebord du mur opposé. Longez celui-ci sur la droite pour sauter latéralement et atteindre la terre ferme.

Vous retrouvez un endroit par lequel vous êtes déjà passé : le parcours avec les deux planches inclinées. Sautez donc sur la première pente et laissez-vous glisser un instant pour sauter à nouveau vers le petit rebord qui vous fait face. À partir de là, sautez en hauteur pour vous agripper et longer le bord sur la gauche. Lâchez-vous de manière à tomber sur la pente suivante. Après vous être un peu laissé glisser, sautez pour atteindre un nouveau rebord en face. Atteignez le rebord supérieur, longez-le sur la droite, sautez à nouveau pour vous agripper plus haut, et vous atteignez finalement l'autre bout de cette pièce.

Descendez maintenant les marches pour aller grimper le long de la plus grande colonne de bois. Grimpez tout en haut de celle-ci pour vous jeter sur la pointe de la plus petite colonne. Sautez maintenant sur la structure en bois, avancez de quelques pas pour observer la suite du parcours sur la droite, mais également un renfoncement sur la gauche avec des rebords horizontaux en bois. Jetez-vous sur le plus haut, puis lâchez-le pour vous agripper à celui du dessous. Posez les pieds au sol et allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve derrière vous. Derrière les poutres vous

apercevez le deuxième artefact. Remontez donc par les deux barres horizontales puis laissez-vous glisser sur la pente en bois. À partir de là, sautez sur la structure en bois qui se trouve sur la droite. Disons que vous vous retrouvez au sommet d'une tour. Repérez alors l'alcôve de l'artefact, puis regardez en bas à gauche les planches inclinées qui font office de toit. Il vous faut sauter dessus et durant votre glissade sautez à nouveau pour vous accrocher à un rebord de cette tour. Ce rebord est assez étroit et se trouve au niveau du coin de la tour, donc tentez de le repérer en déplaçant la caméra afin de sauter sur les bonnes planches. Une fois accroché à ce rebord, contournez le coin pour vous retrouver finalement dos à l'alcôve. Sautez donc en arrière pour l'atteindre et ainsi récupérer le deuxième **artefact**.

Rejoignez maintenant la terre ferme et dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le gros rocher. Remontez ensuite par le passage étroit, et vous revoici au niveau de la cascade, en hauteur. Sur la gauche, vous apercevez la perche horizontale que vous aviez fait apparaître tout à l'heure en détruisant l'échelle. Prenez votre élan et sautez pour l'attraper (vous devrez peut-être retenter le saut plusieurs fois, mais la manipulation est faisable). Sautez ensuite sur la terre ferme pour vous retrouver en haut de la cascade. Progressez sur la gauche pour finalement vous retrouver juste au-dessus de l'eau. Sautez par-dessus la rivière pour atteindre l'autre côté, puis montez sur les deux rebords du mur de droite, pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une plate-forme en bois.

À partir de celle-ci, repérez le point d'attache de la structure en bois au-dessus de votre tête en le verrouillant avec L1, puis tirez dessus pour qu'il ne reste au final qu'une perche horizontale. Agrippez-vous alors sur le bord qui se trouve sur votre droite, longez-le, et une fois le coin contourné, placez-vous dans l'axe, dos à la perche, et effectuez un saut arrière pour vous y accrocher. À partir de celle-ci, prenez votre élan pour atteindre l'entrée du tunnel qui vous fait face. Allez au bout tout en tournant vers la droite, pour finalement atteindre la fin de celui-ci et repérez un anneau au-dessus de votre tête. Sautez en avant puis sortez votre grappin, et après avoir pris assez d'élan, jetez-vous en avant sur la plate-forme en bois.

Attrapez ensuite un rebord sur la droite pour contourner le coin en allant vers la gauche, et sautez plus haut au niveau d'un deuxième rebord, puis sur un troisième encore plus haut. À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut latéral droit pour atteindre un nouveau rebord de l'autre côté et passer ainsi par une porte qui vous mène à une passerelle. Traversez donc celle-ci pour aller trouver le troisième engrenage sur votre droite. Faites attention aux deux chauves-souris qui viendront vous attaquer, puis regardez en hauteur le point d'attache de la passerelle.
Tirez dessus pour la détacher et sautez en avant en accrochant votre grappin à l'anneau. En utilisant le bouton triangle et en orientant le stick vers le bas, vous gagnerez de la longueur de corde. Balancez-vous ensuite pour vous jeter sur la passerelle qui pend maintenant à la verticale.

Vous avez sans doute repéré l'alcôve qui se trouve à droite de la passerelle. Descendez à cette hauteur pour effectuer un saut latéral et atteindre le bord de l'entrée. Poursuivez le long de ce passage étroit pour récupérer au final le fusil à pompe, ainsi qu'une trousse de soins. Retournez à l'entrée de cette cavité, puis sautez dans l'eau pour vous laisser entraîner au point de chute de la cascade. En sortant du bassin, vous vous faites attaquer par une bande de loups, puis après vous en être débarrassé, remontez la cascade par la gauche pour retourner à l'endroit où vous aviez trouvé ce dernier engrenage. Allez donc vous accrocher à la perche mobile qui se trouve sur votre gauche (lorsque vous regardez le paysage). Au moment opportun, jetez-vous pour atteindre un petit rebord que vous contournerez sur la droite, puis atteignez un second rebord un peu plus en hauteur. Montez encore sur le rebord supérieur pour le contourner et vous trouver dos à une plate-forme. Sautez en arrière comme vous en avez l'habitude, puis pénétrez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouvez un levier à actionner sur la gauche. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous l'eau.

Sautez ensuite dans l'eau pour vous laisser descendre dans le bassin. Remontez à l'échelle qui se trouve sur votre droite, lorsque vous regardez le bassin. Refaites le parcours des perches mobiles pour atteindre la seconde échelle plus en hauteur et insérer un deuxième engrenage à gauche du levier. Actionnez donc ce dernier. Gagnez ensuite le rebord sur votre droite pour le longer vers la droite en esquivant le trou, puis sautez en direction du rebord supérieur afin d'effectuer ensuite un saut arrière et vous retrouver sur la plate-forme de bois. Face à vous se trouve une plate-forme mobile qu'il vous faut franchir. Attendez donc qu'elle soit quasiment à l'horizontale pour sauter dessus et atteindre l'autre côté. Il est temps d'insérer le dernier engrenage à l'endroit prévu à cet effet, et d'actionner le levier.

Il nous faut maintenant récupérer la relique. Pour ce faire, revenez en arrière sur la plate-forme de bois qui se trouve au-dessus du deuxième levier que vous aviez actionné, puis faites le parcours de droite avec les rebords et la corde qui vous ont mené tout à l'heure à l'entrée du tunnel à côté de laquelle une échelle s'était écroulée, ne laissant qu'une

perche horizontale. Prenez votre élan et jetez-vous une fois de plus pour l'atteindre et rejoindre les hauteurs de la rivière. Passez sous le barrage qui est maintenant en place, puis progressez jusqu'aux trois marches qui sont au-dessus de la rivière. Il va vous falloir plonger dans celle-ci et passer par l'ouverture sous-marine qui se trouve en face, à gauche de ces trois marches et dont vous aviez ouvert la grille tout à l'heure. Au bout de ce tunnel, vous trouvez la **relique** : Coupe Kero.

De retour dans le bassin, il vous faut maintenant emprunter la porte qui a été révélée derrière la cascade, suite au positionnement du barrage.

## 4ème partie - Le tombeau de Qualopec (2 artefacts, 0 relique)

Poursuivez dans ce couloir sinueux, puis vous voici arrivé dans un autre couloir où il vous faut sauter sur l'extrémité d'une première colonne, attraper la perche horizontale en vous rétablissant éventuellement avec triangle, puis atteindre les sommets des deux autres colonnes avant de sauter sur la plate-forme dans le coin à droite. À partir de celle-ci, jetez-vous pour rejoindre la sortie de la pièce, à gauche du couloir.

Avancez pour vous retrouver dans la grande salle. Rejoignez la porte centrale en face, ce qui déclenchera la descente d'une gigantesque boule que vous devrez éviter immédiatement en revenant sur vos pas et en esquivant sur le côté. Celle-ci se brise au centre de la pièce et détruit une partie du décor. La porte centrale est également fermée. Descendez maintenant au sol en utilisant les rebords sur les côtés de l'entrée de cette grande salle, puis vous trouverez des munitions non loin de la caisse que vous pouvez déplacer. Vous pourrez également déplacer un grand pilier au bout duquel se trouve une petite plate-forme en bois. Déplacez d'ailleurs ce pilier en le tirant jusqu'à le positionner légèrement en face du rocher qui émane du sol. Utilisez la caisse pour la placer sous les trois rebords blancs que vous apercevez le long du mur, en hauteur à droite de l'entrée de cette salle.

Vous pouvez ainsi les atteindre et remonter sur la plate-forme centrale.
Dirigez-vous en avant à gauche de celle-ci pour aller sauter sur le sommet de bois du pilier que vous avez déplacé. À partir de celle-ci, vous devriez être en mesure d'atteindre le rebord blanc qui se trouve plus à gauche. Sautez ensuite pour atteindre le petit rebord blanc du coin, contournez-le sur la gauche, puis sautez plus haut pour atteindre un autre rebord. À partir de celui-ci, lancez-vous sur la droite afin de vous agripper à un autre rebord, puis rejoignez enfin celui du haut. Tenez-vous debout à cet endroit, puis, regardez le gros gong attaché au-dessus de l'entrée. Visez les attaches grâce à L1 et tirez dessus pour qu'il s'écroule.

Regardez maintenant en haut à gauche pour trouver un anneau auquel accrocher votre grappin. Sautez donc dans cette direction puis lancez le grappin. Tout en restant accroché à votre corde, regardez à l'endroit où était attaché le gong et vous trouverez un autre anneau. Balancez-vous afin d'avoir l'élan suffisant pour vous jeter et renvoyer votre grappin à nouveau. Gagnez le levier en face de vous pour l'actionner et vous ouvrirez une première porte au centre.

Il vous faut maintenant redescendre tout en bas pour aller positionner le pilier de tout à l'heure de manière à pouvoir atteindre la porte à droite de cette pièce. Celle-ci est bien trop loin par rapport à la plate-forme centrale et un seul pilier ne suffira pas pour atteindre le rebord de cette porte. Qu'à cela ne tienne, les choses sont bien faites, car la chute du gong vous permet désormais de déplacer le second pilier. Allez donc placer celui-ci de sorte qu'il vous permette d'atteindre la porte, une fois que vous sauterez de la plate-forme centrale, puis sur les deux sommets en bois de ces piliers. Remontez donc pour tenter l'essai, puis si tout s'est bien passé, vous devriez vous trouver à l'entrée de cette porte de droite.

Au bout du couloir, vous vous trouvez devant une fosse piégée par des flèches en hauteur. Utilisez les rebords pour descendre tout en bas et allez chercher un premier **artefact** au bout de la fosse, sur la droite. Remontez maintenant par la première colonne, au début de la fosse, puis grimpez le long de celle-ci pour atteindre le rebord et vous retrouver à votre point de départ. Sautez maintenant sur l'extrémité de cette colonne en évitant la première série de flèches, puis agrippez-vous au rebord sur le mur de gauche. Longez celui-ci vers la droite, puis, tout en évitant la deuxième série de flèches, jetez-vous sur le rebord de droite. À partir de là, longez un peu ce rebord vers la droite, puis laissez-vous tomber au niveau du rebord du dessous. Ne vous souciez pas de cette perche horizontale, mais longez ce bord entièrement à droite pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur l'extrémité de la deuxième colonne. Sautez de celle-ci jusqu'à la sortie de ce couloir piégé.

Progressez dans ce nouveau couloir à angles droits, puis vous aboutissez dans une salle au bout de laquelle se trouve un levier à actionner. Mais en vous approchant, le sol s'effondre. Au niveau de votre point de chute, deux loups vous attendent. Occupez-vous en avant de remonter légèrement plus haut grâce aux escaliers latéraux. Vous trouverez au centre du mur une cage dans un renfoncement. Tirez-la puis placez-vous derrière celle-ci pour la faire tomber au sol. Il vous faudra placer la cage à proximité du pilier de droite (par rapport à l'endroit où vous vous trouvez après avoir fait tomber la cage), sous un petit rebord. Utilisez donc celle-ci pour attraper ledit rebord, puis sautez vers le plus haut. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous accrocher à un premier tronçon vertical, puis sautez vers le deuxième. À partir de celui-ci, sautez en direction du rebord de l'autre pilier, puis contournez-le vers la droite, afin de vous placer dos à la perche horizontale. Accrochez-vous à celle-ci à l'aide d'un saut arrière, puis lancez-vous maintenant sur la plate-forme qui vous fait face. Agrippez-vous ensuite au rebord au-dessus de vous, puis sautez jusqu'au suivant encore plus haut. Longez-le vers la droite pour accomplir un saut arrière vers un nouveau tronçon vertical. Grimpez tout en haut de celui-ci et ajustez la caméra pour atteindre sur la gauche une ouverture dans le mur (deux fenêtres séparées par un pilier), où est caché un **artefact**. De cet endroit, ressautez en direction du tronçon d'où vous venez, montez à nouveau tout en haut de celui-ci, puis axez la caméra vers le levier, au-dessus duquel vous devez atteindre un rebord. Une fois agrippé à celui-ci, vous n'avez qu'à vous laisser tomber au niveau du levier et sous l'effet de votre poids, il s'abaissera et ouvrira ainsi la seconde porte au centre.

Toujours agrippé au levier, sautez vers la droite pour attraper la barre horizontale, puis atteignez le rebord d'en face. Longez-le entièrement sur la gauche, puis sautez pour attraper le rebord du haut. Longez-le sur la droite pour finalement atteindre une fenêtre. Entrez par celle-ci pour ressortir par la suivante et sauter sur la partie de plate-forme qui ne s'est pas effondrée. Empruntez ensuite le passage pour revenir vers la grande salle, après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe et tué un raptor dans le couloir. Franchissez à nouveau le couloir piégé en prenant soin de ne pas tomber, car un raptor vous attend en bas, puis vous revoici finalement dans la salle principale.

Descendez à nouveau tout en bas pour aller déplacer les piliers, de sorte cette fois que vous puissiez sauter dessus afin d'atteindre la porte de gauche. Une fois ceci accompli, engouffrez- vous dans le couloir pour trouver au bout de celui-ci des munitions de fusil à pompe, juste avant les murs piégés par une série de flèches. Attendez le moment opportun pour aller sauter sur la perche horizontale d'en face. Lancez-vous ensuite sur le rebord d'en face, puis sautez sur le rebord de gauche, puis encore une fois à gauche, et laissez-vous tomber sur le grand rebord du bas, tout ceci en évitant les flèches. Longez toujours sur la gauche pour gagner finalement le rebord du dessus et effectuer un saut arrière afin de rejoindre l'échelle sur le mur opposé. À partir de celle-ci, continuez en sautant sur le rebord de droite puis longez-le afin d'aller attraper le dernier rebord de droite en hauteur et de vous laisser tomber sur celui du dessous. Il vous faut finalement effectuer un saut arrière pour vous retrouver sur l'extrémité d'une colonne verticale. Sautez ensuite en face pour atteindre l'autre bout du couloir et ramasser un premier kit de premiers secours, puis un second au bout de ce couloir d'angles.

Après avoir évité de nouvelles séries de flèches et monté quelques marches, vous arrivez dans le dernier couloir menant à la salle du levier. Evitez les flèches, puis arrivé à l'entrée de la salle, vous apercevez au-dessus de vous un anneau. Sautez donc en avant puis utilisez le grappin pour atteindre les quelques marches qui subsistent en hauteur au centre de la pièce. Placez-vous sur la plus haute des marches, puis sautez en direction de la colonne de gauche. À partir de celle-ci, lancez-vous sur la barre horizontale de gauche, puis sur le rebord d'en face et enfin celui du dessus, pour finalement marcher sur une structure en bois. Au bout à droite de celle-ci, vous trouvez des munitions. Revenez face au levier, puis jetez-vous sur le rebord du dessus pour le lâcher et vous agripper au levier. La troisième porte s'ouvre alors.

Rebroussez chemin pour revenir dans la salle principale, en évitant les pièges légèrement plus nombreux au retour, et en vous débarrassant d'un raptor. De retour dans la salle principale, empruntez donc la porte centrale. Montez un premier couloir incliné, puis passez derrière pour en monter un second et atteindre finalement la salle du trésor. Une cinématique se déclenche et suite à celle-ci, vous devez rapidement quitter les lieux. Retournez dans la salle principale et repassez par la porte qui vous fait face, celle par laquelle vous êtes entré au tout début. Continuez de courir vers la sortie en accomplissant à nouveau le parcours au-dessus de la fosse, ou en sautant dans celle-ci et en remontant de l'autre côté, mais attention toutefois au raptor qui vous y attend. Poursuivez dans ce tunnel tortueux, puis arrivé à la sortie, une nouvelle cinématique se déclenchera. Vous devrez bientôt être prêt à appuyer sur différents boutons qui apparaîtront à l'écran. Ainsi il vous faudra presser croix, puis rond et enfin triangle pour que Lara finisse par maîtriser Larson. Observez maintenant la séquence de fin de niveau.

# La Grèce

## 1ère partie - La folie St François (6 artefacts, 0 relique)

Dès que vous entrez dans le temple, vous êtes attaqué par deux lionnes dont il vous faut vous débarrasser de la même manière que les autres ennemis. Après ceci, une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, vous remarquez un socle circulaire au sol, sur lequel il vous faudra poser un poids afin de laisser la grille ouverte. Regardez ensuite les pylônes détruits pour aller grimper sur le plus petit. Vous vous agrippez donc à un premier bord, puis à un second, pour finalement atteindre le sommet. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de gauche, longez-le sur la gauche puis gagnez le sommet de ce pylône. Vous pouvez remarquer au-dessus de l'arche une boule dorée. C'est celle-ci qu'il vous faut aller chercher pour la placer sur le socle au centre de la pièce. Pour le moment, sautez plutôt en direction du pylône situé derrière vous, puis une fois agrippé au bord, longez celui-ci entièrement vers la droite et sautez pour atteindre un rebord plus haut. Longez encore vers la droite pour sauter encore au-dessus afin de vous agripper au petit rebord. À partir de là, effectuez un saut arrière pour atteindre le bord du pilier de derrière. Gagnez le sommet de celui-ci, puis sautez maintenant vers le bord du pylône de gauche (sur l'autre rangée donc). Longez à droite et passez au bord supérieur, puis atteignez finalement le sommet du pylône. Sur votre gauche se trouve une plate-forme sur laquelle il vous faut sauter. Dans l'alcôve, à droite, vous apercevez un artefact derrière la grille.

Revenez plutôt sur la plate-forme pour le moment, puis sautez sur celle qui se trouve un peu plus bas, toujours contre le mur. À partir de celle-ci, lancez votre grappin pour courir contre la paroi, et lorsque vous aurez assez d'élan, sautez en direction de la fenêtre située à droite de la boule dorée. Vous pénétrez ainsi dans un petit couloir tournant sur la gauche, puis vous vous retrouvez derrière la chambre de la boule, dont l'accès est fermé par une grille. En face de cette grille, vous observez une fresque avec dix points lumineux qui changent d'aspect lorsque vous marchez sur le socle d'en face.

Continuez de contourner la chambre de la boule pour vous retrouver dans un cul-de-sac, avec une fresque identique face à vous. Vous repérez sur celle-ci l'emplacement de deux points : un sur le sabre et l'autre sur l'oeil de la tête de la méduse. Retournez vous placer sur le socle en face de la fresque principale afin que les dix points s'illuminent. Reculez et tirez ensuite sur les deux points notés précédemment (en appuyant sur R1 et en déplaçant le stick, ou bien en  visant manuellement). Ceci active l'ouverture du cul-de-sac.

Sautez donc de cet endroit pour atteindre la plate-forme d'en face en utilisant le grappin. Une fois sur celle-ci, sautez en direction de la troisième, qui révèle une alcôve avec une grille de part et d'autre à l'entrée. Vous pouvez ainsi observer la fresque au sol et mémoriser les quatre points sur lesquels il vous faudra tirer une fois revenu en face de la fresque principale. Retournez d'ailleurs à ce niveau en empruntant le même chemin, mais en sens inverse. Marchez donc sur le socle, reculez et visez : le pied gauche, le pied droit, le bas du dos, puis la main droite. La grille derrière vous s'ouvre alors, vous permettant d'accéder au globe.

Celui-ci est solidement immobilisé. Afin de le déplacer, utilisez votre grappin en l'accrochant d'une part à l'hémisphère nord, puis en tirant la corde avec triangle, et d'autre part à l'hémisphère sud, toujours en tirant avec triangle. Vous ôtez ainsi la barre métallique de l'axe du globe, et ce dernier va donc tomber au sol. Poussez-le ensuite à l'étage inférieur pour aller le faire rouler et le positionner sur le socle au centre de la pièce. La grille d'en face à l'étage supérieur s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en vous aidant des rebords du dernier pilier à droite lorsque vous avancez dans la direction de la porte. Une fois au sommet de ce pilier, tournez-vous pour sauter et vous agripper à un rebord du pilier opposé (donc le dernier qui se trouve sur l'autre rangée). Longez le rebord sur la gauche pour sauter vers celui situé un peu plus haut, longez également celui-ci vers la gauche pour atteindre un autre bord au-dessus, puis finalement le sommet de ce pylône.

Vous vous trouvez maintenant à une hauteur suffisante pour pouvoir sauter sur la plate-forme où se situe la porte que vous venez d'ouvrir. Après avoir franchi celle-ci, allez sur la gauche pour repérer sur le mur de gauche une attache pour votre grappin. Sautez dans cette direction puis lancez donc le grappin qui vous sert juste ici à descendre au sol sans vous blesser.
Une fois en bas, vous trouvez une nouvelle grande porte au bas des escaliers, puis un levier à droite. En l'actionnant, vous ouvrez l'accès à la salle des pylônes.

N'y retournez pas tout de suite, mais restez dans cette pièce et placez-vous face à la porte que vous venez d'ouvrir. Regardez au plafond pour apercevoir une fresque identique aux autres et relever ainsi les sept points lumineux. Retournez maintenant dans la grande salle où vous vous ferez assaillir de nouveau par deux lionnes. Suite au combat, rejoignez la fresque principale en vous aidant des piliers et de votre grappin pour atteindre la fenêtre de droite, puis marchez sur le socle et tirez sur les points suivants : les deux pieds, le genou droit, le sabre, la main droite, l'oeil de la méduse, puis le bas du dos. Ceci a pour effet d'ouvrir la grille de l'artefact que vous aviez vu précédemment. Ressortez donc par la fenêtre d'où vous venez, utilisez votre grappin pour atteindre une première plate-forme contre le mur de gauche, puis jetez-vous en avant pour atteindre le bord de la plate-forme légèrement plus haute. Dans l'alcôve, vous récupérez ainsi le premier **artefact**.

Regagnez le sol sans vous blesser, puis allez pousser le globe tout droit, dans la direction de la grande porte que vous avez ouverte en tirant le levier. Notez que vous pouvez tirer sur le globe pour le déplacer à distance. Faites-le rouler jusqu'au socle circulaire à l'intérieur de cette pièce, pour ouvrir la grille en haut des marches. Descendez le long des escaliers tournants pour aboutir à une nouvelle pièce.

Sautez en avant pour atteindre la plate-forme en forme de U, avancez jusqu'au bout du côté droit, pour lancer votre grappin et tirer ensuite avec triangle, afin de faire apparaître une plate-forme hors du mur. Sautez maintenant sur celle-ci, puis allez sur celle de gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du mur sur votre droite, puis jetez-vous sur la perche horizontale encastrée dans le mur d'à côté. Sautez ensuite en direction des escaliers pour aller trouver un levier en haut de ces derniers. Actionnez-le, ce qui déclenchera l'ouverture de la porte de Poséidon un peu plus bas dans le mur opposé, puis une nouvelle plate-forme sortira de votre côté pour vous permettre de rejoindre le U. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis placez-vous au niveau du coin droit du U, en regardant le mur au bas duquel vous avez ouvert la porte, puis vous apercevez un anneau un peu plus bas. Lancez votre grappin sur cette poutre qui s'effondrera lorsque vous tirerez vers vous avec triangle. Descendez maintenant en vous laissant tomber sur la petite plate-forme qui se trouve au niveau de l'extrémité droite du U (à gauche de l'extrémité droite du U, pour être plus précis. Vous me suivez ? ;-)), regardez le mur en haut duquel se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé pour apercevoir un nouveau pilier à faire tomber avec le grappin, puis légèrement au-dessus, un bouton sur lequel il vous faut tirer, ce qui fera avancer une plate-forme.

Mais descendez encore plus bas pour le moment, pour aller sur la première poutre que vous avez fait chuter. Longez celle-ci, puis vous trouverez sur la gauche un kit de premiers secours. Continuez sur la droite en sautant sur les deux blocs pierreux, puis en vous agrippant au rebord du dessus et en le longeant complètement à droite, tout en contournant le coin. Atteignez un nouveau rebord un peu plus haut, puis un dernier pour finalement vous retrouver face à des escaliers en haut desquels vous aurez un nouveau levier à actionner. Vous ouvrez ainsi la porte d'Héphaïstos.

Retournez sur le U central à l'aide de la plate-forme apparue pour vous occuper des chauves-souris et descendre sur la plate-forme située au bas du côté droit du U, comme précédemment, mais sans toutefois aller tout en bas. Descendez plutôt sur la partie située un mètre en dessous, puis allez sauter sur la plate-forme qui sera à gauche de l'interrupteur mural sur lequel vous aviez tiré. Gagnez ensuite celui-ci en sautant sur la corniche que vous avez fait apparaître, puis allez à droite de celle-ci, pour avancer prudemment jusqu'au rebord à vos pieds et vous laisser tomber afin de vous y agripper. Longez ensuite celui-ci vers la droite pour atteindre le rebord du dessus, puis effectuez un saut latéral droit afin de vous agripper au rebord suivant. Levez-vous et placez-vous dans le petit renfoncement, de manière à vous retrouver face à la perche horizontale. De celle-ci, jetez-vous sur le rebord d'en face puis lâchez-le pour tomber et vous rattraper sur le bord d'une ouverture dans le mur que vous emprunterez, ce qui vous permet de contourner celui-ci quelque peu, et donc de vous agripper à nouveau au rebord qu'il ne vous reste plus qu'à longer sur la droite pour enfin atteindre la porte d'Héphaïstos.

Traversez ce couloir pour trouver un nouveau levier au bout, à gauche d'une porte grillagée. Tirez ce levier dans le but d'ouvrir la porte, mais il n'en sera pas ainsi, car celle-ci va même s'écrouler au sol. Tenez-vous sur le côté pour qu'elle ne vous tombe pas dessus, puis empruntez alors les rebords que vous trouvez dans le coin du mur opposé au levier. Montez jusqu'à atteindre le trou au-dessus de la porte (en effectuant un saut arrière une fois arrivé à l'extrémité droite du grand rebord). Descendez ensuite de l'autre côté sans vous faire mal, en vous suspendant au rebord donc, puis traversez ce nouveau couloir pour aboutir finalement dans une pièce assez peu commune, car étant électrifiée.

Au sol, remarquez sur chacun des quatre coins une dalle carrée sur laquelle il vous faut marcher pour ouvrir la grande

grille d'en face. Pour éviter de vous faire électrocuter, placez-vous sur la partie de sol la plus basse avant qu'un éclair ne se produise. Après avoir marché sur les 4 dalles des coins, franchissez la grille pour vous retrouver dans une immense salle où vous devrez aller à gauche dans un premier temps, pour aller vous placer sur le socle carré et vite vous écarter de là, car cela activera la chute d'un énorme maillet à cet endroit. Une fois celui-ci au sol, utilisez son côté droit (si vous vous trouvez face à lui) avant qu'il ne reprenne sa position initiale, afin de monter sur le mur qui se trouve sur votre droite, à l'aide d'un saut arrière, et vous retrouver ainsi dans le coin supérieur gauche de la pièce donc. A partir d'ici, sautez vers la perche horizontale que vous apercevez, puis atteignez l'entrée d'une alcôve dans laquelle est caché un **artefact**. Sortez de l'alcôve pour poursuivre sur votre gauche en vous lançant vers l'autre perche horizontale et sautez finalement sur la plate-forme.

Vous trouvez un bloc à déplacer et faire chuter au niveau du dessous afin qu'il se brise et révèle une statue. Descendez vous aussi à ce niveau, pour aller chercher un second bloc qui se situe sous la première perche horizontale que vous avez utilisée, puis placez-le sur le socle du point de chute du maillet. Le bloc se brise, dévoilant ainsi une autre statue. Il vous faut maintenant déplacer les 3 statues pour les positionner sur les socles ronds au centre de la pièce, qui se trouvent aux sommets des losanges. Ceci semble activer quelque chose au niveau du socle du maillet. Allez donc vous placer dessus un court instant puis enlevez-vous vite avant que le maillet ne vous écrase, en frappant le socle, il active l'ouverture d'une grille derrière une des statues, ainsi que dans la salle électrifiée. Vous trouvez donc dans l'alcôve située derrière la statue la clé d'Héphaïstos.

Rejoignez ensuite l'accès dont la grille s'est ouverte dans la salle électrifiée, puis tirez le levier au bout du couloir. La porte est piégée, donc accrochez-vous à la plaque métallique plaquée sur la grille et attendez que celle-ci se lève pour passer par l'ouverture du haut, en vous agrippant au rebord au bon moment. Après le couloir, vous vous retrouvez dans la salle du U. Allez au bout de la plate-forme qui vient d'apparaître sous la porte pour sauter en direction du petit rebord en face de vous, légèrement sur la droite. Une fois agrippé à celui-ci, contournez le coin sur la droite, puis laissez-vous tomber vers le rebord du bas en tâchant de vous stabiliser avec triangle. Longez sur la droite pour poser le pied sur la plate-forme et grimper sur le débris cubique à votre droite. Celui-ci vous permet d'atteindre le rebord de la colonne, puis finalement le sommet de celle-ci, plus large. A partir de là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme intermédiaire sur votre gauche. Empruntez alors le rebord du pilier situé sous la partie cassée du U, contournez-le pour passer le coin sur la gauche, puis sautez vers le rebord supérieur et enfin atteignez le sommet du U. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la petite plate-forme que vous aviez tirée du mur au tout début.

De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. N'attendez pas, car vous glisserez si vous ne réagissez pas assez vite. Longez ce rebord vers la gauche, puis tombez sur celui du dessous après avoir contourné le coin. Tombez une fois encore au dessous et longez ce long rebord vers la gauche, jusqu'au bout, pour effectuer un saut latéral gauche et atteindre un autre rebord. Longez encore à gauche pour vous placer dans l'axe de la perche à laquelle vous êtes adossé.
Après l'avoir attrapée suite à un saut arrière, jetez-vous en avant vers l'**artefact** que vous apercevez.

Regardez la perche, puis sautez dans sa direction comme pour l'atteindre, mais vous atterrirez au niveau d'un renfoncement plus bas dans le mur d'en face, à moins que vous ayez eu assez d'élan pour attraper la perche, auquel cas il faudra sauter sur le rebord d'en face, puis vous laisser tomber pour atteindre ce renfoncement. Tournez-vous, puis sautez vers l'autre renfoncement sur votre droite. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut pour contourner le coin par la gauche et sauter latéralement vers le rebord suivant. Laissez-vous tomber sur le bord de cette alcôve dans laquelle se trouve un nouveau levier qui, une fois actionné, ouvrira la porte de Damoclès.

Regagnez maintenant le bord de cette alcôve, puis descendez sur le bord plus bas, légèrement plus à gauche. Longez un peu sur la gauche, puis laissez-vous tomber au sol. Montez les quelques marches en contournant le coin de la pièce toujours vers la gauche, longez le mur et vous atteindrez le levier ouvrant la porte d'Atlas.

Descendez au sol, puis avancez tout droit par rapport au levier, pour vous retrouver sous la base du U et monter sur une petite partie du décor détruite, sur laquelle vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe. Sautez ensuite en avant à gauche pour aller attraper le rebord de la petite plate-forme au bas de la paroi d'à côté. Une fois sur celle-ci, agrippez-vous au rebord blanc au-dessus de vous, contournez le coin par la droite, puis sautez latéralement jusqu'à

l'échelle. En haut de celle-ci, sur votre gauche, vous trouvez dans le mur une petite plate-forme à tirer vers vous avec votre grappin. Montez ensuite sur le petit bloc d'à côté, puis observez le rebord du pilier d'en face pour sauter vers lui et vous y agripper. Contournez-le complètement sur la droite, en passant les deux coins, sautez vers le rebord supérieur, contournez le coin de celui-ci vers la droite (vous ne pouvez pas atteindre le rebord plus haut), puis sautez latéralement jusqu'au morceau de plate-forme rectangulaire. Observez ensuite à gauche pour vous jeter sur la plate-forme située entre deux piliers, accrochez-vous au bord du pilier de gauche puis contournez-le sur la droite. Après avoir passé le premier coin, jetez-vous sur le rebord du dessus et sautez latéralement sur le bord de l'autre pilier. Sautez une fois de plus pour finalement atteindre la plate-forme supérieure.

Montez sur le bloc détruit à votre droite, agrippez-vous au rebord situé au-dessus de vous puis sautez une fois encore en hauteur pour vous trouver sur une plate-forme rectangulaire. Sautez en direction de la plate-forme rattachée aux trois piliers pour aller vous accrocher sur le rebord du pilier du milieu. Contournez celui-ci vers la gauche puis passez le coin pour sauter deux fois en hauteur et atteindre finalement la partie gauche du U.

Nous allons passer maintenant par la porte d'Atlas. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la première petite plate-forme que vous aviez tirée du mur. De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. Contournez ce rebord vers la gauche, puis une fois le coin franchi, lâchez celui-ci. Vous êtes maintenant à hauteur de la porte d'Atlas. Levez-vous et pénétrez dans ce couloir (notez que vous pouvez directement vous retrouver à hauteur de cette porte si jamais vous sautez légèrement trop tard de la pente, mais celle-ci peut aussi vous faire chuter bien plus bas et c'est la mort assurée).

Au bout du couloir, vous devrez ouvrir la grille à l'aide du levier et vous accrocher sur la plaque métallique comme précédemment, puis attendre que la grille retombe pour sauter au niveau du rebord de l'ouverture située au-dessus. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à arriver en face d'une grande manivelle qu'il vous faudra faire tourner afin de ramener vers elle les plaques au niveau du précipice. Une fois que celles-ci se touchent, courez vite pour sauter de l'autre côté avant qu'elles ne reprennent leur position initiale.

Montez ensuite jusqu'à trouver un rebord sur votre gauche et vous y agripper. Sautez latéralement vers la gauche pour atteindre le rebord supérieur, puis longez-le toujours sur la gauche jusqu'à monter une fois de plus en hauteur et trouver des munitions. À gauche, sur la plate-forme du bas, vous trouvez un levier à actionner.
Ceci a pour effet de faire apparaître deux perches horizontales qui se rejoignent pour ne former qu'une seule grande perche. Continuez à monter vers la statue d'Atlas et arrêtez-vous peu après le rebord que vous aviez emprunté à gauche. De cette distance, repérez les deux boutons situés de chaque côté de la statue, visez, puis tirez sur chacun d'eux.

Ceci a pour effet de faire tomber le gros globe et il vous faut maintenant courir en sens inverse pour aller sauter et attraper la grande perche avant que la boule ne vous atteigne, puis revenir rapidement au niveau de la manivelle. Le globe va tomber dans le précipice, et vous pouvez maintenant rejoindre la statue après avoir tourné à nouveau la manivelle pour rapprocher les deux plaques. Vous trouvez des munitions, puis la clé d'Atlas dans l'alcôve.

En revenant sur vos pas durant la descente, vous repérez sur le mur de gauche un autre levier. Rejoignez-le en grimpant sur la partie de pilier détruite et ramassez un kit de premiers secours une fois en haut. Le levier se trouve sur votre droite, mais avant, montez sur la gauche pour aller trouver un **artefact** caché dans les rochers. Descendez, puis faites face au levier qu'il vous faut actionner. Les deux plaques se rapprochent ainsi, et vous pouvez maintenant reprendre le couloir en sens inverse pour rejoindre la salle principale. Tirez le levier pour lever la grille, puis restez agrippé à la plaque métallique mais cette fois, il vous faut effectuer un saut arrière pour rejoindre une perche horizontale. Tournez-vous à 180°, puis jetez-vous dans l'ouverture au-dessus de la grille. Vous revoici finalement dans la salle principale.

Occupons-nous maintenant d'aller trouver la clé de Poséidon. En sortant de la porte d'Atlas, prenez de l'élan sur la plate-forme qui vient d'apparaître pour atteindre le centre et descendre par l'échelle qui se trouve sur votre droite. Laissez-vous tomber pour vous retrouver sur une plate-forme rectangulaire, puis regardez sur votre gauche, en bas, la plate-forme que vous avez tirée avec le grappin. C'est sur celle-ci qu'il faut vous rendre, puis il vous faudra sauter vers

la droite pour atteindre un premier rebord. Sautez encore une fois sur la droite pour vous agripper à un rebord plus petit, puis attrapez l'autre rebord sur la droite. Attrapez ensuite deux rebords en hauteur pour vous retrouver dans un renfoncement qui deviendra plus étroit et vous obligera à vous accroupir lorsque vous vous dirigerez sur la droite. Vous voici arrivé à l'entrée de la porte de Poséidon.

Au bout du couloir, ouvrez la porte en vous agrippant à la plaque pour rejoindre l'ouverture du dessus, comme d'habitude, puis progressez dans ce nouveau couloir en vous débarrassant des quelques rats. Vous atteignez une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Plongez bien sûr dedans puis nagez jusqu'au fond pour vous retrouver face à une grille, dont l'ouverture s'active grâce au levier de gauche. Empruntez ce passage pour nager jusqu'à la surface et arriver dans une nouvelle salle avec une tour au centre et un levier face à vous, mais légèrement trop haut. Un autre levier se trouve sur cette tour, mais derrière, sous l'eau. Vous remarquez également un artefact derrière une grille. Plongez donc pour tirer le levier et permettre ainsi à celle-ci de s'ouvrir, puis récupérez l'**artefact**.

Escaladez maintenant la tour au centre pour atteindre son sommet et emprunter le pont le plus à gauche, dans le but de bouger le petit bloc devant la statue de poisson, ce qui permettra de faire monter l'eau d'un niveau. En face du pont qui est cassé, vous apercevez le même petit bloc. Rejoignez-le, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il atteigne le niveau du dessous.

Plongez ensuite pour aller tirer le levier légèrement trop haut que vous aviez vu en entrant et qui est maintenant accessible. Ceci active l'ouverture d'une grille et libère un radeau qui va tout de suite être attiré vers la surface, mais qui restera bloqué sous un des ponts. Remontez maintenant replacer le petit bloc devant la bouche de la statue afin de faire redescendre l'eau. Allez ensuite trouver l'autre petit bloc que vous aviez fait tomber plus bas pour le placer devant la bouche de la statue de poisson, ce qui fait encore descendre l'eau d'un niveau. Descendez maintenant tout en bas pour aller trouver ce radeau qui fut libéré suite à l'ouverture de la grille. Tirez-le à l'aide de votre grappin, de manière à contourner le pilier central et le placer sur la grille de l'autre côté. Remontez ensuite au niveau supérieur en utilisant les rebords sur le côté droit de la pièce, puis allez retirer le cube pour faire remonter l'eau d'un étage.

Rejoignez maintenant l'alcôve qui se trouve face à vous en passant entre le pilier central et le radeau, puis ramassez le kit de premiers secours.
Tournez-vous en direction du radeau pour le tirer légèrement avec le grappin de manière à ce qu'il ne soit pas bloqué par les ponts du dessus lorsque vous allez faire remonter l'eau une fois de plus. Grimpez tout en haut du pilier central pour aller déboucher la sortie d'eau en déplaçant le petit bloc, et si tout s'est bien passé, vous trouverez votre radeau à côté de vous, entre les deux ponts.

Sautez alors sur celui-ci pour atteindre le renfoncement dans le mur de gauche, puis agrippez-vous au rebord de droite. Sautez latéralement vers le rebord situé encore à droite, puis rentrez finalement par cette petite ouverture, afin d'obtenir la clé de Poséidon. Tirez ensuite le levier pour abaisser la grille. Vous n'avez plus qu'à plonger droit devant pour reprendre le tunnel sous-marin dont l'ouverture se situe un peu plus en profondeur, et ainsi vous retrouver dans la salle du bassin. Regagnez alors la salle principale en passant la porte du levier comme les précédentes, et il ne vous reste plus qu'à aller récupérer la clé de Damoclès.

En sortant de la porte de Poséidon, prenez de l'élan sur la plate-forme qui est apparue, puis sautez sur la plate-forme centrale. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage supérieur en utilisant le chemin habituel, puis vous devriez vous retrouver sur la plate-forme entre les deux piliers, avec au centre la grosse poutre noire que vous aviez fait s'écrouler précédemment avec le grappin. Grimpez sur celle-ci, puis dirigez-vous vers le mur, entre les deux cages cubiques.

Sautez vers celle de gauche pour la pousser quasiment contre le mur, et dirigez-vous sur celle de droite puis tirez-la vers vous (jusqu'à ce qu'elle se bloque) de façon à libérer le rebord sur lequel elle est posée. Laissez-vous tomber pour vous agripper au rebord, puis sautez latéralement vers celui que vous venez de libérer. Longez-le vers la droite puis contournez le coin et récupérez au sol un kit de premiers secours. Revenez vers la gauche, puis montez sur cette même caisse. De celle-ci, vous pouvez sauter sur le rebord d'en face, à condition de ne vous lancer qu'au dernier moment (impossible de prendre de l'élan, mais si le saut est réussi, Lara s'agrippera bien au rebord). Longez ensuite vers la gauche, contournez le coin puis continuez toujours à gauche pour lâcher et vous agripper au bord du dessous. Effectuez ensuite un saut latéral vers la gauche (en vous appuyant sur la caisse, d'où l'intérêt de l'avoir poussée ici) pour atteindre un nouveau rebord. Longez celui-ci pour passer le coin à droite et lâchez-vous pour atterrir et récupérer

un nouveau kit de premiers secours. Agrippez-vous ensuite au bord de cet endroit, pour descendre vers un autre rebord et le contourner à droite. Lâchez-vous pour atteindre tout d'abord un endroit plat, puis glissez sur la pente un peu plus à droite et vous vous trouvez enfin devant la porte de Damoclès.

Avancez le long du couloir, puis arrivé devant la grille, faites d'abord tomber le bloc au-dessus en utilisant votre grappin (attention qu'il ne vous tombe pas dessus !). Tirez le levier, puis dépêchez-vous de pousser le bloc sous la grille. Celle-ci sera ainsi bloquée. Montez sur le bloc puis agrippez-vous sur la plaque métallique de la grille, et gagnez enfin le rebord de l'ouverture dans le mur pour passer de l'autre côté. Au bout du couloir, le fait de marcher sur l'interrupteur carré vous ouvre l'accès. Avancez dans cette grande salle après avoir observé le plafond, où vous apercevez çà et là des lames d'épées qui pointent vers le sol. La salle est piégée, et le fait d'aller récupérer la clé de Damoclès dans la salle suivante va transformer le parcours du retour en cauchemar...

Allez donc dans la salle de la clé puis récupérez-la et plongez vite vers l'avant pour ne pas vous faire embrocher ! Vous aurez un kit de premiers secours à récupérer dans le coin droit de la pièce, puis revenez dans le coin gauche pour monter la pente qui longe le mur. Sautez du haut de celle-ci vers le coin droit de la pièce en utilisant votre grappin et en vous balançant pour atteindre la plate-forme plus haut dans le coin. À partir d'ici, sautez en direction de la plate-forme ressemblant à un U, puis allez sur le petit carré au niveau du côté droit. De celui-ci, sautez vers la grille dans le renfoncement d'en face pour tirer un levier. Allez dans la salle de droite pour manquer de vous faire empaler par une énorme épée, puis allez vers la droite, contournez le coin et vous vous retrouvez bloqué par des épées sortant du sol. Attendez que celles du carré blanc sur votre gauche se rétractent pour monter dessus. Placez-vous sur l'autre carré blanc en haut à gauche lorsque les épées redescendent.
Dès que le carré blanc suivant (en haut à droite maintenant) est libre, placez-vous dessus. Enfin, attendez que les deux carrés sur le côté droit soient hors de danger pour marcher dessus et sortir du damier de ce côté.

Allez maintenant sur la gauche en avançant prudemment, car des épées tombent du plafond lorsque vous passez dessous (déplacez-vous avec le stick en maintenant le bouton R2 enfoncé). Vous pouvez anticiper leur point de chute en observant le plafond. Une fois au coin de la pièce, continuez de longer le mur pour aller jusqu'à l'autre coin et vous placer sur un morceau de pilier, puis attrapez le rebord du mur de droite pour le longer sur la gauche afin de finalement monter encore plus haut. Longez ce rebord entièrement à gauche pour atteindre un second levier et le tirer vers vous.

Rejoignez maintenant la salle de la clé (en longeant le rebord et en sautant directement à gauche) pour revenir une nouvelle fois sur la pente et utiliser votre grappin afin de remonter sur la plate-forme en U. Sautez donc de l'extrémité gauche pour atteindre le renfoncement où se trouve l'**artefact**, maintenant accessible.

Retour dans l'autre pièce, en passant par la droite, puis longez le mur en courant sur le carré blanc dont les épées ont été désactivées, et vous revoici à l'entrée. Soyez prudent quant aux épées qui surgissent violemment du plafond, et contournez entièrement la pièce pour aller vous placer exactement au niveau du deuxième levier. A côté, agrippez-vous sur une première poutre, grimpez tout en haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour atterrir sur le sommet d'un pilier. De celui-ci, sautez sur le second qui vous permettra d'atteindre l'autre poutre. À gauche de celle-ci, vous ramassez une trousse de soins dans le renfoncement. Continuez sur la gauche en vous accrochant au rebord du dessus. À partir de celui-ci, sautez latéralement vers la gauche puis lancez tout de suite votre grappin. Il va vous falloir maintenant vous balancer le long du mur, et effectuer un saut arrière au moment opportun lorsque vous vous trouvez à hauteur du pilier derrière vous. Une fois sur ce dernier, sautez sur un second, puis atterrissez enfin sur celui dont le sommet est rond. Il reste encore à sauter vers le sommet du dernier pilier puis à vous agripper sur le rebord du mur d'en face. Longez-le à droite, puis jetez-vous ensuite vers le rebord un peu plus bas en effectuant un saut latéral. Longez encore à droite jusqu'à devoir effectuer un nouveau saut sur le côté droit, puis après avoir contourné le coin de ce dernier rebord, vous atteignez enfin le renfoncement du mur où vous trouvez une manivelle. Faites tourner celle-ci au maximum pour relever la porte de sortie, puis sautez au sol et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Revenez vers la salle principale en franchissant la porte du couloir après vous être agrippé à la plaque métallique, puis avoir sauté pour vous accrocher à l'ouverture du dessus lorsque la grille se referme.

Descendez ensuite tout en bas de la salle principale, puis allez au fond pour placer chacune des quatre clés dans la serrure correspondante. Ceci ouvre finalement la porte de l'amphithéâtre.

## 2ème partie - L'amphithéâtre (1 artefact, 0 relique)

Progressez dans ce couloir pour finalement tourner à droite au bout de celui-ci et vous occuper des rats au sol. Dans cette salle, bondissez sur la plate-forme de gauche pour sauter sur celle qui se situe un peu plus haut, derrière vous. Vous ramassez ainsi un kit de premiers secours. Redescendez sur la première plate-forme pour ensuite sauter sur celle de droite, puis atteignez le rebord plus à droite pour monter sur la corniche. Débarrassez-vous du rat, puis une fois au bout de cette plate-forme, plongez dans le bassin situé plus bas à droite. Nagez au fond, puis empruntez la direction opposée au mur qui vous faisait face avant que vous ne sautiez dans le bassin. Allez ensuite à gauche, puis à droite pour aboutir finalement à la surface d'un nouveau bassin, dans une salle où vous serez assailli par des rats et autres chauves-souris. Faites face au bassin pour aller grimper sur la structure quadrillée à sa droite et ainsi atteindre un premier rebord sur le mur. Sautez vers la gauche puis contournez les deux coins de ce nouveau rebord en vous agrippant au suivant, toujours dans la même direction. A partir de celui-ci, jetez-vous en arrière sur la poutre verticale, grimpez au sommet de celle-ci, puis effectuez un nouveau saut arrière pour atteindre l'autre caisse quadrillée et passer derrière, par-dessus la barrière de bois. Poursuivez le long de ce couloir de gauche, qui monte jusqu'au centre de l'amphithéâtre.

Une cinématique se déclenche et vous serez ensuite attaqué par deux gorilles.
Pas de panique, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous choisissez l'affrontement au pistolet, soyez vif et évitez rapidement leurs attaques rapides et puissantes, en leur tirant dessus pendant que vous leur tournez autour, et en attendant la possibilité d'effectuer un tir convergent. Vous pouvez également utiliser votre fusil à pompe : 3 coups et l'affaire est réglée. Ou enfin, vous pouvez tout simplement fuir par exemple dans les gradins et leur tirer dessus à distance. Faites attention aux projectiles qu'ils envoient et effectuez des sauts périlleux vers l'arrière pour éviter leurs coups de pattes.

Les gradins, c'est la seule destination possible. Rejoignez donc le pan de mur brisé et incliné vers le rebord des gradins. Une fois arrivé dans ces derniers, montez la pente la plus proche à droite, pour escalader le pilier le plus à gauche, mais avant cela, occupez-vous des chauves-souris. Accrochez-vous ensuite au rebord du pilier pour le longer par la gauche et atteindre celui du dessus. Longez dans la même direction, puis sautez en arrière sur la plate-forme. Continuez jusqu'à la suivante un peu plus loin, ramassez le kit de premiers secours et glissez le long de la pente. Allez à droite des marches, laissez-vous glisser un court instant et sautez vers la plate-forme d'en face. A droite de celle-ci, jetez-vous vers l'entrée de l'étage supérieur du temple.

Après avoir franchi celle-ci, avancez dans le couloir, puis sortez à gauche pour tirer le levier qui se trouve en face de la grille. Vous ouvrez la porte du bas. Revenez dans le couloir et allez cette fois au bout de celui-ci, pour vous retrouver de l'autre côté des gradins et affronter deux chauves-souris. Descendez maintenant dans l'arène, pour voir surgir de la porte que vous venez d'ouvrir deux nouveaux gorilles accompagnés de deux lionnes. Après le combat, franchissez la porte puis descendez le long du couloir.

Atteignez une pièce en passant par la droite et remarquez à gauche de celle-ci une petite cage cubique posée sur une plus grosse. Attirez-la avec votre grappin pour la faire tomber et la pousser ensuite hors de cette pièce en lui faisant franchir la petite pente. Une fois ceci fait, amenez-la au fond à proximité de la grosse grille afin de sauter sur celle-ci et récupérer la clé du balcon. Regagnez ensuite le Colisée en remontant le long du couloir.

Encore deux lionnes sont à battre. Remontez ensuite dans les gradins en vous aidant du plan incliné comme précédemment, puis réempruntez le pilier en haut à gauche afin de rejoindre l'étage supérieur du temple, au niveau de la grille qui se trouve face au levier. Utilisez la clé sur la serrure à droite pour l'ouvrir, puis montez à l'échelle tout de suite sur votre gauche.

Une fois en haut, tournez complètement à gauche puis allez donc sauter sur la corniche. Arrivé au bout de celle-ci, jetez-vous en avant en lançant le grappin pour atteindre au point culminant du balancement une autre plate-forme Au bout de celle-ci, observez le pilier en bas à gauche puis jetez-vous sur le rebord de celui-ci, pour le longer à gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du coin pour trouver les pistolets de calibre 50.

Agrippez-vous au rebord au sol pour le longer à gauche et revenir sur la plate-forme où vous avez atterri grâce au grappin. Tournez-vous et sautez en direction de la plate-forme d'en face, sur laquelle vous apercevez un kit de premiers secours, mais qui semble bien trop loin pour atterrir directement dessus. Vous atteindrez en fait un rebord plus bas légèrement vers la gauche. Appuyez rapidement sur triangle pour vous stabiliser puis montez sur la plate-forme.

Tournez-vous maintenant en direction du temple d'où vous venez et vous apercevez un anneau sous la plate-forme d'en face. Sautez dans sa direction pour lancer le grappin et vous y accrocher. Cessez de vous balancer et retournez-vous vers le point de départ de votre saut pour remarquer un artefact juste en face de vous. Trouvez la longueur de corde adéquate pour l'atteindre et balancez-vous dans sa direction. Quand vous le sentez, sautez dans ce petit renfoncement et récupérez ainsi l'**artefact**.

Attrapez le bord de cette alcôve à vos pieds pour longer entièrement à droite et ainsi sauter au sommet triangulaire du petit pan de mur. Regardez la nouvelle plate-forme face à vous, avec un pilier sur sa droite. C'est là qu'il vous faut sauter, puis grimpez le pilier jusqu'à être agrippé au sommet en utilisant ses rebords. Effectuez ensuite un saut arrière pour gagner la nouvelle plate-forme, puis sautez ensuite sur la suivante, sur laquelle se trouvent deux statues. Allez au bout, puis après la deuxième statue, sautez sur la plate-forme un peu plus bas et tournez-vous.
Observez l'étage inférieur sous celui des statues, avec quatre piliers sur votre gauche, puis jetez-vous à ce niveau pour enfin entrer dans le couloir sur votre droite. Descendez puis tournez à gauche. Au bout des escaliers tournants, vous atteignez enfin le palais de Midas.

## 3ème partie - Le palais de Midas (1 artefact, 2 reliques)

Vous êtes tout de suite attaqué par trois gorilles. Après vous-en être occupé, placez-vous dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver dans cette pièce, puis dirigez-vous sur votre droite pour utiliser les éléments du décor dans le coin afin de monter sur la plate-forme supérieure et trouver une trousse de soins dans le coin et un levier à actionner. Cela ouvre la porte de gauche de cette immense pièce. Descendez pour aller la franchir, et vous atteignez au bout du couloir d'escaliers une nouvelle salle. Entrez, puis regardez maintenant en haut à gauche, derrière vous pour apercevoir des blocs de pierre. Utilisez alors votre grappin pour les faire chuter, libérant ainsi l'alcôve dans laquelle se trouve l'artefact que vous allez bientôt récupérer.

Par rapport à l'entrée, avancez tout droit pour rejoindre la porte d'en face et courir à droite des escaliers, jusqu'à la caisse qui bouche un étroit passage, derrière lequel vous devrez actionner un levier. Ceci ouvre la grille qui se trouve au bout des marches d'à côté. Franchissez donc celle-ci. Récupérez à droite un kit de premiers secours, puis poursuivez en montant les marches suivantes. Vous atteignez un levier à tirer, ce qui provoquera la hausse de nombreux éléments du décor, temporairement toutefois, donc il vous faudra agir vite.

Ainsi, sautez rapidement sur le sommet du pilier blanc face à vous, puis rejoignez celui de gauche. Si les lames sont déjà sorties au sommet de celui-ci, contournez ses rebords. Jetez-vous sur la pente d'en face pour que suite à une courte glissade vous vous élanciez en direction d'une plate-forme carrée contre le mur. De celle-ci, sautez vers le rebord du pilier sur votre droite, puis sautez pour vous agripper au rebord du sommet piégé. Contournez un premier coin du pilier vers la droite, puis un second, et atteignez le pilier blanc, puis une pente et enfin une autre plate-forme carrée contre le mur, tout ceci s'effectuant dans la même direction. Sautez ensuite sur le pilier blanc de droite et vous pouvez maintenant atteindre l'alcôve du mur sur votre gauche, dans laquelle se trouve l'**artefact**.

Une fois encore, remontez les marches pour tirer le levier, puis effectuez le même parcours que pour l'artefact, à la différence qu'une fois arrivé sur la deuxième plate-forme carrée contre le mur, vous ne sauterez pas à droite sur le pilier blanc, mais irez à gauche, sur une autre plate-forme carrée. Jetez-vous sur les bords du pilier piégé en face de celle-ci, contournez-le par la gauche pour vous jeter sur les bords du pilier blanc d'à côté et atteindre son sommet. D'ici, jetez-vous dans l'alcôve d'en face pour récupérer un lingot de plomb.

Il reste une relique à aller récupérer. Retournez tirer une dernière fois le levier. Effectuez le même parcours que pour le lingot, mais arrivé sur le pilier qui vous permet d'atteindre l'alcôve du lingot, sautez plutôt sur la pente de gauche, puis laissez-vous glisser pour sauter vers le rebord de l'alcôve d'en face, où vous trouverez la **relique** : Chouette Athénienne.

Sortez de cette pièce pour rejoindre la salle de la statue de Midas. Trois gorilles vous attendent lorsque vous êtes presque arrivé. Après vous en être occupé, dirigez-vous face à la statue, puis grimpez au coin gauche. Contournez à gauche pour atteindre un nouveau rebord et atteignez le dos de Midas, où vous trouvez un levier à actionner. Il ouvre la porte sur votre gauche. Allez donc passer celle-ci.

Au bout du couloir et des séries d'escaliers, vous atteignez une pièce avec une gigantesque colonne au centre. Avancez à gauche de celle-ci pour passer la porte et atteindre au bout de ce couloir descendant une pièce dans laquelle vous devrez affronter un gorille et une lionne. Suite au combat, tirez les trois poutres qui maintiennent la colonne en utilisant votre grappin, puis celle-ci s'écroulera sur sa base, libérant ainsi un lingot de plomb. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans le couloir d'où vous venez. Après la première série d'escaliers, poursuivez jusqu'au bout du couloir, puis longez les décombres de cette pièce toujours sur la droite pour atteindre une nouvelle porte et poursuivre dans ce couloir par les escaliers qui montent, tout de suite sur votre gauche.

Au bout du parcours, vous vous trouvez face à la colonne, en hauteur. Attendez que les chauves-souris viennent vers vous pour vous en débarrasser, puis sautez sur les débris de droite pour vous accrocher à un premier rebord du mur. Allez chercher la trousse de soins sur la gauche, avant de revenir à droite et poursuivre dans cette direction, pour contourner le coin de la pièce et vous agripper à un nouveau rebord. Longez-le entièrement à droite, pour finalement vous jeter dans cette direction et accrocher votre grappin au crochet du haut, ce qui vous permet d'atteindre le rebord de l'autre côté. Sautez ensuite latéralement sur le rebord de droite, puis placez-vous dans l'axe de la corde pour effectuer un saut arrière et l'attraper. Une fois accroché à celle-ci, tournez-vous pour faire face au rebord d'où vous venez, puis regardez le pilier à droite. Balancez-vous dans sa direction pour vous jeter vers un de ses rebords. Soyez agrippé sur le plus haut puis effectuez un saut arrière pour rejoindre la plate-forme.

Tournez-vous ensuite en direction de la colonne blanche au-dessous, et il va vous falloir sauter sur sa partie tranchée pour glisser un peu et vous jeter plus loin pour atteindre une petite surface plate plus bas. De celle-ci, observez la fente dans la colonne pour sauter dans sa direction et vous y agripper. Longez ensuite sur la droite pour effectuer enfin un saut arrière et rejoindre la plate-forme un peu plus bas. Avancez jusqu'au rebord du mur d'en face, puis accrochez-vous au deuxième plus haut. Longez celui-ci sur la droite et effectuez un saut latéral vers le rebord du mur adjacent. Gagnez le bord supérieur, puis jetez-vous le long du mur en accrochant votre grappin puis en vous balançant suffisamment, de manière à pouvoir effectuer un saut arrière en prenant appui sur le mur et atterrir finalement sur une plate-forme rectangulaire.

Au bout de celle-ci, jetez-vous pour atteindre le petit renfoncement où se trouve un kit de premiers secours, puis regagnez cette plate-forme pour maintenant regarder la porte en bas à droite. Sautez dans sa direction, puis poursuivez le long de ce couloir à angles droits. Au bout de celui-ci, deux gorilles vous attendent. Faites attention à ne pas retomber sur le sol de la pièce de la statue avant d'avoir actionné le levier. Aussi, il est donc préférable d'attirer les gorilles dans le couloir d'où vous venez pour les achever. Après avoir tiré le levier, vous pouvez donc rejoindre la porte qui s'ouvre derrière la statue de Midas.

Au bout de ce couloir d'angles, vous atteignez une nouvelle pièce gigantesque. Dirigez-vous sur la gauche, puis descendez les marches pour vous trouver au bord de l'eau. Votre viseur vous indique la présence de quelque chose sous l'eau. Il s'agit d'un crocodile. Plongez pour l'attirer vers vous, puis retournez sur la terre ferme et tirez-lui dessus jusqu'à l'achever. Voilà une bonne chose de faite ! Plongez ensuite pour prendre la direction du gros pilier le plus au fond à droite et actionnez le levier situé derrière lui. Retournez maintenant au bas des marches et replacez-vous à l'entrée de la pièce. Avancez tout droit en direction du pilier au centre, puis vous verrez les pièges de la pièce s'activer.

Sautez maintenant pour vous agripper sur le pilier d'en face. Attendez que la flamme disparaisse pour vous jeter en direction du gros pilier de droite. Levez-vous, puis contournez maintenant la tour que vous avez fait apparaître en actionnant le levier, toujours en faisant attention aux flammes qui émanent du sol. Vous atteindrez bientôt un rebord, puis un second plus en hauteur, vous permettant de grimper le long de cette tour. Longez le deuxième rebord vers la gauche pour en atteindre un plus en hauteur, et vous jeter en arrière en direction du rebord d'une alcôve au bout de laquelle se trouve un nouveau levier à actionner.

Un nouveau pilier s'élève alors hors de l'eau. Rejoignez-le en reprenant le chemin inverse et en descendant la tour, puis vous trouverez ce pilier sur la droite. De celui-ci, jetez-vous vers le pilier plus grand, où vous pouvez apercevoir des têtes de lions cracher du feu. Lancez-vous dans leur direction afin de vous agripper au rebord du dessous. Contournez alors la tour entièrement à gauche pour vous trouver sous une de ces têtes. Attendez le moment opportun pour sauter en hauteur et atteindre un rebord au-dessus. Répétez l'opération pour finalement atteindre le sommet de cette tour.

Regardez sur votre droite, légèrement derrière vous, pour apercevoir une nouvelle alcôve et sauter dans sa direction.

Actionnez alors le nouveau levier. Rejoignez une fois encore le sommet de cette tour aux têtes de lions, puis sautez maintenant vers celle de gauche afin de grimper sur les rebords et la contourner par la droite jusqu'au rebord le plus haut, au bout duquel il vous faut effectuer un saut arrière pour atteindre finalement la grande alcôve dans laquelle vous trouverez le lingot de plomb, ainsi qu'une trousse de soins à proximité.
Sautez ensuite dans l'eau, puis refaites le parcours pour vous retrouver au niveau de l'alcôve du premier levier. Placez-vous sur l'extrémité qui dépasse à gauche (une autre dépasse également à droite) pour apercevoir un anneau dans le mur en hauteur, sur votre droite.

Sautez dans sa direction pour accrocher votre grappin, puis courez contre la paroi. Arrivé au point culminant, lâchez tout et vous tomberez plus bas au niveau d'un rebord sur lequel il faudra vous stabiliser avec triangle. Longez ce rebord puis laissez-vous tomber sur la pente. Glissez légèrement, puis sautez pour vous agripper à un petit rebord en face. Effectuez un saut latéral droit pour vous retrouver sur le rebord du mur adjacent, puis sautez sur celui du dessus. À partir de celui-ci, accomplissez un nouveau saut arrière en direction de la deuxième pente, sur laquelle vous ne prendrez pas le temps de glisser, mais sauterez plutôt en direction de la perche d'en face. Jetez-vous sur la suivante, puis placez-vous dans l'axe de la petite colonne pointue qui vous fait face, car il faudra atteindre son sommet. Pivotez alors sur la droite pour sauter en direction du petit rebord sur le mur, puis longez celui-ci à gauche et sautez latéralement pour atterrir sur une petite pente et vous lancer enfin en avant pour vous retrouver face à un levier.

Actionnez ce dernier pour qu'une tour s'élève et révèle la présence d'une relique. A partir de maintenant, le temps est compté pour atteindre l'objet avant que le pilier ne redescende ! Allez le plus vite possible, quitte à vous brûler, car vous n'aurez vraiment pas beaucoup de temps. Sautez dans l'eau à droite, puis nagez en longeant le mur pour finalement vous retrouver au bas des marches où vous vous étiez occupé du crocodile. Pour aller récupérer la relique, rejoignez le sommet de la première tour aux têtes de lions, celle qui vous avait permis d'atteindre le deuxième levier. Sautez ensuite sur la tour de gauche (celle qui vous avait permis d'atteindre le lingot de plomb) et tournez autour en évitant les flammes, puis vous trouverez dans un renfoncement la **relique** : Protomé à tête de griffon. Ressortez ensuite de la pièce par là où vous étiez entré, puis rejoignez la salle de Midas. Attention aux gorilles !

Placez-vous maintenant face à la statue, et au niveau de la main gauche cassée, appuyez sur triangle pour transformer chacun de vos lingots de plomb en lingots d'or. Il faut maintenant aller positionner ces derniers à trois endroits différents. L'un à côté du pied droit, l'autre, juste en dessous, à côté du M de MIDAS, puis placez le dernier lingot à côté du S, ce qui ouvre une trappe au fond du bassin.

## 4ème partie - Le tombeau de Tihocan (2 artefacts, 0 relique)

Plongez au fond du bassin pour emprunter le seul tunnel disponible, c'est-à-dire celui qui passe sous la statue. Pour ne pas perdre de temps, voici le chemin à prendre avant d'atteindre la surface : prenez à droite, puis à gauche, à nouveau à gauche, droite, et vous atteindrez la surface au bout. En sortant du bassin, poussez la caisse pour passer de l'autre côté, occupez-vous du rat et amenez cette caisse sous le levier dans le coin droit. Montez sur la caisse pour pouvoir actionner le levier et ainsi ouvrir la trappe au sol. Passez donc par cette trappe pour vous retrouver en dessous, occupez-vous des rats, puis passez sous la petite arche.

Avancez puis dirigez-vous au bout du premier pont sur votre gauche pour aller tourner la manivelle. Ceci a pour effet de faire monter le niveau de l'eau. Sautez dans celle-ci, plongez pour aller attirer vers vous les trois crocodiles qui rôdent, puis regagnez la terre ferme afin de leur tirer dessus depuis votre position. Une fois débarrassé d'eux, regardez le mur opposé à l'alcôve de la manivelle. Vous apercevez une fontaine. Plongez, puis dirigez-vous vers le pilier situé pile dans l'axe de celle-ci. Il s'agit de celui qui se trouve au centre des trois, en avant par rapport aux deux autres (celui de droite est détruit sur le côté). Placez-vous derrière ce pilier pour trouver un levier à actionner. Cela ouvre la grille de l'**artefact** au fond de l'eau. Inspirez profondément, puis plongez au centre du bassin pour aller le récupérer.

Regardez maintenant le mur de la manivelle pour voir sur la droite une seconde alcôve dans laquelle se trouve une caisse. Vous ne pouvez atteindre cette alcôve par le pont car il est brisé, mais ce n'est pas un problème lorsqu'on s'appelle Lara Croft ! Nagez donc à droite de l'alcôve pour utiliser les rebords et atteindre finalement cette caisse en bois. Placez-vous derrière, puis poussez-la pour la faire tomber de l'alcôve. Retournez à la manivelle pour la faire tourner dans l'autre sens en la tirant vers vous, ce qui fait redescendre le niveau d'eau.
Revenez vous placer face à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette immense pièce, puis regardez à votre

gauche pour apercevoir une perche horizontale contre le mur.

Attrapez-la, puis jetez-vous dans la même direction pour agripper votre grappin au crochet plus haut. Balancez-vous, et au moment opportun, sautez en arrière pour atteindre une plate-forme sur laquelle vous trouverez des munitions pour les mini mitraillettes. Vous aurez plus de facilité à atteindre cette plate-forme en vous balançant doucement. Retournez-vous face au mur pour sauter en direction du rebord à hauteur de vos pieds, un peu plus à gauche. Longez-le entièrement par la gauche en contournant le coin, puis effectuez un saut arrière en direction du rebord suivant. Longez tout à fait à droite pour effectuer un saut latéral et sortir à nouveau votre grappin, de sorte à atteindre la corniche sur le mur adjacent.

Suivez le chemin imposé par la corniche en effectuant des angles droits et en évitant les précipices, car vous devez vous rendre jusqu'au bout de celle-ci, dans le coin de la pièce. Tournez-vous en direction des perches horizontales accrochées au mur qui fait l'angle. Après en avoir passé deux, continuez tout droit jusqu'à la caisse et poussez-la pour la faire tomber. Tournez-vous, puis marchez quelques pas pour aller sur la droite de Lara et vous trouver au bord de cette avancée brisée. En faisant pivoter la caméra, vous remarquez une échelle sur le flanc gauche du pilier au-dessus duquel vous vous trouvez. Laissez-vous tomber sur le rebord en vous plaçant dans l'axe de l'échelle, puis lâchez-le pour vous agripper finalement à celle-ci.

Arrivé en bas, allez donc récupérer la caisse que vous avez faite tomber pour la tirer et l'amener au bord du bassin. Poussez-la pour qu'elle tombe au fond de l'eau. Allez ensuite à droite dans le coin de la pièce après avoir franchi le muret, pour récupérer un kit de premiers secours, puis retrouver la première caisse que vous aviez poussée du haut de l'alcôve. Faites-la également tomber au fond de l'eau. Courez maintenant à droite pour franchir le muret de gauche et vous retrouver en face d'une manivelle. Tournez-la afin de faire descendre l'eau d'un niveau de plus.

Poursuivez sur la gauche jusqu'au coin de la pièce et trouvez dans les décombres une trousse de soins. Rendez-vous maintenant au fond du bassin en tâchant de ne pas vous blesser, puis allez placer les caisses sur les socles situés de part et d'autre de la grille où vous aviez récupéré l'artefact. Ceci a pour effet d'ouvrir la deuxième grille du sol, ainsi que d'abaisser la grille plus large située plus haut derrière.

Il vous faut rejoindre la dernière manivelle que vous avez tournée. Pour atteindre les hauteurs du bassin, un petit parcours d'acrobaties s'impose. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dos à la grande grille qui vient de s'abaisser, rejoignez le coin arrière droit du bassin, pour monter sur deux marches, glisser sur une petite pente et vous jeter en avant en lançant le grappin. Vous atteignez ainsi le sommet d'un morceau du décor, dans le coin avant droit du bassin. Agrippez-vous au rebord juste à côté, contournez le coin par la gauche, atteignez le rebord supérieur, puis jetez-vous en arrière vers une première perche horizontale. Sautez en face et vous atteignez un nouveau rebord qu'il vous faut totalement longer à gauche, afin d'effectuer un nouveau saut arrière et de vous accrocher à une deuxième perche. Gagnez le rebord en avant, contournez le coin à gauche et vous voici au coin avant gauche du bassin. Repérez la plate-forme d'une alcôve dans le mur adjacent, puis sautez vers celle-ci. Il reste à attraper un rebord à gauche de l'entrée de cette alcôve, monter deux marches et sauter pour atteindre le bord du sommet. Vous trouvez la fameuse manivelle sur votre droite. Tournez-la maintenant en sens inverse.

Une fois l'eau remontée d'un niveau, vous apercevez le radeau dans le bassin. Il vous faut en fait déplacer celui-ci sur le côté droit, dans la partie de bassin qui était alors gardée par la grille. Contournez donc la pièce par la droite pour vous placer derrière cet endroit. Vous remarquez que cette partie du bassin est séparée en deux par une petite allée au centre, au bout de laquelle se dresse le pilier sur lequel vous aviez actionné un levier précédemment. Il vous faut amener le radeau à cet endroit du bassin, peu importe de quel côté. Ne pouvant l'atteindre d'ici avec votre grappin, montez par exemple sur le muret de droite, contournez le pilier, puis rejoignez le coin du muret, face à l'eau donc. Accrochez le grappin au radeau et commencez à le tirer vers vous. Contournez le muret à nouveau en sens inverse pour revenir vous placer au bord de la partie droite du bassin et terminer ainsi de tirer le radeau entièrement vers vous.

Une fois ceci accompli, retournez à gauche en direction de la manivelle, passez devant, puis aidez-vous du morceau d'arche au sol pour sauter vers le muret et vous retrouver ainsi de l'autre côté de la pièce. Passé le muret, vous apercevez au sol une pente qui monte vers une série de rebords, sur un pilier. Après avoir contourné le deuxième par la gauche, accrochez-vous à la barre horizontale. Tournez-vous pour rejoindre la plate-forme qui se trouvait derrière vous, puis montez par les rebords encastrés dans le mur. Tenez-vous debout et regardez dans la direction du pilier pour

apercevoir un petit coin plat, dans l'angle de celui-ci. Sautez donc pour atterrir dessus, attraper le rebord du haut et contournez ces deux coins vers la gauche. Puis il reste un rebord et vous atteindrez finalement la manivelle du niveau supérieur. Tournez celle-ci et l'eau remontera encore d'un niveau.

Sautez maintenant dans l'eau pour rejoindre l'endroit où doit se trouver le radeau (le carré de béton qui l'entoure possède une ouverture devant). Tirez-le avec le grappin pour le placer de telle manière qu'il vous permette d'atteindre la plate-forme supérieure où se trouve cette fameuse fontaine. Plongez dans le bassin de celle-ci et vous vous ferez entraîner jusqu'à chuter dans un nouveau bassin. Passez sous l'ouverture au fond à droite de celui-ci et vous vous retrouverez dans un immense point d'eau, avec un temple sur votre droite. Au fond de l'eau, tout à gauche du terrain sur lequel se trouve le temple, vous apercevrez l'entrée d'un tunnel au bout duquel se cache le deuxième **artefact**. Allez au plus vite toutefois, car vous devrez faire l'aller-retour sans respirer. Nagez maintenant à nouveau en direction de l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé, en ayant donc le temple sur votre gauche, puis arrivé au niveau d'avoir la porte du temple à votre gauche, plongez pour trouver un tunnel sous-marin allant dans cette direction. Au bout de celui-ci, à la surface, vous trouvez un levier à actionner, ce qui déclenche l'ouverture de la porte.

Rendez-vous maintenant en direction du temple pour y pénétrer. Une cinématique se déclenche alors. Restez vigilant car une séquence impliquant une série de deux boutons à entrer va bientôt débuter. Ainsi, vous devrez appuyer sur les touches pendant le petit laps de temps où celles-ci apparaîtront à l'écran. Le temps d'affronter du gros gibier débute alors.

Évitez les attaques de ces deux centaures tout en leur tirant dessus pour augmenter leur barre de férocité. Si vous vous faites toucher par une de leurs attaques de couleur verte, vous serez changé en pierre et devrez alors bouger le stick rapidement pour retrouver votre état normal. Effectuez donc un maximum de roulades sur les côtés pour esquiver. Après avoir réalisé un tir convergent avec succès, ôtez-leur leur bouclier avec votre grappin pendant qu'ils sont étourdis. Continuez à leur tirer dessus, puis lorsqu'ils seront prêts à vous lancer une attaque afin de vous changer en pierre, ramassez le bouclier avec triangle pour leur renvoyer l'attaque. Restez donc à proximité des boucliers et tirez-leur dessus pendant qu'ils sont figés. C'est de cette manière que vous parviendrez à les battre. Suivez la cinématique de fin de niveau.

## Egypte

### 1ère partie - Le temple de Khamoon (3 artefacts, 1 relique)

Avancez jusqu'au temple et laissez-vous tomber au sol. Tirez le bloc dans le coin gauche de la pièce pour trouver un kit de premiers secours et des munitions. Allez tirer en haut à droite de cette pièce une roche avec votre grappin, afin de faire tomber la colonne de droite. Répétez l'opération avec la colonne de gauche, puis grimpez sur celle-ci pour atteindre le renfoncement en hauteur dans le mur. Sautez sur le rebord de gauche, longez-le et contournez le coin sur la gauche pour vous jeter sur le rebord du mur adjacent. Gagnez le rebord plus haut, puis celui situé encore au-dessus. Longez à gauche jusqu'au bout, pour sauter latéralement en direction de la barre horizontale. Jetez-vous ensuite sur la pente d'en face, laissez-vous glisser le long de celle-ci sur une dizaine de mètres, puis atteignez la base où se trouvait le pilier droit que vous avez fait chuter. Atteignez la barre horizontale de gauche en effectuant un saut arrière, sautez vers la deuxième et atteignez enfin la plate-forme sur laquelle se trouvait le pilier gauche.

Atteignez un premier rebord au-dessus de vous, puis un deuxième plus haut, que vous longerez sur la droite jusqu'à atteindre l'alcôve centrale de la pièce, en hauteur. Allez au bout de celle-ci pour monter sur le levier en forme de scarabée et l'utiliser pour atteindre la partie supérieure. Dirigez-vous alors sur la gauche (n'attendez pas que le scarabée soit tout en bas pour espérer atteindre le dessus). Laissez-vous glisser le long de la pente de droite, puis sautez pour vous agripper à la perche. Sautez en avant, puis faites de même que précédemment avec ce nouveau levier portant l'effigie d'un scarabée pour rejoindre le dessus. Suivez le chemin par la droite et au bout du couloir vous serez assailli par une panthère dans cette petite pièce. Sortez ensuite par l'ouverture qui donne sur l'extérieur, puis une cinématique se déclenchera alors (vous trouverez, avant de sortir de cette pièce, un rebord à gauche de l'ouverture qui vous permettra de contourner la pièce par la gauche suite à un petit parcours, et vous fera atteindre une trousse de soins au-dessus de l'entrée).

Vous devez mener un combat contre deux chats momifiés. Battez-les de la même manière que vos autres ennemis, puis dirigez-vous à gauche du sphinx, sur la base d'un pilier, afin de sauter en direction du pilier en quatre morceaux. Grimpez le long de celui-ci pour finalement atteindre le pilier plus à gauche à l'aide d'un saut arrière. Retrouvez-vous au sommet de celui-ci, puis sautez en direction de la première plate-forme contre le mur, sur votre gauche. Repérez un bouton encastré dans le mur sur lequel tirer, puis continuez en direction de la plate-forme suivante en l'atteignant grâce à la perche horizontale qui est apparue. Allez au bout, puis tournez au coin à gauche pour sauter sur la plate-forme ronde. Vous trouvez un peu plus bas dans la même direction, le sommet d'un petit pilier rond. Sautez donc dessus, puis atteignez l'échelle qui se trouve sur le côté droit de la grande statue de pharaon.

Un peu avant le sommet de l'échelle, sautez sur la gauche dans l'alcôve rectangulaire, puis vous repérez un trou dans le coin supérieur droit de celle-ci. Passez donc par celui-ci pour trouver finalement un **artefact**. Revenez dans cette alcôve rectangulaire pour vous trouver sur la tête du pharaon et remarquer un anneau en haut à droite. Sautez dans cette direction, puis lancez le grappin pour atteindre plus loin le sommet rond d'un nouveau pilier. Sautez ensuite sur la plate-forme qui fait l'angle, puis continuez le parcours sur la gauche en utilisant à nouveau le grappin deux fois de suite cette fois, pour vous retrouver sur la plate-forme du coin opposé.

Longez celle-ci puis contournez-la au bout pour sauter en direction d'une pente sur laquelle vous glisserez au sol et trouverez quelques pas plus loin un levier sur la gauche, derrière la tête de la statue de sphinx donc. Notez qu'en vous accroupissant sous la pente dans une petite ouverture, vous récupèrerez une trousse de soins. Le fait d'actionner le levier ouvre une porte au centre du sphinx. Rejoignez le sol pour passer cette porte.

Au bout du long couloir d'angles, vous atteignez enfin une salle et deux panthères vous foncent dessus. Suite au combat, allez au bout de la salle pour tirer le levier à gauche de la porte. Ceci aura pour effet de rapprocher les statues entre elles et ainsi de rendre la salle plus étroite durant un certain temps. Deux panthères arrivent à nouveau pour tenter de vous déchiqueter, mais c'est vous qui avez le dernier mot.
Retournez tirer le levier pour rapprocher à nouveau les statues, puis dépêchez-vous de courir vers la dernière à gauche (en partant du levier) et de sauter sur celle-ci à l'aide du bloc de pierre brisé. Sautez rapidement en direction de la statue qui lui fait face, puis à partir de là, vous n'aurez plus besoin de vous presser, car vous devez rejoindre maintenant la statue la plus au fond (en revenant vers le levier donc).

À partir de celle-ci, vous apercevrez sur le même côté du mur un anneau en hauteur. Sautez donc dans la direction du levier, lancez votre grappin, puis atteignez finalement le petit rebord (ou celui du bas). Laissez-vous tomber sur le rebord du dessous, dans le cas où vous aviez attrapé le petit rebord, puis longez-le sur la droite afin d'effectuer un saut latéral droit en direction du rebord de la grille. Celle-ci va se baisser sous l'effet de votre poids, et vous devez rapidement sauter vers le rebord de pierre juste au-dessus. Longez celui-ci vers la droite, effectuez un saut latéral droit en direction du rebord suivant, puis contournez le coin du mur pour toujours longer à droite.

Vous atteignez alors l'entrée d'un couloir en hauteur. Au fond à gauche de celui-ci, débarrassez-vous de trois rats, récupérez un kit de premiers secours, puis allez tirer le cube qui se trouve à droite de la pente. Poussez-le jusqu'au bout du couloir, là où vous aviez ramassé le kit de soins, puis montez ensuite sur celui-ci pour atteindre le dessus du muret. Suivez l'unique chemin, pour finalement vous retrouver devant une pente et une perche horizontale en hauteur, qui sort et entre du mur à intervalles réguliers. Lorsque celle-ci est à l'extérieur, dépêchez-vous de l'utiliser pour vous retrouver sur la grande perche horizontale qui reste immobile. À partir de celle-ci, sautez en direction du levier en forme de scarabée, et vous savez maintenant par expérience qu'il vous faut sauter directement sur le rebord du dessus, sans attendre de vous trouver trop bas sous l'effet de votre poids.

Vous vous retrouvez au niveau d'une grande ouverture en hauteur qui donne sur une nouvelle salle avec un bassin en son centre. Lorsque vous foulez le sol de cette pièce, vous serez attaqué par deux crocodiles. Faites attention à leur rapidité ! Plongez ensuite au fond du bassin, tirez le levier pour ouvrir la grille au bout du couloir de gauche, puis franchissez le passage avant que celle-ci ne se referme. Retournez à la surface de cette nouvelle salle pour vous placer sur la plate-forme centrale ressemblant à un U. Placez-vous dans l'angle inférieur droit du U, puis sautez pour atteindre le scarabée derrière vous, ainsi que le rebord du dessus. À partir de celui-ci, un saut latéral droit vous permet d'atteindre une plate-forme qui va se rétracter dans le mur après un court instant. Aussi, ne vous dirigez pas vers le scarabée qui se trouve face à vous, mais courez plutôt sur la petite partie étroite sur la droite, pour atteindre rapidement celle d'en face avant que les plates-formes ne soient trop éloignées.

Agrippez-vous alors au rebord du mur qui vous fait face, puis sautez sur celui de gauche. Lorsque la plate-forme aura repris sa position initiale, effectuez un saut arrière à partir du rebord pour courir le long du mur dans la même direction que votre saut, afin d'atteindre le scarabée au bout à droite, avant que le sol ne se rétracte. Ne restez pas agrippé trop longtemps sur celui-ci, mais rejoignez plutôt le rebord supérieur et effectuez enfin un saut latéral droit vers le rebord d'une alcôve. Montez les marches, agrippez-vous à la poutre verticale, tournez-vous et sautez rapidement en direction du scarabée, puis atteignez directement le rebord du dessus et le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre et ainsi sauter en avant, en direction de la plus longue en face. À gauche, se trouve une alcôve avec un levier à tirer.

Ceci a pour effet de faire tomber un bloc dans la pièce à côté. Avant d'y revenir, sautez dans l'alcôve face à vous à l'aide de la poutre, pour récupérer une trousse de soins. De retour dans la pièce, saisissez le cube pour le tirer de l'autre côté, en passant le long de la partie étroite de cette plate-forme. Si vous avez choisi de le tirer, il vous faut le placer sur la partie de plate-forme qui se trouve sur votre gauche, mais si vous avez choisi de pousser, ce même endroit se trouvera évidemment sur votre droite. Le tout étant d'atteindre le rebord du mur que vous ne pouvez attraper qu'en sautant d'abord sur le cube. Une fois agrippé à ce fameux rebord, sautez pour atteindre le petit rebord du dessus, puis accomplissez un saut arrière pour vous accrocher à un morceau de plate-forme qui va vite se rétracter.
Il faut donc vous dépêcher de sauter à l'autre bout, puis d'atteindre le scarabée et de vous lancer enfin sans attendre un instant de plus au niveau du petit rebord du dessus.

A droite se trouve un nouveau scarabée, ce qui signifie qu'il vous faut encore accomplir un saut rapide en direction du rebord supérieur. Allez ensuite à gauche de celui-ci pour vous agripper au rebord d'à côté, puis à l'aide d'un saut arrière, attrapez la perche horizontale. Celle-ci vous permet d'atteindre une alcôve dont l'autre côté est fermé par une grille, mais regardez plutôt le mur d'en face, où vous pouvez lancer votre grappin tout droit, dans le but de tirer la paroi à la manière d'un pont-levis et de révéler ainsi un passage. Celui-ci va se refermer rapidement, donc n'attendez pas, atteignez-le en sautant en avant, puis en lançant votre grappin qui s'accrochera au plafond. Lâchez le grappin au bout de votre balancement, et vous vous retrouvez ainsi dans ce nouveau passage qui n'est en fait qu'une alcôve.

Tirez alors le levier sur votre droite, puis ceci va ouvrir le plafond. Sautez pour vous agripper à la trappe qui pend sur la droite, rejoignez le rebord du haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour vous retrouver accroché à la perche horizontale. Jetez-vous alors en avant pour rejoindre l'autre bord et passez la porte d'en face, sans oublier de tirer le levier sur la gauche au préalable. Vous avez ainsi ouvert une trappe autour de la statue de la salle du bassin. Ne sautez pas au sol pour l'instant, mais regardez plutôt sur votre gauche pour apercevoir un anneau sur lequel accrocher le grappin. Effectuez donc un saut dans cette direction puis accomplissez le mouvement adéquat, ce qui vous permet d'atteindre un rebord au bout de votre balancement.

À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut arrière et lancer tout de suite votre grappin. Balancez-vous encore pour apercevoir un nouvel anneau au plafond, légèrement sur votre droite. Quand vous le sentez, lancez-vous dans sa direction puis accrochez-y évidemment le grappin, pour remarquer un dernier anneau encore au plafond, un peu plus loin. Après l'avoir atteint, il vous permet d'atterrir sur le toit de l'autel de la statue et de récupérer ainsi le deuxième **artefact**.

À partir de là, vous pouvez sauter au sol pour vous occuper des crocodiles puis passer ensuite dans l'ouverture qui est apparue autour de la statue. Glissez le long de la pente de derrière, puis à gauche, au bout du couloir, vous atteignez une nouvelle salle, dans laquelle vous rencontrerez quatre panthères, une fois arrivé tout en bas. C'est dans ces moments-là que l'on est content d'avoir économisé ses précieuses cartouches de fusil à pompe (ce que vous faites depuis le début j'imagine ;-))... Après vous en être occupé, récupérez la trousse de soins dans un des renfoncements de la salle. Allez ensuite actionner le levier qui se trouve au centre du mur face à vous, et deux nouvelles panthères apparaîtront.

À gauche de la grille d'où elles sont sorties, sautez vers un premier rebord, puis un deuxième plus haut, et sautez latéralement en direction de la grille qui s'abaissera sous l'effet de votre poids, vous obligeant à vous dépêcher de sauter en arrière sur un rebord du pilier central. Atteignez le rebord du dessus, puis effectuez un petit saut latéral pour vous accrocher à la palette en bois qui va se mettre à pivoter sur la droite. Longez-la sur la gauche de manière à être agrippé à l'angle du pilier. Jetez-vous alors à nouveau vers un rebord du mur de gauche, pour atteindre celui légèrement au-dessus et revenir à l'aide d'un saut arrière sur la plate-forme supérieure de ce pilier.

Regardez au bout du mur de gauche (adjacent au mur d'où vous venez) pour viser un bouton sur lequel il vous faut tirer. Cela fait apparaître un anneau au plafond, qui vous permet d'atteindre cet endroit où vous pourrez ramasser une trousse de soins et des munitions.

Retournez sur la plate-forme centrale pour cette fois emprunter le passage dans le mur d'en face. Au bout de ce couloir sombre, une panthère vous attend. Occupez-vous d'elle, puis poursuivez dans la fenêtre qui se trouvait juste en face de vous lorsque vous êtes sorti du couloir. En haut de l'échelle, vous atteignez une pièce avec un scarabée géant contre une porte, et vous êtes attaqué pas une de ces momies. Après vous en être débarrassé, allez sauter sur les deux marches qui se trouvent dans le coin arrière droit de la salle (lorsque vous êtes face au scarabée), puis regardez en haut du mur de droite pour repérer un anneau et ainsi sauter en avant pour lancer votre grappin. Restez accroché à la verticale, remontez légèrement de sorte à sauter en arrière sur le sommet du pilier pointu qui se trouve dans l'axe. Tournez-vous à 90° sur la gauche pour sauter en direction du rebord du grand pilier. Lâchez pour vous retrouver agrippé au rebord du dessous, contournez le premier coin par la droite de sorte à vous retrouver dos au pilier du milieu, coupé en haut. Sautez alors en direction du rebord sur le pilier suivant, gagnez le rebord du dessus, puis longez ses deux coins par la droite pour sauter à nouveau vers le piler du milieu, mais sur le rebord supérieur. Placez-vous dos au mur pour sauter en arrière vers le rebord de celui-ci, puis sautez vers la droite en utilisant le grappin afin d'atteindre plus loin le troisième **artefact** au-dessus de la porte.

Descendez maintenant pour franchir celle-ci et grimper à l'échelle de gauche. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve au bout du couloir, puis ceci aura pour effet de rapprocher une nouvelle fois les statues entre elles. Sautez rapidement sur leurs plates-formes (en changeant de rangée, sinon cela serait trop facile ;-)) pour atteindre la plate-forme tout droit en hauteur et poursuivre dans le couloir de gauche. Tirez le levier au bout pour déverrouiller la porte du scarabée géant et retournez ensuite dans cette salle. Montez sur les deux marches du coin de la salle pour vous jeter en lançant votre grappin et courir ainsi contre la paroi de droite. Prenez appui sur celle-ci une fois arrivé au point culminant, de manière à sauter en arrière sur le rebord du mur adjacent. Longez-le rapidement sur la gauche car il va partir en miettes, puis jetez-vous latéralement vers la petite barre horizontale du scarabée.

Ceci a pour effet d'ouvrir une trappe dans le sol et il vous faut descendre au fond en prenant soin de ne pas vous blesser. Empruntez alors le couloir qui s'offre à vous juste en descendant, sur votre droite.

Vous atteignez une pièce dans laquelle se trouve un scarabée d'or sur la porte d'en face. Tout autour de la pièce, vous pouvez apercevoir différents piliers au bas desquels se trouve à chaque fois un bloc que vous pouvez déplacer. Commencez par tirer le bloc de gauche (nous allons tirer les blocs de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre) pour entrer dans cette alcôve et récupérer des munitions. Déplacez le second bloc plus à droite, puis après vous être occupé de la panthère, regardez le dessin que vous apercevez sur le mur après être entré dans l'alcôve. Entre-temps, l'un des 4 obélisques de la salle s'est élevé, révélant différents dessins à sa base que vous pouvez faire tourner. Trouvez celui que vous venez d'observer sur le mur pour le tourner face au scarabée d'or.

Tirez ensuite le pilier suivant pour ne rien trouver d'autre que des munitions dans cette alcôve. Après avoir déplacé le 4ème bloc, un deuxième obélisque va s'élever. Répétez la même opération en allant observer le dessin dans l'alcôve, et en trouvant le bon sur la base de l'obélisque pour le tourner en direction du scarabée d'or. Faites de même après avoir tiré le 5ème bloc et vous être débarrassé de la panthère : vous aurez un dessin au fond de l'alcôve à repérer sur le 3ème obélisque qui s'est élevé, et il vous faut le tourner dans l'axe du scarabée. Le 6ème bloc ne contiendra rien de bien intéressant derrière lui, donc occupez-vous du 7ème bloc et axez le bon dessin sur le dernier obélisque qui s'est élevé. Le 8ème bloc ne contiendra derrière lui que des munitions pour fusil à pompe.

Ne franchissez pas tout de suite la porte du scarabée qui vient de s'ouvrir, mais utilisez plutôt le 5ème bloc pour sauter en direction du pilier sous lequel il se trouvait. Vous vous y accrochez grâce à un rebord, puis atteignez celui du dessus pour contourner les deux coins du pilier par la droite. Un saut arrière vous fait atteindre un rebord du mur de la pièce, puis un saut latéral droit à l'extrémité de celui-ci vous permet de vous agripper au rebord du 6ème pilier. Contournez alors le coin pour sauter vers le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de l'obélisque le plus proche. Atteignez alors le dernier obélisque en sautant de sommet en sommet, puis sautez en direction du rebord du mur qui vous fait face, à gauche d'une alcôve en hauteur que vous pouvez finalement rejoindre en contournant le rebord sur la droite et en vous laissant tomber un rebord plus bas. Vous trouvez dans l'alcôve la **relique** : Chat momifié ainsi qu'une trousse de soins. Descendez pour passer la porte du scarabée.

## 2ème partie - L'obélisque de Khamoon (4 artefacts, 0 relique)

Arrivé dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour aller tirer le levier. Courez au bout du pont qui vient de se créer pour aller récupérer l'oeil d'Horus. Plongez dans le bassin pour rejoindre la porte en bas à droite de la pièce. Franchissez le parcours en tâchant d'éviter les pièges, puis vous atteindrez au bout une pièce où vous devrez monter les marches de droite et sauter vers le levier d'en face, ce qui aura pour effet d'abaisser un pilier sur lequel il faut aller vous placer avant qu'il ne remonte.

Sautez sur la perche de gauche, grimpez les trois rebords, pour effectuer un saut arrière vers une plate-forme un peu plus haute qui va se rétracter. Rejoignez la plate-forme au coin du mur pour observer sur votre droite et accomplir un grand saut en direction de la plate-forme à l'autre bout. Sautez encore en direction de la suivante, et vous trouverez un levier à gauche de cette grande alcôve. Après l'avoir tiré, une perche apparaît un peu plus haut. Allez à gauche (si vous avez le levier sur votre droite) pour sauter sur la plate-forme carrée de droite où se trouve un pilier en son centre. Montez ce pilier, puis atteignez grâce à lui le pilier d'à côté. Attention aux flèches ! Atteignez enfin le troisième pilier, puis une fois au plus haut point, effectuez un saut latéral à droite pour vous agripper au rebord du mur de la pièce. De celui-ci, gagnez la perche qui vous permet de sauter sur une plate-forme étroite. Longez entièrement celle-ci pour atteindre finalement le deuxième rebord sur le mur de gauche, puis sautez en arrière afin d'atterrir sur une petite plate-forme qui va vite se rétracter. Sautez vite sur le bord d'en face, longez-le à droite jusqu'à la partie détruite, puis relevez-vous et changez de côté pour pouvoir continuer à longer dans cette direction, jusqu'à sauter en hauteur vers le rebord du pilier. Atteignez le deuxième rebord plus haut pour contourner le coin vers la gauche et accomplir un saut arrière vers l'autre pilier.

Lâchez le rebord pour être agrippé à celui du bas, puis longez à droite pour finalement poser le pied sur ce bout de plate-forme. Sautez en face pour gagner les rebords du mur de droite, puis après avoir longé le deuxième vers la gauche, sautez en arrière puis lancez votre grappin. Au bout, vous atteignez le rebord du mur d'en face, que vous longez sur la gauche pour en atteindre un deuxième. Celui-ci vous permet de sauter en arrière vers un premier pilier, puis placez-vous ensuite au sommet du pilier suivant afin de finalement sauter vers la plate-forme et vous lancer sur la perche de droite. Grâce à celle-ci, vous atteignez la plate-forme sur laquelle se trouve un **artefact**.

Reprenez ensuite la même perche pour aller tout droit et emprunter la seconde qui vous mènera finalement à la sortie de la pièce. Après la montée, vous voilà assailli par une momie dans cette nouvelle pièce. Débarrassez-vous en, puis empruntez le passage de gauche où se trouvent deux perches à utiliser, pour ensuite atteindre le rebord d'en face rapidement à l'aide du levier, car il s'abaissera sous votre poids. Longez à gauche pour sauter vers les marches et vous diriger à gauche en haut de celles-ci, pour effectuez à nouveau un trajet dans un couloir piégé.

Vous aboutissez dans la pièce principale, en hauteur, au centre de laquelle se dresse le sommet de l'obélisque. Agrippez-vous au mur de droite pour atteindre le rebord en bas à gauche, puis effectuez un saut arrière vers une perche qui vous mène sur une corniche étroite où vous trouvez un levier à actionner, ce qui abaissera un pont au bas de la pièce, comme précédemment. Une grille s'ouvre sur la plate-forme opposée, et il vous faut la rejoindre en empruntant le parcours qui débute sur votre gauche avec une perche horizontale. Faites attention aux rebords fissurés!

Dans ce nouveau couloir, faites une roulade pour esquiver la première série de pièges, puis pour atteindre la barre horizontale sans vous faire toucher, jetez-vous au moment opportun et vous gagnerez enfin l'autre côté. Poursuivez à droite, puis à l'entrée de cette pièce, laissez-vous glisser le long de la pente de gauche, puis sur la suivante, pour finalement atteindre le sol et affronter une momie. Allez au fond de la salle, en face de la deuxième pente, puis ramassez la trousse de soins derrière le gros pilier. Regardez dans les alcôves surélevées du mur adjacent à la pente pour trouver une trousse de soins et un levier à tirer. Celui-ci va légèrement changer l'aspect de la salle et il vous faudra ensuite passer la grille nouvellement ouverte dans le coin gauche de la pièce.

Vous trouvez ainsi un bloc à sortir de cette alcôve. Il ne vous faudra pas le tirer bien loin, mais juste faire en sorte qu'il vous permette d'atteindre les rebords du mur, juste au-dessus de l'alcôve. Longez alors le deuxième vers la gauche pour vous lancer dans cette direction et utilisez le grappin afin d'atteindre à l'autre bout un rebord en forme de scarabée et donc de vite sauter vers le rebord fixe du dessus.
Longez-le à gauche et vous voici à l'étage supérieur de la pièce, où il vous faut poursuivre au fond à droite et trouver des rebords sur le mur. Longez le deuxième à gauche, puis accomplissez un saut arrière de sorte à courir contre la

paroi adjacente avec le grappin et atteindre ainsi un nouveau scarabée pour vous agripper ensuite au rebord supérieur. Vous ne pouvez atteindre celui du dessus, malheureusement légèrement trop haut. La manoeuvre à effectuer consiste à sauter sur la gauche et lancer votre grappin de sorte à courir contre la paroi. Lorsque vous revenez vers votre point de saut, ayez assez d'élan pour pouvoir atteindre ce fameux rebord, en ayant pris garde d'éviter les lames tournantes dans le mur.

Une fois accroché au rebord, atteignez celui qui se situe au-dessus, puis sautez en arrière en évitant les lames et en vous servant du grappin pour atteindre le rebord de l'autre côté de la pièce. Montez sur l'avant-dernière marche et regardez à droite pour apercevoir de nouveaux anneaux. Sautez vers le premier en lançant le grappin, puis arrivé à l'angle du mur, sautez vers le second contre la paroi adjacente, à l'aide d'un saut arrière. Ne lâchez pas le grappin, mais stabilisez-vous à la verticale. Vous vous trouvez tout proche d'un artefact. Il se trouve sur le sommet d'une colonne qui est située légèrement au-dessous de vous sur votre droite. Décalez-vous donc doucement dans cette direction, puis lâchez tout. Vous voici donc au sommet de ce pilier, et vous récupérez ainsi un **artefact**.

Descendez de la colonne pour recommencer le trajet afin de vous retrouver à nouveau accroché à ce deuxième anneau, mais cette fois, ajustez la distance de corde et balancez-vous jusqu'à pouvoir atterrir sur la plate-forme carrée qui fait l'angle. Sur la droite au-dessus de vous, deux rebords sont à utiliser pour atteindre la sortie de la pièce à gauche. Traversez ce long couloir d'angles.

Vous revoici dans une alcôve de la pièce principale, en hauteur. Tirez le levier, puis reprenez le couloir en sens inverse. De retour dans la salle précédente, regardez au plafond pour voir un anneau. Hop ! On se balance en avant, et on attrape le rebord du mur d'en face ! Longez à droite, passez le coin pour poser le pied au niveau de la sortie d'un couloir et descendez les marches contre le mur de gauche pour rejoindre le sol, tout en bas. Après la dernière marche, allez à droite pour passer le couloir. Il est piégé, donc progressez prudemment lorsqu'il vous faudra franchir le précipice en sautant sur les pointes des trois colonnes. Au bout du couloir, ramassez la trousse de soins et allez tout droit vers l'obélisque pour vous emparer du sceau d'Anubis.

Contournez l'obélisque de sorte à vous retrouver sur le pont de derrière, en sautant en diagonale à l'aide du pont de gauche. Récupérez l'Ankh d'Isis sur ce côté de l'obélisque. Vous avez deux perches horizontales contre le mur, mais ne les utilisez pas. Passez plutôt dans ce couloir, baissez-vous pour éviter les lames, sautez sur la pointe de la colonne, évitez les parois qui se referment violemment, puis répétez ceci encore une fois. Vous voici donc dans une nouvelle salle, en hauteur. Descendez sur le sol détruit à mi-hauteur en utilisant les rebords sur votre gauche, puis lâchez-vous du rebord qui fait l'angle afin de vous laisser glisser quelque peu sur la petite pente et vous jeter en avant pour lancer le grappin. Courez ainsi contre la paroi pour atteindre la plate-forme dans le coin opposé, à partir de laquelle vous pourrez viser et tirer sur ces vilaines momies en toute sécurité.

Après ce carnage, allez au sol vers les rebords du mur en haut duquel se trouvait le couloir par lequel vous êtes arrivé, puis grimpez jusqu'à l'entrée d'un autre couloir, à mi-hauteur. Traversez ensuite celui-ci en évitant les différents pièges, pour qu'au bout du parcours vous atteigniez une grille et un levier sur la gauche. Celui-ci, une fois actionné, abaissera le 4ème pont de la salle de l'obélisque. Retournez dans la salle précédente en traversant à nouveau le couloir, puis de retour dans la pièce, sautez sur la plate-forme carrée du coin droit. Longez entièrement le mur sur la gauche grâce aux rebords, puis après avoir contourné le coin au bout, sautez latéralement à gauche pour attraper le rebord du mur adjacent, un peu plus en bas, en vous stabilisant avec triangle. Contournez le coin à gauche, et vous atteindrez une alcôve qui contient un autre **artefact**.

Revenez au sol pour recommencer le même parcours, en repartant de la plate-forme carrée du coin, en longeant le mur sur la gauche, mais sans contourner le coin cette fois. Sautez plutôt en hauteur pour atteindre un renfoncement dans ce même mur, puis attrapez le rebord du côté adjacent, plus haut.
Longez sur la gauche, jusqu'au bout. Vous voici au-dessus de l'alcôve de l'artefact. Montez encore plus haut, puis passez le couloir sur la gauche. Montez ensuite à l'aide des deux rebords face à vous pour atteindre une plate-forme en effectuant un saut arrière. Utilisez le grappin pour longer le mur à droite et récupérer au bout une trousse de soins et des munitions. Raccrochez-vous à l'anneau puis arrêtez de vous balancer pour pendre à la verticale. Montez légèrement pour raccourcir la longueur de corde, puis balancez-vous de gauche à droite de sorte à avoir l'élan suffisant pour atteindre la plate-forme qui se trouve en hauteur, dans votre dos à droite, à l'aide d'un saut arrière.

Une fois cette acrobatie réussie, atteignez le rebord, la perche à droite, puis la plate-forme d'en face. Vous trouvez un **artefact** et des munitions. Redescendez ensuite à droite en vous lâchant de la plate-forme. Agrippez-vous au rebord le plus bas, contournez le coin, puis longez à gauche, jusqu'au bout. Sautez latéralement jusqu'au rebord des grandes marches, en stabilisant votre prise, puis passez le couloir dans le mur de droite. Vous avez ainsi effectué le parcours sans avoir activé les pièges de la salle en abaissant la clé d'Ankh que vous avez peut-être aperçue contre le mur !

Traversez donc ce couloir piégé pour vous retrouver dans la salle de l'obélisque, puis allez récupérer le dernier objet, le scarabée d'Osiris, sur le côté gauche. La grille du bassin s'ouvre. Plongez, puis poursuivez le long du tunnel sous-marin pour finalement atteindre une pièce où vous devez activer le levier à gauche de l'échelle, ce qui ouvre une trappe vous ramenant dans la salle des grandes statues assises. Allez sur la droite pour passer le couloir de gauche à l'angle, puis au bout de celui-ci, vous regagnez la sortie du sphinx, où un centaure vous attend. Battez-le de manière habituelle, puis il vous reste enfin à placer sur l'obélisque central les quatre objets récupérés dans le sphinx. Une grande porte s'ouvre et vous passez à la 3ème partie du niveau.

### 3ème partie - Le sanctuaire du Scion (2 artefacts, 1 relique)

Montez les marches du sanctuaire, puis après vous être occupé des deux momies, vous atteignez une pièce avec quatre piliers rotatifs. Il vous faut faire en sorte de les tourner de façon à ce que deux images identiques se regardent entre elles, comme indiqué sur chaque face du mur. Le problème étant que lorsque vous tournez un cylindre, les cylindres adjacents tournent également. Une manière simple d'obtenir la bonne combinaison est de tourner le premier pilier de gauche à 180°, de sorte que le vase regarde le pilier le plus au fond à gauche, et que l'Ankh soit en face du premier pilier à droite. Le deuxième cylindre de droite n'ayant pas bougé, tournez celui-ci à 180°, de manière à avoir le symbole des tentes qui regarde le premier pilier de droite, puis la statuette qui fait face au deuxième pilier de gauche. De cette manière, un pilier s'élève alors du sol.

Avant de monter au sommet, emparez-vous des différents objets autour des cylindres. Placez-vous au sommet du pilier, puis après être monté jusqu'au cinquième rebord de cette large cheminée, rejoignez l'échelle à l'aide d'un saut arrière, puis poursuivez dans le couloir piégé. Tout de suite après la première série de murs en mouvement, agrippez-vous au rebord de gauche, puis à celui du dessus. De là, sautez à droite sur le scarabée et effectuez tout de suite un saut arrière pour atteindre un autre scarabée, qu'il vous faudra vite lâcher pour atteindre le rebord du dessus. Placez-vous à l'extrémité gauche de celui-ci, puis lorsque les murs s'ouvrent, sautez latéralement dans cette direction vers le grand rebord suivant. Longez-le à gauche, et sautez en arrière pour atteindre la terre ferme. Poursuivez.

Vous atteignez une grande salle en arrivant dans le dos du sphinx, et il vous faut aller à gauche, en passant à droite des escaliers, afin de prendre l'échelle pour descendre tout en bas de cette pièce. Une fois au sol, longez le sphinx sur sa gauche, puis arrivé au bout, une petite séquence présente la porte qui se trouve à la base de cet édifice. Rejoignez donc l'échelle située au centre du mur qui fait face au sphinx, puis sautez vers le rebord de droite et longez-le dans cette direction. Passez les deux perches, montez les quelques marches et empruntez l'échelle sur votre gauche. Ramassez les deux objets sur les deux rochers plats de gauche, puis revenez sur la droite pour contourner le coin et aller tout droit jusqu'à sauter vers les deux rebords du mur de gauche. Placez-vous à l'extrémité droite du plus haut, sautez dans cette direction pour atteindre la plate-forme et regarder le sphinx sur votre droite.

Avancez pour tomber sur la plate-forme légèrement en dessous, à droite de laquelle vous devrez grimper au sommet du pilier. Vous trouvez au plafond un anneau, mais avant de vous lancer dans sa direction, occupez-vous des chauves-souris qui vous lancent des boules de feu. Placez-vous ensuite au bout à droite de la plate-forme, de manière à pouvoir rejoindre le sommet de la tête du sphinx à l'aide du grappin. Vous ramassez les mini-mitraillettes.

Regagnez ensuite la plate-forme d'où vous venez, puis lorsque vous faites face au mur, dirigez-vous à droite pour atteindre la perche et vous lancer sur la plate-forme un peu plus bas, pour rejoindre ensuite le sol et trouver un levier dans le coin de la pièce. Actionnez-le, puis passez ensuite la porte qui se trouve à sa gauche. Poursuivez dans le couloir piégé en trouvant le bon timing pour atteindre la perche qui rentre et sort du mur, sans vous faire aplatir par les parois qui se rétractent. Une fois arrivé au bout, vous vous retrouvez à l'entrée d'une grande salle, en hauteur. Empruntez les deux rebords sur votre droite pour atteindre une première échelle à l'aide d'un saut latéral gauche, puis descendez-la. Sautez à droite vers une seconde échelle, puis descendez également jusqu'au bas de celle-ci, pour vous élancer ensuite sur la droite et atteindre le bord au-dessus de la porte. Longez-le à droite, puis contournez le coin

jusqu'au bout de sorte à poser le pied sur la petite partie plate et ainsi récupérer le premier **artefact**.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller vous placer sur la petite plate-forme carrée qui se trouve en face de la grille, et courir vers la gauche pour atteindre les deux rebords du mur, en ayant sauté au préalable sur la pointe d'une petite colonne penchée qui dépasse de l'eau. Sautez latéralement sur la gauche à partir du plus petit rebord du haut, et vous atteindrez le rebord d'un pan de mur qui va s'abaisser sous l'effet de votre poids. Sautez alors sur le rebord plus haut, puis ainsi de suite, jusqu'à atteindre le dernier en hauteur et qu'une grande serrure se verrouille. L'un des quatre obélisques émerge alors de l'eau, et une petite plate-forme surgit hors du mur, au-dessus de la grille. Sautez donc en arrière pour vous trouver sur un rebord de l'obélisque, grimpez sur celui situé le plus en hauteur, pour finalement effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une petite plate-forme, juste au-dessus de la grande serrure que vous venez de verrouiller.

Gagnez ensuite le plus haut des deux rebords qui se trouvent sur le même mur, à votre droite. Un saut arrière vous fait atteindre une perche, ce qui vous permet de poser finalement le pied sur cette plate-forme au-dessus de la grille. À partir de celle-ci, attrapez la prochaine perche horizontale, puis le rebord du mur adjacent. Sautez latéralement sur la droite pour finalement vous agripper à nouveau à un pan de mur qui va descendre sous l'effet de votre poids. Rejoignez le rebord du haut, comme précédemment, et attendez que la prochaine serrure se verrouille. Ceci a permis à un deuxième obélisque de s'élever, puis vous devez gagner son rebord le plus haut, pour contourner la colonne de l'autre côté et ainsi atteindre la grande plate-forme qui s'est déployée du mur.

Occupons-nous maintenant de faire émerger le troisième obélisque. À partir de la plate-forme, regardez dans la direction de la première serrure que vous avez verrouillée, puis lancez le grappin dans sa direction et tirez la corde vers vous, ce qui permettra de rabaisser le premier obélisque et de sauter sur sa pointe pendant qu'il redescend. Hâtez-vous de rejoindre la petite plate-forme au-dessus de la serrure puis de sauter sur le rebord le plus haut des deux à droite, avant qu'elle ne soit trop basse. À partir de ce rebord, sautez latéralement à gauche pour vous agripper brièvement au pan de mur qui va se mettre à redescendre, mais lâchez vite celui-ci pour atteindre le rebord fixe à gauche. À partir de celui-ci, un saut latéral gauche vous permet d'atteindre le rebord du pan de mur qui dépend du troisième obélisque. Placez-vous sur le rebord le plus haut et attendez que la serrure se verrouille.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller à nouveau verrouiller la première serrure, puis gagnez le premier obélisque en sautant en arrière. Atteignez ensuite la longue plate-forme de derrière, puis allez au bout à gauche de celle-ci pour sauter vers la perche, puis la seconde, et enfin gagner le rebord du mur, afin de sauter ensuite à gauche vers le 4ème pan de mur coulissant. Une fois la serrure verrouillée, la longue plate-forme du centre va s'étendre un peu plus vers la porte. Sautez en arrière vers le 4ème obélisque, grimpez au plus haut rebord, puis sautez à nouveau en arrière vers le rebord de la petite plate-forme au-dessus de la serrure.
Utilisez les rebords de droite pour grimper toujours plus haut, puis sautez finalement en arrière pour atteindre la première échelle. Tout en haut de celle-ci, rejoignez celle de gauche, puis continuez à grimper, de sorte à vous jeter vers un premier rebord à droite, puis un deuxième. À partir de celui-ci, jetez-vous à droite sur la plate-forme, contournez le coin à droite et atteignez finalement le levier à actionner au bout.

Suite à la séquence, la porte s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en descendant par les échelles. Attention à la momie qui vous attend. Celle-ci jette en plus des boules de feu. Une fois débarrassé de votre ennemi, récupérez la clé d'Ankh sur le piédestal au centre. Sautez maintenant dans le bassin pour rejoindre le passage dévoilé après l'ouverture de la grille. Traversez le long couloir d'angles, pour vous retrouver dans la salle du grand sphinx et combattre un centaure. Montez les marches pour rejoindre le centre du sphinx et placer à gauche de la porte la première clé d'Ankh.

Remontez ensuite l'échelle du mur d'en face pour cette fois passer par le rebord de gauche. Jetez-vous à gauche sur les escaliers brisés, puis poursuivez sur les cubes de pierre, dans le coin du mur à droite. Glissez le long de la pente pour atteindre le rebord d'en face, puis courez toujours dans cette direction pour grimper sur le dernier pilier. Après trois rebords, effectuez un saut arrière pour rejoindre l'avant-dernier pilier, contournez-le, puis faites de même pour vous retrouver sur le premier. Grimpez encore d'un rebord, placez-vous dos au mur, puis jetez-vous en arrière dans la direction d'un premier rebord. Rejoignez le deuxième, puis arrivé au quatrième, sautez en arrière pour gagner la plate-forme et combattre une nouvelle fois des chauves-souris cracheuses de feu.

Rejoignez ensuite les barres horizontales contre le mur, puis contournez le pilier entièrement à gauche après avoir

atteint son rebord. Sautez sur la plate-forme de derrière un peu plus bas, puis courez pour sauter en direction du rebord du mur adjacent situé encore un peu plus loin, en dessous. Lâchez-vous pour vous retrouver face au levier. Tirez-le, puis tournez-vous dos à celui-ci pour rejoindre le couloir à votre gauche. Il est bien sûr piégé, donc faites attention à ne pas terminer comme une crêpe. Vous atteignez une nouvelle pièce dans laquelle il vous faudra répéter les mêmes actions que dans la première pièce aux 4 obélisques, avec un parcours différent toutefois.

Utilisez les deux rebords sur votre gauche pour atteindre les séries d'échelles et descendre finalement jusqu'à la perche horizontale de gauche, puis poursuivre le long des 3 suivantes, jusqu'au rebord du mur. Sur votre gauche, vous pourrez atteindre finalement le premier pan de mur coulissant et agir comme vous l'aviez fait, afin de verrouiller la serrure. Sautez en arrière sur l'obélisque ainsi émergé, puis montez jusqu'au dernier rebord pour revenir sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure, derrière vous. Sautez sur votre gauche pour vous agripper au rebord du mur, puis effectuez le parcours avec les 4 perches, l'échelle, un rebord sur le mur adjacent, et atteignez le pan de mur coulissant. Ne vous occupez pas tout de suite de celui-ci, mais allez plutôt vers celui situé plus à droite pour le verrouiller en premier. Même principe, sautez vers l'obélisque pour qu'une fois arrivé en haut, vous reveniez sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure. Atteignez le rebord de gauche pour vous agripper au pan de mur coulissant.

Il reste un obélisque à émerger. Grâce à celui qui vient de se verrouiller, atteignez la longue plate-forme centrale pour aller à gauche, au bout, et trouver sur la droite un anneau au plafond. Lancez le grappin, agrippez-vous au rebord dans l'angle et sautez latéralement vers ce dernier pan de mur coulissant. Une fois les quatre obélisques émergés, suivez la séquence vous indiquant la position du levier, puis revenez sur la longue plate-forme au centre en passant par le dernier obélisque à avoir émergé. Allez au bout à gauche pour remonter par les échelles que vous atteignez à l'aide des perches, puis une fois à hauteur maximum, rejoignez l'entrée de la pièce grâce aux deux rebords, et descendez les escaliers à l'angle. Le levier est au bout de cette plate-forme. Actionnez-le donc. Il ne vous reste plus qu'à redescendre les échelles, vous jeter sur la gauche vers le coin de la porte, et franchir celle-ci pour trouver la deuxième clé d'Ankh après avoir vaincu la vilaine momie.

Un plongeon dans l'eau vous permettra de rejoindre le couloir dévoilé par l'ouverture de la grille, puis au bout de celui-ci, vous revoici dans la salle du sphinx.
Allez donc face à lui, abattez les deux centaures, puis positionnez la deuxième clé à droite de la porte. Vous pouvez maintenant franchir celle-ci. Face à vous, une boule de pierre. Faites-la descendre jusqu'au bout de ce couloir tournant, en tuant les quelques rats au passage, et en la laissant tomber finalement dans le bassin. Sur votre gauche, vous ramassez un kit de premiers secours et vous pouvez ensuite plonger dans l'eau.

Il vous faut rejoindre le levier qui se situe entre les 2 gigantesques statues, au centre au fond de l'eau. Une fois actionné, la quasi-totalité de l'eau va s'évacuer de la pièce, et vous pouvez maintenant rejoindre le pied droit de la statue gauche, pour commencer à monter sur une grande marche, deux rebords et une perche que vous atteignez à l'aide d'un saut arrière. Celle-ci vous permet d'atteindre un rebord sur la jambe gauche, que vous contournerez totalement à droite pour vous trouver sur le flanc gauche et ainsi continuer à longer en utilisant le grappin, afin d'attraper le rebord du mur adjacent et monter à l'échelle de pierre. Grimpez jusqu'à apercevoir un petit rebord sur le mur de gauche. Rejoignez-le donc, puis attrapez le long rebord du dessus, pour le longer totalement à gauche. Sautez ensuite latéralement dans la même direction pour vous agripper à un nouveau rebord et atteignez celui du dessus. Contournez-le totalement à gauche, puis posez le pied au sol pour aller finalement vous placer devant le mur, entre les deux bras de la statue.

Vous pouvez observer quatre boutons en forme d'insecte à tourner dans le sens indiqué par leur représentation au sol. Vous devez les faire pivoter en leur tirant dessus. Ainsi, faites en sorte que les deux pointes du bouton du haut à gauche soient dirigées vers la gauche, que celles du bouton bas/gauche pointent vers le haut, que celles du bas/droite soient tournées à droite, et enfin que les pointes du bouton situé en haut à droite soient dirigées vers le bas. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille juste au-dessus, ce qui vous permettra d'aller actionner un levier. L'eau remonte alors d'un niveau, et il vous faut emprunter l'échelle qui se trouve juste à droite des quatre boutons, pour qu'une fois en haut vous sautiez latéralement vers le rebord de droite et que vous le contourniez sur la droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, puis sautez latéralement à droite pour atteindre le suivant, et un dernier que vous devrez longer jusqu'au mur. Sautez ensuite en arrière pour atteindre la perche horizontale, puis gagnez le rebord sur le côté droit de l'autre statue. Un saut latéral droit à partir de celui-ci vous fait atterrir sur un levier qui, sous l'effet de votre poids, abaissera la grille sous l'eau, entre les deux jambes de cette statue.

Lâchez tout pour vous retrouver dans l'eau et ainsi rejoindre cette ouverture à hauteur des tibias. Une fois remonté à la surface, vous trouvez derrière le muret, entre les deux genoux, un bloc de pierre à faire tomber dans l'eau. À votre tour de rejoindre le bassin, dans le but d'aller tirer à nouveau le levier du départ, afin de faire redescendre le niveau d'eau. Rejoignez cette deuxième statue pour aller retrouver le bloc entre les deux pieds. Poussez-le jusqu'au muret au-dessus duquel se trouve la grille. Revenez sur la première statue, puis faites le parcours qui vous permet d'atteindre la perche horizontale en hauteur située entre les deux édifices. Sautez ensuite sur le rebord du flanc droit de la deuxième statue, puis agrippez-vous une fois de plus au levier de droite, ce qui permettra à la grille de s'ouvrir à nouveau. Lâchez tout pour tomber dans l'eau, puis revenez au niveau du bloc de pierre qui vous aidera à rejoindre l'ouverture un peu plus en hauteur. Grimpez alors sur les deux rebords du fond, agrippez-vous au petit rebord un peu plus haut dans le coin droit, longez celui-ci à droite, puis sautez enfin latéralement dans la même direction afin de passer les deux marches et l'autre côté du muret, entre les genoux. Laissez-vous tomber une marche en dessous pour enfin atteindre le rebord de la cheville gauche, à contourner à droite jusqu'à sauter et vous agripper au levier du mur qui s'abaissera également sous l'effet de votre poids.

Une grille s'abaisse alors au-dessus de l'épaule gauche. Rejoignez donc la première statue pour monter comme d'habitude à partir du pied droit, et effectuez le parcours de sorte à aller dans l'alcôve de la première grille, afin de tirer le levier qui remontera le niveau d'eau. Reprenez ensuite le parcours qui vous mènera jusqu'à la perche horizontale, puis au premier rebord du flanc droit de la deuxième statue. Sautez latéralement vers le levier pour abaisser à nouveau la grille et dépêchez-vous de rejoindre l'ouverture sous l'eau pour observer et mémoriser le positionnement de chacun des quatre boutons en forme d'insecte.
Remontez à la surface pour vous retrouver entre les deux bras, puis tournez-vous vers le torse de la statue. Tirez sur les boutons de telle manière que celui du haut/droite ait les pointes vers la gauche, que le bouton bas/droite soit dirigé vers le bas, que le bas/gauche pointe vers la droite, et enfin que le bouton du haut à gauche ait ses pointes orientées en haut.

La grille s'ouvre et vous n'avez plus qu'à rejoindre l'alcôve pour tirer le levier. L'eau augmente encore d'un niveau, et il vous faut maintenant nager jusqu'à l'alcôve du levier située entre les bras de la première statue, afin de repérer une sortie maintenant accessible en hauteur. Dans ces pièces, sautez à droite pour atteindre le scarabée, puis un premier rebord, deux perches derrière vous, ainsi qu'un autre rebord. Longez à gauche, levez-vous, puis agrippez-vous au rebord de droite pour ensuite monter jusqu'au dernier rebord et vous retrouver bientôt au-dessus de la tête de la première statue. Dirigez-vous vers la deuxième, en sautant sur le levier situé entre les deux et qui s'abaissera sous l'effet de votre poids. Le niveau d'eau augmente encore, ce qui vous permet de nager pour enfin traverser le passage dont vous avez ouvert l'accès précédemment, au-dessus de l'épaule gauche de la deuxième statue. Vous trouvez ainsi la **relique** : Idole (Horus).

Ressortez de cette alcôve pour rejoindre une plate-forme maintenant accessible en hauteur, entre les deux statues. Traversez donc ce large couloir pour aboutir dans une nouvelle salle où vous serez attaqué par deux centaures accompagnés de deux momies. Une fois le combat terminé, replacez-vous dos à l'entrée pour entamer un parcours en débutant par le premier pilier rouge de droite. Ses rebords vous permettent d'atteindre le deuxième pilier rouge du même côté, puis à partir de celui-ci, vous pouvez vous jeter directement vers le quatrième pilier rouge de la colonne de gauche, en diagonale donc, en utilisant le grappin sur l'anneau au centre du plafond. Sautez ensuite vers le cinquième pilier rouge, puis arrivé à une certaine hauteur, vous pourrez effectuer un saut arrière vers le pilier gris qui se trouve juste à sa gauche. À partir de ce dernier, vous pouvez rentrer dans l'alcôve qui contient un **artefact**.

Revenez ensuite sur le plus haut rebord de ce cinquième pilier rouge, puis après l'avoir longé à droite, sautez en direction de la plate-forme où vous pourrez encastrer le Scion de Qualopec à son emplacement. Une première partie de la grille s'ouvre alors. Retournez ensuite au niveau du premier pilier rouge de la colonne de droite (lorsque vous êtes dos à l'entrée), puis une fois sur le deuxième, atteignez les rebords du pilier gris d'à côté. Après avoir longé à droite le deuxième rebord, vous pourrez courir contre la paroi en jetant le grappin sur l'anneau que vous apercevez au mur. Balancez-vous suffisamment pour atteindre directement le plus haut rebord du quatrième pilier gris, à l'aide d'un saut arrière. Longez-le à droite et jetez-vous enfin sur le dernier pilier. Grimpez jusqu'en haut de celui-ci, de sorte à vous lancer sur le pilier rouge à côté. Grâce à celui-ci, vous atteindrez la plate-forme sur laquelle vous pourrez poser le Scion de Tihocan. La deuxième partie de la grille se rétracte, et vous n'avez plus qu'à passer la porte. Suivez la séquence, puis soyez vigilant car vous devrez appuyer rapidement sur les touches indiquées à l'écran et ce à trois reprises (normalement, il s'agit des boutons triangle, croix, puis rond). Suivez alors la suite de la cinématique.

# L'île perdue

## 1ère partie - Les mines de Natla (4 artefacts, 1 relique)

Nagez en passant à droite du canot, pour rejoindre le tunnel qui se trouve derrière la cascade de droite. Progressez jusqu'au bout pour atteindre finalement une perche horizontale ainsi que deux rebords en face qui vous permettront d'atteindre deux caisses suspendues sur votre gauche. Lorsque vous vous trouvez sur la deuxième, regardez la corde qui pend sur votre gauche, puis attrapez-la (notez que vous pouvez aussi sauter sur la plus haute caisse de droite pour récupérer une trousse de soins). Balancez-vous pour atteindre le rebord qui se trouve à gauche de la cascade, puis contournez le coin de celui-ci vers la droite pour finalement atteindre la plate-forme opposée à l'aide d'un saut arrière.

Poursuivez dans ce tunnel sinueux pour finalement atteindre une exploitation. Avant toute chose, il vous faut retrouver trois fusibles. Placez-vous alors devant la fenêtre de la salle de contrôle, puis suivez les rails qui vont vers la droite. Évitez de vous faire toucher par les rats, puisque vous n'avez plus d'armes. Le fusible rouge se trouve sur le wagonnet. Rebroussez alors chemin en suivant les rails, et vous trouverez bientôt à gauche les marches qui vous permettront de rejoindre la salle de contrôle. Placez le fusible rouge dans son emplacement, tout à gauche du panneau de contrôle, puis appuyez sur le bouton vert. Un container va alors se déplacer au-dessus de la cabane.

Allez en direction de cette cabane, que vous pouvez observer par la fenêtre, et vous trouverez à gauche de celle-ci une caisse à tirer légèrement de sorte à ce qu'elle vous permette de monter sur le toit. Placez-vous à droite du container, pour observer deux poteaux métalliques sur lesquels sauter, puis à partir du deuxième, jetez-vous vers le rebord d'en face. Sautez ensuite latéralement sur la gauche pour atteindre un nouveau rebord, puis agrippez-vous à celui du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour vous retrouver sur une barre horizontale, jetez-vous en direction de la pente pour y glisser un court instant, puis atteignez la plate-forme d'en face sur laquelle vous trouverez le premier **artefact**.

Retournez maintenant sur le toit de la cabane, puis contournez le container pour vous retrouver face à un étroit couloir qu'il vous faut emprunter. Évitez le précipice, puis continuez vers l'avant pour qu'au bout de celui-ci vous vous retrouviez sur un tapis roulant inactif, où se trouve une nouvelle caisse à déplacer. Poussez-la droit devant pour qu'elle tombe, sautez en avant vers l'autre bout de ce tapis roulant, puis une fois au bout, sautez par-dessus les rails pour atteindre le rebord de droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, longez à gauche puis sautez latéralement dans la même direction pour vous retrouver sur un petit bout de tapis roulant. À droite, prenez appui sur la pente pour atteindre une nouvelle partie de tapis, puis une fois au bout, sautez à nouveau sur un tapis à droite. Celui-ci vous mène finalement jusqu'au fusible vert qui se trouve sur une plate-forme, quelques mètres en dessous.

Pour retourner à la salle de contrôle, votre seul moyen est de passer par la gauche, en sautant puis en lançant le grappin sur l'anneau qui se trouve en hauteur sur le mur qui vous fait face. Rajoutez de la longueur de corde, puis balancez-vous de telle manière à atteindre le rebord incrusté dans la roche, sur le mur opposé. Sautez ensuite latéralement vers la droite, pour atteindre la plate-forme sur laquelle se trouve une échelle. En haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour atteindre un rebord derrière le grillage. Laissez-vous tomber au sol, et suivez les rails pour bientôt retrouver sur la gauche les escaliers menant à la salle de contrôle. Placez-vous alors au niveau du panneau de contrôle central, et insérez-y le fusible vert. Appuyez alors sur le bouton de droite pour que le container change de position.

Ressortez de la salle de contrôle, puis au bas des escaliers, allez légèrement à droite pour sauter sur une caisse recouverte par une bâche. Rejoignez alors la caisse du dessus, où vous trouverez une trousse de soins. Sautez ensuite sur le container que vous avez déplacé à partir de la salle de contrôle, longez-le à gauche en passant le coin, puis sautez en arrière pour vous retrouver sur une partie de tapis roulant. Au bout de celui-ci, entrez dans le tunnel sur la gauche, puis à la première intersection, tournez à droite. Descendez l'échelle qui se trouve au bout, puis une deuxième, et une fois arrivé à la sortie, lancez-vous en avant pour vous agripper à un rebord du mur d'en face. Lâchez-vous ensuite sur celui du bas, longez-le un peu sur la gauche, puis lâchez-le également afin de tomber sur une petite pente et vous retrouver au sol.
Vous trouverez quelques mètres plus loin le fusible bleu.

Il est temps de rejoindre la salle de contrôle, donc montez sur le gros générateur qui vous fait face, puis regardez à

droite une première colonne métallique qui crache de la vapeur. Rejoignez-la pour atteindre la suivante tout en évitant les jets de vapeur. À partir de la deuxième, faites un saut en arrière pour atteindre le dessus de la première colonne. Regardez maintenant sur votre gauche pour remarquer une colonne tournante. Sautez en direction de celle-ci, de sorte à vous accrocher au panneau. Lorsque vous êtes à une distance vous permettant d'atteindre le premier des deux containers, sautez dans sa direction pour vous y agripper. Longez-le rapidement à droite, rejoignez le deuxième, puis une fois à l'extrémité droite de celui-ci, jetez-vous en arrière vers un nouveau rebord. Contournez le coin à droite, puis effectuez un nouveau saut arrière pour rejoindre une nouvelle grande colonne projetant de la vapeur. Grimpez alors jusqu'en haut de celle-ci, pour finalement atteindre le rebord supérieur du gros conduit d'air qui se trouve derrière vous. Longez-le sur la gauche en contournant le coin, puis vous vous trouverez dos à un rebord à rejoindre, ainsi que deux autres plus haut. Tournez-vous et sautez un peu plus bas en avant vers celui qui vous permettra d'atteindre une alcôve.

Rejoignez alors l'échelle qui se trouve juste en face, montez celle-ci puis courez vers la deuxième. Une fois arrivé au sommet, avancez puis tournez à gauche au croisement. En ressortant de ce tunnel, sautez sur la partie de tapis roulant, puis rejoignez le sol pour bientôt apercevoir les marches menant à la salle de contrôle qui sera sur votre droite. Une fois de retour dans celle-ci, insérez donc le fusible bleu au niveau du premier panneau de contrôle, puis retournez appuyer sur les boutons des fusibles vert et rouge, de sorte que le container se retrouve juste au-dessus du toit de la cabane. Appuyez ensuite sur le bouton à droite du fusible bleu. La grue va alors lâcher le container sur le toit de la cabane, ce qui va provoquer un effondrement de celui-ci. Rejoignez donc le haut de la cabane à l'aide de la caisse métallique, comme précédemment, puis vous pourrez vous laisser descendre à l'intérieur de celle-ci. Vous trouverez alors dans le coin droit vos doubles pistolets. Vous pouvez maintenant sortir de la cabane en tirant sur les vitres, puis rendez-vous dans le couloir situé à gauche lorsque vous sortirez par la fenêtre. Vous vous retrouvez ainsi au niveau de la cascade, et il vous faut tirer sur le point d'attache du bateau en étant monté à bord au préalable. Il va commencer à se déplacer en arrière, et il vous faudra sauter sur le rebord du coin, juste au-dessus du moteur du bateau. Atteignez ensuite le rebord de droite, puis un suivant un peu plus haut, et effectuez un saut arrière en direction du rebord du mur opposé. Longez-le sur la droite, contournez le coin, puis arrivé à l'extrémité droite, atteignez le prochain rebord. Une fois à l'extrémité de celui-ci, lâchez-vous pour trouver dans cette alcôve un **artefact** entre les caisses.

Plongez maintenant dans l'eau pour reprendre le couloir situé derrière la cascade. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de la barre horizontale et des deux caisses suspendues, tirez sur la corde de la caisse la plus à droite afin qu'elle se fracasse sur le sol, libérant ainsi la dernière relique à trouver. Laissez-vous tomber pour aller donc récupérer la **relique** : Calice du tourment. Nagez maintenant vers la cascade, pour vous retrouver derrière et suivre à nouveau le couloir qui vous mènera à la barre horizontale. Utilisez les deux rebords du mur de droite pour finalement attraper les cordes qui vous permettront de rejoindre le rebord en hauteur dans le coin gauche et ainsi rejoindre le dépôt. Retournez alors l'endroit où vous aviez trouvé le fusible vert sur le wagonnet, puis détruisez les vitres de la salle du fond en hauteur, en leur tirant dessus. Montez alors sur la foreuse qui se trouve à côté du wagonnet, puis lancez-vous vers le rebord de cette pièce en hauteur. Allez ensuite actionner le bouton dans le coin gauche du panneau de contrôle, puis la foreuse se déplacera. Redescendez pour la mettre en marche, en actionnant le bouton situé derrière, puis suivez la cinématique.

Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer rapidement va bientôt se déclencher (vous devriez appuyer normalement 3 fois sur R1), puis après avoir réussi, vous récupèrerez le fusible bleu. Vous allez avoir ensuite le fusil à pompe près du cadavre de Larson, puis vous devez retourner dans la salle de contrôle afin de replacer le fusible bleu et d'appuyer sur le bouton de droite.
Ceci a pour effet de déplacer le container. Retournez allumer la foreuse, puis restez dessus le long de son parcours pour la voir détruire la barricade.

Vous pouvez maintenant accéder à la caverne de lave. Redoublez désormais de vigilance lors des différents parcours à accomplir, car le faux pas ne pardonnera pas. Allez donc au bout de la ligne de chemin de fer, pour sauter au sommet d'un pilier rocheux en bas à gauche, puis tournez-vous à 180°, afin d'observer une petite plate-forme qui se trouve quelques mètres en dessous de la ligne de chemin de fer. Vous remarquez plus à droite la pointe d'une poutre qui dépasse de la lave. Sautez dans sa direction, rétablissez-vous rapidement en appuyant sur triangle, puis atteignez enfin cette plate-forme sur laquelle vous pourrez récupérer les pistolets de calibre 50. Revenez maintenant sur la petite poutre, puis sautez en direction d'un rebord du pilier rocheux, pour contourner le coin par la droite, et effectuez un saut en arrière afin de vous agripper à la grande poutre verticale. En face de celle-ci, vous apercevez une pente, mais décalez-vous plutôt sur la droite afin de sauter sur la pointe d'une autre poutre un peu plus basse. Sautez ensuite vers

le rebord de la grande colonne qui vous fait face, contournez-la par la gauche, puis rejoignez le rebord du dessus. Sautez maintenant en arrière pour atterrir sur la colonne plus basse derrière vous.

À partir d'ici, repérez l'anneau en hauteur et sautez dans sa direction en lançant le grappin, pour finalement atterrir sur une pente et vous laisser glisser quelque peu, de manière à atteindre une barre horizontale. Celle-ci va alors se décaler sur la gauche à 90°, puis vous devrez vous tourner dans l'autre sens et prendre votre élan pour atteindre la petite plate-forme rocheuse qui émerge de la lave un peu plus loin. Vous pourrez ramasser ainsi un **artefact**.

Poursuivez ensuite sur la première poutre verticale de droite, rejoignez la deuxième, puis à partir de celle-ci, sautez à nouveau sur la pente pour rattraper une nouvelle fois la perche horizontale. Une fois que celle-ci s'est décalée à 90°, sautez sur une seconde pente, puis glissez le long de celle-ci pour atteindre un premier rebord en face, ainsi qu'un deuxième plus haut. Contournez le coin par la droite, puis sautez une fois de plus en hauteur pour atteindre le sommet de cette colonne. Regardez maintenant derrière vous pour apercevoir un objet de l'autre côté de la pièce ainsi qu'un anneau situé à mi-distance au plafond. Lancez-vous dans cette direction en utilisant le grappin, et vous atteignez finalement cette petite plate-forme. Vous ramassez alors une trousse de soins ainsi que des munitions.

Accrochez-vous à nouveau à l'anneau que vous venez d'utiliser avec votre grappin, pour vous balancer en direction de l'autre côté de la voie de chemin de fer. Jetez-vous alors à cet endroit, puis poursuivez le long du couloir. Prenez appui sur la pierre en pente qui se situe sur votre droite et atteignez ainsi le rebord d'un rocher plus en hauteur. Montez alors sur un second rocher, puis un troisième, et regardez sur votre droite. Il vous faut sauter sur une autre pierre plate et atteindre la seconde au-dessus, pour finalement effectuer un long saut vers la pente droite de ce gros rocher. Prenez-y juste appui, afin d'atteindre finalement le bord d'en face et déclencher une cinématique. Durant cette séquence, différents boutons seront à presser au bon moment (normalement il s'agira de rond, R1, puis croix).

Suite au combat, vous pourrez ramasser les mini mitraillettes près de celui qui vous a sauvé la vie. Partez ensuite pousser la caisse métallique de gauche, légèrement au fond à droite, afin d'atteindre le dessus d'un premier rocher. Atteignez un rebord en face, puis continuez à monter, pour finalement vous retrouver agrippé à un nouveau rebord qu'il vous faut contourner par la droite entièrement. Sautez ensuite sur un rocher, puis un autre rebord un peu plus haut sur votre gauche et atteignez enfin le sommet de ce rocher qui contient une alcôve faisant face à la pyramide, juste au-dessous. Atteignez-la pour récupérer à l'intérieur des munitions ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite au-dessus de celle-ci, là où vous vous trouviez. Sautez maintenant en direction d'une première pointe qui dépasse de la pyramide. À partir de là, il vous faudra effectuer un parcours de pointe en pointe pour rejoindre le côté droit de cette grande pente, où vous pourrez apercevoir un artefact en hauteur. Attention toutefois, car certaines pointes vont se rétracter assez rapidement, mais il est nécessaire d'atterrir dessus car elles permettront d'ouvrir la porte au centre (vous reconnaissez ces épines à leur base qui est différente).
À partir de la dernière pointe de droite, sautez en direction du rebord du rocher au sommet duquel se trouve l'artefact, en le contournant totalement par la droite, puis en effectuant un saut latéral droit. Vous pouvez maintenant atteindre le sommet et récupérer l'**artefact**.

Redescendez tout en bas de la pyramide, pour repartir par la gauche, en recommençant le parcours par la caisse que vous aviez déplacée précédemment. À partir du rocher dans lequel se trouve l'alcôve, sautez à nouveau sur la première pointe de la pyramide. Il vous faut maintenant effectuer un parcours de pointe en pointe, en ayant pris soin d'avoir sauté sur les 6 épines rétractables pour finalement atteindre l'alcôve ainsi ouverte, qui se situe plus haut au centre de la pente, entre les coulées de lave. Tirez ensuite le levier pour déclencher l'ouverture de la pyramide.

## 2ème partie - La grande pyramide (1 artefact, 1 relique)

Passez donc la porte qui vient de s'ouvrir pour progresser le long de ce gigantesque couloir en ramassant munitions et autres objets de soins, puis en allant toujours tout droit jusqu'à déclencher une petite cinématique. Vous serez ensuite attaqué par une de ces chauves-souris cracheuses de feu et deux chats non momifiés. Occupez-vous en, puis regagnez l'entrée de cette pièce au fond, pour trouver une sortie sur la droite en empruntant l'échelle qui s'y trouve. Le fait de monter en haut de celle-ci vous permet d'atteindre les hauteurs de cette immense pièce, où vous serez à nouveau attaqué par d'autres chauves-souris géantes. Rejoignez ensuite le passage tout au fond à droite. Au bout de ce nouveau couloir qui descend, ramassez munitions et objets de soins, pour vous tourner vers la droite et tirer plusieurs fois sur le bouton au centre du mur, afin que tous les symboles autour de celui-ci soient éclairés.

À partir de cet instant, le temps est compté, car le fait d'avoir tiré sur cet interrupteur a permis à un anneau et une plate-forme d'apparaître quelques instants. Vous devrez atteindre cette dernière avant que les symboles ne se soient éteints. Occupez-vous de la chauve-souris géante, puis tirez à nouveau plusieurs fois sur l'interrupteur, pour faire ressortir l'anneau. Sautez ensuite vers le rebord du pilier qui fait l'angle sur la droite, puis servez-vous de cet anneau temporairement apparu, en y lançant votre grappin pour atteindre le rebord du pilier opposé. Attrapez le rebord du dessus, contournez-le à gauche pour effectuer un saut arrière vous permettant d'atteindre la plate-forme, puis tirez sur ce nouvel interrupteur contre le mur adjacent afin d'allumer tous les symboles. Comme précédemment, occupez-vous d'abord de la grosse chauve-souris, rallumez à nouveau tous les symboles de l'interrupteur, puis, le plus rapidement possible, sautez en direction du rebord du pilier du coin droit. Atteignez ensuite le rebord du haut pour le longer complètement sur la gauche et effectuez un saut arrière en lançant votre grappin. Au bout de votre balancement vous pourrez vous agripper au rebord du pilier opposé, puis gagner celui du dessus pour le longer à gauche et atteindre un troisième rebord encore plus haut. Sautez ensuite en arrière sur la plate-forme.

Placez-vous maintenant au bout à gauche de cette plate-forme pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve un peu plus au fond à gauche. Occupez-vous tout d'abord des deux chauves-souris après avoir évité leurs boules de feu, puis tirez à nouveau sur l'interrupteur pour être sûr d'avoir un maximum de temps. Sautez maintenant sur la droite en direction de la petite pente, et prenez appui pour atteindre une première perche, puis une deuxième. Tournez-vous et rejoignez le rebord du pilier un peu plus haut, pour ensuite le longer à gauche et sauter en arrière vers une nouvelle perche horizontale. À partir de celle-ci, sautez en direction de l'interrupteur au-dessus duquel est apparu un anneau, en lançant bien sûr votre grappin. Au bout du balancement, vous glisserez sur une pente dans le coin et devrez sauter à nouveau en lançant votre grappin sur un second anneau. Celui-ci vous permet de courir contre la paroi, et d'atteindre à l'autre bout un rebord du pilier du coin. Montez vite sur le rebord supérieur, puis longez-le à gauche entièrement. Sautez en arrière pour atteindre enfin la plate-forme. Ouf !

Continuons... Au bout de la plate-forme, tirez comme d'habitude pour allumer tous les symboles de l'interrupteur. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis réactivez à nouveau tous les symboles. Sautez maintenant en direction de la pente du coin, afin d'atteindre une première perche horizontale, puis une petite plate-forme et une seconde perche.
En vous jetant de celle-ci, vous atterrissez sur un des rebords du pilier du coin, et il vous faut gagner celui du dessus pour le contourner entièrement à gauche. Vous pouvez sauter en arrière pour atteindre la nouvelle plate-forme. Vous voici en face du dernier interrupteur. Tirez donc dessus pour activer tous les symboles, éliminez les deux ennemis, puis tirez à nouveau dans l'interrupteur. Atteignez la petite pente du coin pour vous jeter ensuite vers un premier anneau et ainsi utiliser le grappin. Courez le long de la paroi, puis arrivé au point culminant, sautez à nouveau sur une petite pente pour vous jeter une fois de plus en avant et utiliser le grappin sur un deuxième anneau. Ceci vous permet de courir contre la paroi, et arrivé à l'autre bout, lancez-vous vers le rebord du pilier du coin. Gagnez comme d'habitude le rebord du dessus, puis longez-le à gauche. Vous pouvez enfin atteindre la sortie de cette salle en vous agrippant à cette dernière plate-forme grâce à un saut arrière. Ramassez donc munitions et objets de soins, puis avant de quitter la pièce en franchissant le passage de droite, sautez vers le rebord du pilier droit devant vous, dans le coin de la pièce, pour le longer à gauche et atteindre l'alcôve dans laquelle se trouve un **artefact**. Revenez maintenant sur la plate-forme pour sortir par le passage de gauche, mais faites attention car vous serez attaqué par une chauve-souris géante.

Poursuivez le long de ce couloir piégé, en évitant de vous faire ratatiner par ces parois à piques et ces boules de feu, puis au bout du couloir, allez tout droit et laissez-vous glisser le long de la pente. Vous êtes alors attaqué par trois chats momifiés, lorsque vous en serez venu à bout, vous devrez faire face à votre sosie. Celui-ci, dépourvu de peau, copiera tous vos mouvements, et vous ne pourrez l'atteindre, car la roue au centre de la pièce vous en empêche. Ne l'attaquez pas, et celui-ci ne se montrera pas dangereux, mais vous devez vous en débarrasser. Dans l'immédiat, approchez-vous de la roue et tournez-la. Ceci a pour effet de faire apparaître deux petites plates-formes sous les échelles, de chaque côté de la pièce. Rejoignez une des deux échelles à l'aide de la plate-forme, puis en haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite. Jetez-vous ensuite en arrière pour atteindre la trappe circulaire. Courez maintenant le long de cette plate-forme étroite, jusqu'à la grande porte, et vous devrez combattre à nouveau une de ces chauves-souris. Tirez ensuite le levier qui doit se trouver à gauche de la porte (si ce n'est pas le cas et qu'il se trouve face à vous, cela signifie que vous vous êtes trompé de côté, et qu'il faut donc redescendre au centre pour tourner la roue et prendre l'autre échelle) et ceci va ouvrir la trappe circulaire qui renfermait de la lave. Cette trappe ne va rester ouverte que quelques secondes, donc redescendez rapidement au sol, tournez la roue au centre, puis gagnez cette fois l'autre échelle. En haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite, puis lâchez-le rapidement avant de vous faire toucher par les flammes,

à l'aide d'un saut arrière qui vous fera atterrir sur la trappe circulaire fermée. Si vous avez été assez rapide, vous enverrez rôtir votre sosie dans la lave.

Allez ramasser munitions et objets de soins sur cette plate-forme, puis occupez-vous de la chauve-souris. Tirez ensuite le levier qui vous fait face, afin d'ouvrir la porte qui se trouve au bout de l'autre plate-forme étroite. Descendez donc au sol pour tourner la roue au centre, puis empruntez l'échelle qui vous permettra de passer cette porte, au bout de la plate-forme. Traversez ce couloir sinueux, pour finalement atteindre une salle qu'il vous faudra contourner par la gauche en évitant les pièges, ceci dans le but de tirer le levier qui actionnera l'avancée d'une plate-forme. Occupez-vous ensuite de la chauve-souris, puis rejoignez le côté droit de la pièce, pour rapidement sauter sur les cylindres pendant le court instant où ces derniers sont sortis, afin d'atteindre la petite alcôve d'en face (vous pouvez sauter vers celle-ci en vous élançant dès le deuxième cylindre). Actionnez alors le levier, ce qui déclenchera l'ouverture de la grande porte. Débarrassez-vous de la chauve-souris, puis rejoignez la passerelle au centre et avancez enfin vers la porte. Tirez dans le rocher du plafond qui se trouve juste derrière la porte, ceci dans le but de créer une ouverture dans le sol. Laissez-vous alors glisser le long de la pente, pour ensuite sauter et utiliser le grappin. Balancez-vous de telle manière à atteindre le trou qui vous fait face. Courez à travers le tunnel et montez à l'échelle au bout de celui-ci, pour récupérer la **relique** : Torque de l'amertume.
Passez ensuite par la fenêtre du mur de gauche pour finalement revenir au bout de la passerelle, et traversez la porte en sautant par-dessus le trou que vous aviez créé en tirant dans le plafond.

### 3ème partie - Le combat final (4 artefacts, 0 relique)

Suite à la séquence, il vous faudra affronter un monstre gigantesque dépourvu de jambes. Évitez ses attaques en esquivant un maximum, et tâchez de rester sur la plate-forme. La première chose à faire ici est de lui tirer dessus, avec une arme puissante et en visant la tête si possible, jusqu'à faire augmenter au maximum sa barre de férocité. Effectuez ensuite un tir convergent, puis lorsqu'il sera à la limite de tomber dans la lave, tirez autant que vous le pouvez sur sa main qui lui permet de rester agrippé à la plate-forme. Lorsqu'il remontera sur celle-ci, essayez de détruire sa main gauche, afin qu'il ait plus de mal pour remonter la prochaine fois qu'il se retrouvera agrippé à la plate-forme. Tirez-lui dans la tête pour à nouveau augmenter sa barre de férocité, jusqu'à pouvoir effectuer un nouveau tir convergent et l'obliger à s'agripper une fois de plus à la plate-forme. Répétez l'opération jusqu'à faire définitivement tomber ce monstre au fond de la lave.

Avant de franchir la porte qui vient de s'ouvrir devant vous, allez ramasser les différents objets sur les côtés de l'arène. Passez ensuite cette porte pour sauter sur une première plate-forme, puis une deuxième, et sautez droit devant sur le sommet pointu d'une première colonne. Atteignez la deuxième, puis rejoignez la plate-forme d'en face avant de vous occuper d'une chauve-souris géante. Actionnez ensuite le levier de droite, ce qui va permettre à la prochaine plate-forme de s'avancer vers vous. Progressez ensuite dans le tunnel de droite pour apercevoir à la sortie de celui-ci une alcôve en hauteur dans laquelle se trouve un artefact que vous ne pouvez atteindre pour le moment, puis combattez finalement un centaure. Une fois l'affrontement terminé, allez ramasser les objets sur la gauche, puis actionnez le levier qui se trouve au fond de la pièce à droite.

Débarrassez vous de la chauve-souris, puis passez par la porte qui s'est ouverte. Exterminez vos deux ennemis, puis plongez dans le bassin pour repérer contre le mur un levier à actionner. Ceci va permettre à une petite plate-forme de sortir du mur, à droite de l'entrée. Montez donc sur celle-ci, occupez-vous du monstre, puis sautez en direction de l'alcôve dans laquelle vous récupérerez une trousse de soins. Grimpez ensuite au niveau de la cage qui vous fait face, poussez celle-ci droit devant vous pour la faire chuter, regardez maintenant derrière vous et vous trouverez l'**artefact**.

Revenez ensuite dans la salle précédente, puis allez placer la cage au bas du pilier rocheux qui se trouve à gauche de la porte fermée. Montez donc au sommet de ce pilier, puis après vous être débarrassé de votre ennemi, tirez le levier qui se trouve au-dessus de la porte afin d'ouvrir celle-ci. Amenez ensuite la cage avec vous au bas de l'alcôve trop haute que vous aviez aperçue tout à l'heure, et qui contenait un artefact. En montant sur la cage, vous pouvez finalement atteindre l'alcôve et donc récupérer un **artefact**.

Ramenez ensuite la cage avec vous pour sauter à nouveau au sommet de ce pilier rocheux, et empruntez les rebords qui se trouvent sur le mur de droite de la pièce. Sautez latéralement vers la gauche jusqu'à atteindre le troisième rebord, puis à partir de celui-ci, sautez en direction d'un petit rebord arrondi qui fait l'angle de la pièce. Longez-le complètement

à gauche, puis sautez en arrière en lançant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre un rebord sur le mur opposé, que vous longerez à gauche afin de pouvoir atteindre l'alcôve située au-dessus. Vous ramassez des munitions, puis devez poursuivre dans le couloir de derrière. Laissez-vous finalement tomber dans ce coin de la pièce du bassin, inaccessible autrement, et au niveau duquel vous trouverez un énorme levier sur lequel vous agripper. Celui-ci s'abaissera sous l'effet de votre poids, dévoilant ainsi un bouton sur lequel tirer. Ceci ouvre alors une trappe dans l'eau. Passez maintenant derrière les rochers de ce coin, pour fouler le sol de la pièce et courir vers le prochain levier qui se trouve sur le mur opposé, en passant à droite du bassin. Sautez en avant pour vous agripper dessus et répétez la même opération, en revenant vite au sol à l'aide d'un saut arrière et en tirant sur le bouton dévoilé. Ceci a pour effet d'ouvrir une seconde trappe dans l'eau. Une chauve-souris sera à éliminer lorsque vous vous dirigerez vers le troisième levier qui se trouve, lui, à gauche de la porte d'entrée.
Une fois le levier abaissé, tirez vite sur le bouton, et la dernière trappe s'ouvrira au fond de l'eau.

Plongez maintenant dans le bassin, traversez le tunnel sous-marin que vous venez d'ouvrir, puis une fois arrivé à la surface, continuez tout droit dans ce couloir pour atteindre une salle submergée par la lave. Passez donc par les deux plates-formes de droite, sautez sur celle de gauche à l'angle, puis arrivé au bout de cette plate-forme, sautez en direction de l'échelle, un peu plus loin sur le mur de droite. En haut de celle-ci, sautez à gauche sur un premier rebord. Évitez les flammes et gagnez un deuxième rebord en hauteur, puis un troisième, pour finalement effectuer un saut latéral gauche vers un rebord contre le pilier droit de l'arche. Sautez ensuite sur le rebord du pilier gauche, puis laissez-vous descendre sur une petite partie plate un peu plus bas pour récupérer un kit de premiers secours. Laissez-vous enfin tomber vers un rebord un peu plus bas. À partir de celui-ci, sautez en arrière pour atteindre un rebord plus bas sur le mur opposé, puis lâchez tout, afin de vous agripper à un dernier rebord, dont vous contournerez le coin par la gauche, et que vous lâcherez finalement pour atteindre une petite plate-forme sur la lave. Sautez donc sur la deuxième, puis la troisième un peu plus à droite, et observez la petite quatrième située encore plus à droite, derrière une coulée de lave. Vous entrez ainsi dans une étroite alcôve dans laquelle vous trouverez un nouvel **artefact**.

Revenez maintenant au niveau de l'avant-dernière de ces 4 plates-formes que vous venez de traverser, pour sauter tout droit en direction d'un rebord du pilier droit de l'arche. Un deuxième, plus haut, sera à contourner entièrement par la gauche, ce qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une première colonne pointue, puis une deuxième, en évitant toutefois de vous faire rôtir. Sautez donc rapidement vers la barre horizontale qui suit, et jetez-vous sur la plate-forme ronde un peu plus loin à la surface de la lave. Continuez de progresser, pour tourner à gauche et atteindre au bout une échelle. En haut de celle-ci, faites un demi-tour sur place pour vous lancer en avant, dans la direction de l'anneau au plafond. Lancez donc votre grappin, puis au bout du balancement, atterrissez sur la plate-forme en hauteur. Poursuivez en longeant le mur gauche, pour sauter sur une autre plate-forme plate et arrondie qui dépasse du mur. Regardez maintenant en bas à droite l'alcôve qui contient l'artefact. Sautez donc dans sa direction, et vous ramasserez le dernier **artefact**. Revenez enfin sur la plate-forme d'où vous avez sauté, réutilisez le grappin pour vous retrouver en haut de l'échelle, puis empruntez le passage de droite.

Après la petite séquence, le combat final contre Natla va débuter. Celle-ci vous attaque en plongeant au sol et en lançant des boules de feu dévastatrices. N'arrêtez pas de bouger, baissez-vous pour esquiver ses plongeons, puis sautez de côté pour éviter les explosions des boules de feu. Vous trouverez des munitions au niveau du pilier gauche de la salle. Il faut dans un premier temps concentrer vos attaques sur les ailes de Natla, jusqu'à abaisser sa barre de vie suffisamment pour qu'elle chute et ainsi pouvoir passer à la deuxième partie du combat. Elle va se relever et vous saisir par le cou pour ensuite vous rejeter au sol. À partir de maintenant, les boules de feu se font plus fréquentes, et il vous faut tirer un maximum sur Natla pour augmenter sa barre de férocité. Lorsqu'elle chargera vers vous, vous devrez réussir un tir convergent en effectuant une pirouette vers l'avant pour viser le dos, et ce plusieurs fois de suite. Lorsqu'elle sera étourdie, tirez un maximum dans son dos. Lorsque vous aurez fait descendre sa barre d'énergie à zéro, vous devrez effectuer une série de boutons qui apparaîtront brièvement à l'écran. Ainsi, vous devriez appuyer sur croix, rond, rond, R1, puis carré. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence finale.

## GALERIE

Vous débloquerez de nouveaux artworks lorsque vous atteindrez le score de 25%, 33%, 67% ou 100% de reliques et d'artefacts collectés dans la plupart des niveaux. Les derniers s'obtiennent en terminant le jeu.

## FICHES DES PERSONNAGES

| | |
|---|---|
| Lara Croft | Trouver 05 artefacts |
| Larson | Trouver 09 artefacts |
| Kid | Trouver 14 artefacts |
| Kold | Trouver 18 artefacts |
| Pierre | Trouver 23 artefacts |
| Winston | Trouver 27 artefacts |
| Richard Croft | Trouver 32 artefacts |
| Doppelganger | Trouver 36 artefacts |
| Natla | Trouver 41 artefacts |

## TOUTES LES MUSIQUES

Voici comment obtenir toutes les pistes audio des niveaux suivants.

### Egypte

Terminer le Temple de Khamoon, l'Obélisque de Khamoon et le Sanctuaire de Scion.

### Grèce

Terminer le niveau St.Francis Folly, le Coliseum, le Palais de Midas et la Tombe de Tihocan.

### Ile perdue

Terminer les Mines de Natla, la Grande Pyramide et la bataille finale.

### Pérou

Terminer Mountain Caves, Vilcabamba, la Vallée Perdue et la Tombe de Qualopec.

### Manoir Croft

Terminer le niveau du manoir Croft.

## TIME TRIAL

Choisissez la difficulté Time Trial avant de commencer les niveaux.

### Golden Shotgun + Silver Mini SMG

Réussir les 3 Time Trial de l'île perdue.

### Munitions infinies pour le pistolet + voir la santé des ennemis

Réussir les 4 Time Trial du Pérou.

### Munitions infinies pour le Mini SMG + santé infinie

Réussir les 3 Time Trial de l'Egypte.

### Munitions infinies pour le fusil à pompe + toutes les armes

Réussir les 4 Time Trial de la Grèce.

## SUCCÈS

### Maître d'armes 1 (10)

Récupérez le magnum.

### Maître d'armes 2 (10)

Récupérez les mini mitraillettes.

### Maître d'armes 3 (10)

Récupérez le fusil à pompe.

### Partie facile (20)

Terminez le jeu en difficulté facile.

### Partie moyenne (25)

Terminez le jeu en difficulté moyenne (y compris les succès faciles).

### L'Eradicateur 1 (30)

Venez à bout du T-Rex sans mourir (Pérou).

### L'Eradicateur 2 (30)

Venez à bout des jumeaux centaures sans mourir (Grèce).

### L'Eradicateur 3 (30)

Venez à bout du boss-tronc sans mourir (île perdue).

### Course de vitesse - Manoir Croft (30)

Terminez le contre-la-montre du manoir des Croft.

### Course de vitesse - Pérou (30)

Terminez tous les contre-la-montre du Pérou.

### Course de vitesse - Grèce (30)

Terminez tous les contre-la-montre de la Grèce.

### Course de vitesse - Egypte (30)

Terminez tous les contre-la-montre de l'Egypte.

### Course de vitesse - Ile perdue (30)

Terminez tous les contre-la-montre de l'île perdue.

### Aventurier de fer - Pérou (35)

Terminez le Pérou sans mourir.

### Aventurier de fer - Grèce (35)

Terminez la Grèce sans mourir.

### Grand spectacle - Pérou (35)

Terminez toutes les super actions du Pérou sans échouer (du premier coup).

### Grand spectacle - Grèce (35)

Terminez toutes les super actions de la Grèce sans échouer (du premier coup).

### Grand spectacle - Egypte (35)

Terminez toutes les super actions de l'Egypte sans échouer (du premier coup).

### Grand spectacle - Ile perdue ! (35)

Terminez toutes les super actions de l'île perdue sans échouer (du premier coup).

### L'Eradicateur 4 (40)

Venez à bout de Natla sans mourir (île perdue).

### Tomb Raider - Pérou (40)

Récupérez tous les artefacts et reliques du Pérou.

### Tomb Raider - Egypte (40)

Récupérez tous les artefacts et reliques de l'Egypte.

### Tomb Raider - Grèce (40)

Récupérez tous les artefacts et reliques de la Grèce.

### Tomb Raider - Ile perdue (40)

Récupérez tous les artefacts et reliques de l'île perdue.

### Aventurier de fer - Egypte (40)

Terminez l'Egypte sans mourir.

### Aventurier de fer - Ile perdue (40)

Terminez l'île perdue sans mourir.

### Partie difficile (45)

Terminez le jeu en difficulté difficile (y compris les succès faciles et moyens).

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Tomb Raider Legend

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pendant la partie. Attention car pour qu'ils fonctionnent, il faut avoir terminé le jeu une fois (ce qui débloquera le menu des extras) et réussir le contre-la-montre correspondant au code.

### Mode sans textures

Maintenir LT puis appuyer sur LB, A, B, A, Y, RT

### Voir la vie des ennemis

Maintenir LT puis appuyer sur X, B, A, LB, RT, Y

### Munitions infinies pour le fusil d'assaut

Maintenir LB puis appuyer sur A, B, A, LT, X, Y

### Munitions infinies pour les grenades

Maintenir LB puis appuyer sur LT, Y, RT, B, LT, X

### Munitions infinies pour le fusil à pompe

Maintenir LB puis appuyer sur RT, B, X, LT, X, A

### Munitions infinies pour le SMG

Maintenir LB puis appuyer sur B, Y, LT, RT, A, B

### Lara "pare-balles"

Maintenir LT puis appuyer sur A, RT, Y, RT, X, LB

### Tuer en un coup

Maintenir LT puis appuyer sur Y, A, Y, X, LB, B

### Excalibur

Maintenir LB puis appuyer sur Y, A, B, RT, Y, LT

### Soul Reaver

Maintenir LB puis appuyer sur A, RT, B, RT, LT, X

## AMÉLIORATION DES PISTOLETS

| | |
|---|---|
| Dommages supplémentaires | Obtenir + de 75% (bronze et argent) |
| Efficacité améliorée | Obtenir + de 50% (bronze et argent) |
| Chargeur étendu (40 balles) | Obtenir + de 25% (bronze et argent) |

## DÉBLOQUER LES CHEATS

***Soul Reaver***

Terminez le jeu et tous les défis chrono.

***Mode sans textures***

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

***Voir la vie des ennemis***

Terminez la Bolivie en moins de 12'30.

***Munitions infinies pour le fusil d'assaut***

Terminez le Japon en moins de 12'15.

***Munitions infinies pour les grenades***

Terminez le Kazakhstan en moins de 27'10.

***Munitions infinies pour le fusil à pompe***

Terminez le Ghana en moins de 20mn.

***Munitions infinies pour le SMG***

Terminez le Pérou en moins de 21'30.

***Lara "pare-balles"***

Terminez l'Angleterre en moins de 27mn.

***Tuer en un coup***

Terminez la Bolivie (niveau 8) en moins de 4'15.

***Excalibur***

Terminez le Népal en moins de 13'40.

## TENUES DE LARA

Pour obtenir toutes les tenues de Lara, vous devez obtenir le pourcentage maximum sur tous les niveaux ainsi que les médailles d'or.

## FICHES DES PERSONNAGES

Obtenez toutes les médailles de bronze avec le pourcentage indiqué pour débloquer les profils des personnages.

| | |
|---|---|
| Lara Croft | Obtenir + de 10% (bronze) |
| Zip | Obtenir + de 20% (bronze) |
| Anaya Imanu | Obtenir + de 30% (bronze) |
| Shogo Takamoto | Obtenir + de 40% (bronze) |
| Toru Nishiruma | Obtenir + de 40% (bronze) |
| James W. Rutland | Obtenir + de 50% (bronze) |
| Amanda Evert | Obtenir + de 70% (bronze) |
| Winston Smith | Obtenir + de 80% (bronze) |
| Alister Fletcher | Obtenir + de 90% (bronze) |
| Entité inconnue | Obtenir + de 100% (bronze) |

## SOLUTION COMPLÈTE

### CONSEILS

#### LA CHASSE AUX TRESORS

Elle sait se servir de gros calibres et enchaîne sans sourciller n'importe quel mouvement gymnastique. Elle possède une détente de feu et des connaissances historiques remarquables. Mais surtout, elle ne porte le short comme personne ! Malgré ces qualités indéniables, un guide détaillant l'emplacement des 88 trésors nous a tout de même semblé utile. Ainsi, vous trouverez à l'intérieur de cette solution les différentes explications propres à vous amener à l'obtention des reliques et par conséquent des bonus.

#### TENUE DE SOIREE EXIGEE

Pas moins de 31 tenues sont à débloquer au cours de l'aventure. Pour avoir la chance d'observer la belle Lara dans toute sa splendeur, vous devrez remplir certaines conditions comme finir certains niveaux en récupérant tous les trésors s'y trouvant ou bien encore réaliser les meilleurs temps dans les contre-la-montre. Pour motiver tous ceux qui seraient restés perplexes face à cette véritable quête annexe, sachez que la dernière des tenues n'est autre qu'un magnifique maillot de bain deux-pièces... A vos pads messieurs !

#### DEBLOQUER LES CODES

Pour débloquer les codes sans passer par la traditionnelle commande de " cheat ", finissez les différents contre-la-montre proposés lors des niveaux de jeu.

### CHEMINEMENT

## 1) BOLIVIE - TIWANAKU

Progressez en direction du gros rocher et sautez par-dessus la courte rivière. Pivotez alors vers l'arrière et traversez le cours d'eau en longeant la falaise pour mettre la main sur le **trésor n°**1. Revenez sur la terre ferme, et avancez vers l'angle dans les rocher. Dissimulé dans une courte faille, le **trésor n°**2 n'attend plus que vous le cueilliez. Traversez la seconde partie du bassin et hissez-vous sur la plate-forme plus en hauteur. Marchez jusqu'au gros rocher et faites-le chuter en contrebas en le poussant. Continuez d'un saut puis utilisez la branche d'arbre pour gagner la seconde branche puis passez sur la prochaine plate-forme. Un point de passage plus tard bondissez en direction de la corde pour vous y agripper puis faites pivoter Lara sur la gauche. Vous remarquerez qu'une sorte de petite grotte peut être atteinte. Balancez-vous jusqu'à pouvoir atteindre l'endroit en question puis lâchez tout. Pénétrez alors dans la faille en vous éclairant grâce à la torche et récupérez le **trésor n°**3 dissimulé légèrement plus loin. Il ne vous reste plus qu'à rattraper la corde pour poursuivre vers l'avant par rapport à votre position initiale. Traversez le second tunnel rocheux puis gagnez la plate-forme suivante d'un saut bien calculé. Depuis celle-ci, approchez-vous alors de la paroi rocheuse pour vous suspendre grâce aux encoches. Suspendu au-dessus du vide, progressez alors vers la gauche jusqu'à ne plus pouvoir continuer.

Inclinez le joystick directionnel vers l'arrière et effectuez un saut. Hissez-vous jusqu'au sommet de la cascade et marchez jusqu'au prochain point de passage. Vous devez à présent remonter la cascade. Evitez de traîner dans l'eau et utilisez plutôt les prises rocheuses sur les côtés pour progresser facilement. Lorsque le rocher de forme ronde se mettra à débouler la pente, collez-vous sur le côté droit de la paroi pour ne pas finir écrasé sous le poids de l'énorme pierre. Approchez ensuite des grosses branches mises en travers de la route et avancez jusqu'à son extrémité pour pouvoir d'un saut accrocher une branche en hauteur. La puissance de Lara fait que vous pouvez à l'aide de balancements, vous déplacer de branche en branche. Progressez au-dessus de l'eau jusqu'à la terre ferme. Montez sur la plate-forme suivante et observez la séquence narrative. Celle-ci passée, hissez-vous et faites parler vos armes en tirant sur l'homme encore inattentif. N'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**4 près des deux petites cascades puis poursuivez. Agrippez-vous aux montants de la falaise et longez la paroi en direction de la droite. Gagnez la plate-forme au gros rocher et détrônez cet occupant en le poussant vers le bas. En chutant contre un tronc d'arbre, celui-ci vous offre une véritable passerelle montante de fortune. Sautez sur celui-ci pour atteindre la branche en hauteur et vous balancer jusqu'aux rochers, plus loin. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le gros objet étincelant.

Vous savez alors qu'il vous est possible d'utiliser votre grappin pour entrer en interaction avec ce type d'élément. En balançant une telle arme sur celui-ci, il se brise vous libérant ainsi le passage. Poursuivez jusqu'aux deux soldats et ouvrez le feu à nouveau. Grimpez ensuite sur le rocher offrant une hauteur acceptable et sautez vers la plate-forme dissimulée derrière les chutes d'eau. Poursuivez vers la gauche sans perdre de temps (les dalles s'affaissent en effet sous votre poids, vous obligeant à agir vite) et sautez au-dessus du vide pour atteindre la barre horizontale par rapport au mur et vous balancer ainsi jusqu'au rebord du prochain pilier. Continuez jusqu'au point de passage suivant puis utilisez la liane pour vous balancer derrière les chutes d'eau. Marchez alors vers la gauche et hissez-vous dans l'alcôve située à même la roche. Faites main basse sur le **trésor n°**5 puis revenez vers la droite afin de reprendre le véritable chemin de l'aventure. Avancez vers les barres horizontales et progressez jusqu'à la terre ferme en vous balançant sur celles-ci.  L'ennemi passe alors à l'attaque. Réglez son compte à l'homme venu vous ralentir puis avancez jusqu'aux abords du vide. Prenez alors un peu d'élan et lancez-vous dans le vide en réalisant un saut combiné avec l'utilisation du grappin. Balancez-vous alors suffisamment pour atteindre l'abord des marches. Observez les hauteurs de gauche grâce aux commandes de vue. Hissez-vous alors jusqu'au **trésor n°**6 pour vous en saisir grâce au grappin. Poursuivez, une nouvelle séquence narrative s'enclenche. Apprêtez-vous alors à livrer bataille à toute une tripotée d'ennemis. Heureusement pour vous, ceux-ci ne feront preuve que d'une faible efficacité.
..

Commencez par faire chuter les rochers en tirant sur les divers branchages puis finissez vos opposants à l'arme à feu. Pensez à ramasser tout objet utile sur les cadavres de vos adversaires avant de reprendre la route vers les deux autres pilleurs postés non loin. Ces deux gêneurs éliminés, dévalez la pente et pénétrez à l'intérieur de la petite cavité située sur la gauche pour trouver le **trésor n°**7. Trois nouveaux ennemis sont à mettre en pièce. Récupérez la mitraillette que vous laisse le dernier puis montez sur la plate-forme des deux précédents ennemis pour en plus de récupérer d'éventuelles trousses de soin, vous saisir du **trésor n°**8 au bout d'un étroit passage sur la gauche. Approchez-vous ensuite de la corde de manière à vous y suspendre. Balancez-vous jusqu'à la plate forme puis grimpez plus haut pour dégommer quelques-uns de vos futurs adversaires en contrebas. Laissez-vous glisser sur la pente et finissez vos

adversaires au corps-à-corps. En tirant sur le pilier situé sur la gauche, vous vous facilitez la tâche. Tuez l'homme près du véhicule, puis avant de prendre le chemin des escaliers du temple, allez récupérer le **trésor n°**9 en grimpant sur les rochers situés à gauche et en brisant les pierres dissimulant cette neuvième récompense. Aux portes du temple, une nouvelle cinématique entre en scène. Après celle-ci, avancez dans les couloirs du temple puis bondissez pour user de votre grappin sur l'objet scintillant dès que celui-ci entrera dans votre champ de vision. De cette manière, vous éviterez une mort certaine en esquivant les pièges à terre. Montez les marches qui suivent en longeant le mur de gauche pour apercevoir un léger couloir. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**10. Dans la pièce aux chaînes, sautez sur la plus accessible puis escaladez ces consoeurs à proximité pour progresser jusqu'au passage supérieur.  Le nouveau point de passage passé, vous arrivez aux abords d'un bassin. Plongez dans l'eau et nagez directement sur votre droite. En progressant près de la surface, hissez-vous jusqu'aux plates-formes de droite et récupérez le **trésor n°**11. Replongez à nouveau, puis suivez le cheminement de droite sous l'eau pour ressurgir à la surface un peu plus loin.

En progressant sur la terre ferme, vous faites alors votre première rencontre avec un jaguar. Réglez-lui son compte (pardon B.B.) puis avancez jusqu'aux parois mouvantes. Callez-vous juste à l'entrée puis filez dès l'ouverture des dangereuses parois. En poursuivant vers l'inexploré, vous tombez rapidement à nouveau sur le même type de piège. Cette fois-ci, une simple course ne peut suffire à vous tirer d'affaire. Allez donc vous saisir de la caisse laissée à l'abandon non loin derrière vous et avancez en direction du piège. De cette façon, il vous est possible de franchir l'obstacle sans finir en bouillie pour mamies... Faites attention à bien négocier le passage entre le premier et le second mur aplatissant et tout devrait bien se passer. En continuant encore plus loin, vous accédez à une cour laissant présager une énigme. Il vous suffit d'amener 3 caisses sur 3 différentes enclaves pour ouvrir un passage. Dans un premier temps, délaissez cet objectif principal pour prendre le temps de partir en chasse du **trésor n°**12. Dirigez-vous pour cela dans le coin droit (à partir de l'entrée de la cour) et fouillez le recoin près de la chaîne pour le dénicher sans peine. Poussez ensuite la première des caisses sur n'importe laquelle des plaques mécaniques sur le sol puis plongez dans la partie basse de la cour. Un second jaguar tente de mordre dans vos petites fesses. Hors de question d'abîmer une plastique si parfaite ! Tuez-le donc avant même que l'animal puisse planter ses crocs dans la chair de la pauvre Lara... Observez ensuite cette seconde partie de la zone et plus particulièrement la longue dalle reposant sur l'une des deux caisses du bas. Déplacez celle-ci et la dalle s'affaissera d'elle-même. Agrippez alors cette même caisse de manière à la déplacer sur l'extrémité de la dalle puis remontez sur l'avancée centrale. De ce point, réalisez un saut sur l'autre extrémité de la dalle pour envoyer valser la caisse vers la partie haute de la cour. Faites de même avec la seconde caisse (et oui c'est du boulot) puis placez ces deux éléments sur les enclaves restante.

La sortie à présent ouverte il vous reste tout de même la lourde tâche de trouver le chemin vous permettant d'y accéder. Fort heureusement pour vous, tonton Lolo veille sur ses agneaux et vous donne la solution toute faite. Revenez aux abords de la zone et dirigez-vous vers la chaîne de gauche. Vous remarquez alors que vous pouvez à présent grimper sur celle-ci.
Ne vous gênez pas et sautez sur celle-ci pour pouvoir continuer. A notez que si vous désirez vous emparer du **trésor n°** 13, vous devez jouer une nouvelle fois avec les différents mécanismes avant de partir. Pour cela, partez décaler la caisse positionnée sur la dalle centrale puis enlevez celle de gauche de son encoche. Ceci étant, replacez la caisse sur la dalle située au centre. Faites ensuite en sorte d'avoir dans votre champ de vision la porte du fond puis marchez sur la dalle libre. Enlevez-vous lorsque la porte se sera placée à mi-chemin entre ouverture et fermeture. Remontez alors à la chaîne indiquée précédemment puis sautez sur les rebords du mur pour vous hisser vers la droite puis grimpez vers le haut pour atteindre le sommet de la plate-forme suivante. Suspendez-vous alors à la nouvelle chaîne pour poursuivre par l'autre rebord et continuer sur la droite. Une barre horizontale et quelques acrobaties plus tard et vous arriverez devant la sortie. Hissez-vous alors jusqu'aux rebords supérieurs de la porte et escaladez pour atteindre l'alcôve abritant le mérité 13ème trésor. Redescendez ensuite en prenant garde à la position de la porte et au lieu de continuer vers l'inexploré, dirigez-vous vers la droite et sautez en direction du rebord. Longez alors la falaise et hissez-vous dès que possible sur la plate-forme montante. Enfin, sautez sur la chaîne de manière à atteindre le **trésor n°**14 puis reprenez le chemin de la sortie. En poursuivant légèrement plus loin, vous êtes rapidement confronté à votre première séquence d'action. Appuyez le plus rapidement sur les touches apparaissant à l'écran et laissez Lara faire le reste. Un point de passage plus tard, avancez jusqu'aux abords du précipice.

Celui est plutôt de faible profondeur. Laissez-vous tombez et réglez son compte au troisième matou tapis dans l'ombre. Faites le tour de la zone pour repérer un pan de mur de couleur différente. Il s'agit en fait d'une partie déplaçable. Poussez-la vers l'arrière puis suivez le cheminement sur la droite pour dénicher le **trésor n°**15. Intéressez-vous à

présent aux piliers de torture et montez sur le petit monticule de gravats pour vous suspendre à l'une des barres du premier pilier. Celui-ci se met alors à pivoter sous votre poids. Sautez sur le second pilier pour atteindre une nouvelle prise, puis sur le troisième. Accrochez-vous ensuite aux montants des parois et glissez vers la droite. Lorsque l'accroche ne sera plus possible, bondissez en maintenant le joystick orienté vers la droite et poursuivez toujours dans la même direction. Avancez jusqu'à la fin de la corniche et stoppez-vous. A partir de cet endroit il vous est possible de poursuivre par le haut. Mais nous allons tout d'abord nous emparer du **trésor n°**16, le dernier de ce niveau. A partir du même point donc, effectuez un saut vers l'arrière en vous positionnant bien en face de la barre horizontale. Le pilier pivote alors pour vous présenter une petite grotte où le trésor vous attend. Sautez dans cette cavité, ramassez-le, puis revenez aux accroches de la paroi pour poursuivre vers le haut. Décalez-vous ensuite légèrement sur la droite, jusqu'à toucher l'angle du mur puis sautez à nouveau vers le haut pour vous suspendre aux accroches juste au-dessus. Hissez-vous sur la gauche puis effectuez un saut pour vous suspendre un peu plus loin. Continuez de glisser sur la gauche et faites en sorte de vous retrouver au-dessus du chemin dallé avant de vous laisser tomber sur le sol. Continuez d'avancer jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. A l'issue de celle-ci, les choses sérieuses commencent. Courez droit devant pour traverser le pont et effectuez des sauts aux moments adéquats. Une fois la plate-forme centrale atteinte, il vous faudra venir à bout de tous vos adversaires pour terminer ce premier niveau. Ceux-là sont particulièrement nombreux. Usez sans compter de la visée automatique et veillez à rester constamment en mouvement. Enfin, pensez à récupérer les armes et trousses que laisseront derrière eux vos ennemis lorsque vous les abattrez froidement.

## 2) PEROU - RETOUR A PARAISO

A l'entrée du village, avancez jusqu'au mannequin pour vous exercer aux différentes techniques de combat que maîtrise Lara.  Dirigez-vous ensuite en direction de la seconde maison sur votre droite puis montez sur le toit de celle-ci. D'ici, utilisez votre grappin pour atteindre l'autre côté de la rue et laissez-vous tomber à l'arrière des maisons pour trouver le **trésor n°**17. Ceci étant jouez au football si le coeur vous en dit puis traversez l'avenue principale jusqu'à ce qu'une nouvelle cinématique s'enclenche. Après celle-ci, d'autres soldats reviennent vous embêter.
N'hésitez pas à arroser copieusement le réservoir du camion durant la rixe. D'autres barils peuvent jouer en votre faveur durant l'affrontement. Enfin, gardez à l'esprit qu'une cible mouvante est une cible difficile à atteindre. Tous vos ennemis éliminés, pensez à récupérer quelques munitions avant de grimper le long du mât au drapeau puis de vous hisser jusqu'au balcon à proximité. Ouvrez la porte d'un bon coup de pied et récupérez le **trésor n°**18 dans le bâtiment. Avancez ensuite vers l'église et gagnez la terrasse à proximité grâce aux deux barres horizontales. Ramassez alors le **trésor n°**19. Enfin, revenez sur le sol et explorez l'allée à sa droite pour obtenir le **trésor n°**20 derrière la clôture. Revenez à présent sur la premier balcon après le mât puis sautez vers la gauche pour pouvoir utiliser votre grappin et atteindre ainsi le balcon d'à coté. En pénétrant chez le voisin, un homme tente de vous plomber la cervelle à grands coups de fusil à pompe. Réglez-lui son compte rapidement puis avancez dans la pièce aux nombreuses grenades. Un point de passage s'enclenche alors.

Récupérez un max d'explosifs puis sortez en frappant par la porte à demi-ouverte. Dès que vous mettez le bout du nez dehors, les balles se mettent à siffler dans votre direction. Le comité d'accueil est nombreux mais peu organisé... Sachez faire jouer en votre faveur les divers éléments du décor susceptibles de vous aider puis progressez à travers la cité en n'épargnant personne (n'oubliez pas que vous possédez des grenades à présent). Descendez à même le sol pour pouvoir poursuivre et nettoyez la zone au plus vite si vous ne voulez pas finir en tant que passoire chez Ikea. Le calme revenu, n'hésitez pas à explorer les lieux pour ramasser armes, munitions et santé, mais surtout le **trésor n°**21 dans une des petites cours après les maisons du virage. Avec l'arrivée de la camionnette, une seconde vague d'ennemis charge à nouveau. Ne laissez personne en vie puis avancez en direction de la moto. En selle Mlle Croft ! Durant quelques minutes, vous allez pouvoir juger des talents de pilote de la miss en arpentant un parcours prédéfini. La manipulation du véhicule y est assez simple, l'ordre des commandes également. Prenez garde à éviter tout obstacle et foncez plein gaz la plupart du temps. Durant l'excursion, nombreux seront les mercenaires qui viendront s'en prendre à vous. Tirez-leur alors dessus sans ménagement pour les faire se planter. Enfin, utilisez les divers tremplins et les éléments qui pourront jouer en votre faveur. Arrivé au niveau du ponton, évitez les flammes et les lattes rongées par le feu histoire de vivre un peu plus longtemps. Le second point de passage atteint, vous atteignez 3 camionnettes. Tirez sur les occupants des deux premières puis montez sur la rampe à l'arrière du dernier camion pour finir la poursuite. Après la cinématique, effectuez une roulade pour vous glisser dans la grotte puis lancez une torche de manière à y voir plus clair. Arrivé à proximité du gouffre, accrochez-vous à la barre au-dessus de votre tête pour pouvoir continuer. Après l'éboulement, faites demi-tour et poursuivez sur votre gauche.

Effectuez à nouveau une roulade pour passer sous les barrières puis approchez jusqu'au prochain piège. Callez la grosse caisse sur les dalles de manière à bloquer les lances. Grimpez ensuite dessus pour vous saisir de la seule lance encore intacte et balancez-vous jusqu'au rebord avancé juste en face. Récupérez le **trésor n°**22 dans un des recoins puis poursuivez par la gauche jusqu'au prochain point de passage. Vous débouchez rapidement dans une pièce où de nouvelles dalles piégées demeurent. Utilisez la boule pour progresser jusqu'à l'homme derrière la grille, sans vous faire transpercer. Laissez la boule sur la dalle et gagnez le fond de la salle pour grimper sur la seule plate-forme accessible. Utilisez alors la corde et les piques pour vous hisser jusqu'aux bords suivants. Lorsque vous rejoignez votre collègue, une phase d'action s'enclenche. Dès que le petit symbole en forme de Lara apparaît à l'écran, foncez vers l'ouest et sautez par-dessus le petit obstacle. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous tombiez dans un trou pour échapper à cette étrange créature. Pour sortir de la zone, faites chuter la boule présente sur la plate-forme légèrement en hauteur puis faites-la rouler jusque sur la dalle déclenchant l'activation du piège à pic. Retournez ensuite sur la plate-forme et gagnez l'autre côté de la pièce en vous servant de la seule pique en état et de la corde. Ce nouveau point de passage atteint, n'oubliez pas de prendre le temps de ramasser le **trésor n°**23 dans l'angle.

Ceci étant, gagnez le couloir sombre et prenez votre élan pour sauter par-dessus le piège rempli de piques. Avancez droit devant pour enclencher la cinématique. Arrivé sur le site, faites demi-tour et jetez un coup d'oeil derrière les caisses au départ de votre position pour mettre la main sur le **trésor n°**24. Repérez ensuite le cabanon défoncé (à ciel ouvert) pour hériter du **trésor n°**25. Pour poursuivre, plongez dans l'eau et nagez jusqu'à ce que le fond marin éclairé, vous incite à allez reprendre une bouffée d'oxygène avant de continuer plus loin. Replongez et progressez jusqu'à la salle principale juste après l'arche. Reprenez un peu d'air à la surface puis tirez dans votre direction les quatre points de lumières bleues pour vider l'endroit de l'H2O inutile... Profitez-en pour vous dirigez dans le coin droit de la zone et récupérer le **trésor n°**26 dans une petite grotte bien visible. Poursuivez vers la lumière puis accrochez-vous aux rebords de la paroi de gauche pour grimper dès que vous vous retrouverez bloqué. Glissez ensuite vers la gauche puis sautez vers l'arrière pour atteindre la plate-forme suivante. Continuez à progresser grâce aux accroches et au grappin (on vous indique directement en cours de jeu lorsque cela est nécessaire). Lorsque vous parviendrez jusqu'au chemin aux dalles manquantes, une courte cinématique suivie d'une séquence d'action débutera alors. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moment pour sortir Lara de ce mauvais pas.

Une nouvelle énigme à résoudre vous empêche d'aller plus loin que la zone qui suit. Commencez par faire rouler la boule sur la première enclave (celle du milieu). Retournez ensuite sur vos pas et faites regarder Lara en direction du point bleu (légèrement en hauteur). Lancez alors votre grappin puis tirez en votre direction pour faire chuter l'édifice et récupérer ainsi la seconde boule. Tirez celle-ci vers la cavité de droite. La statue de droite s'ouvre alors laissant apparaître deux structures en forme d'échelle. Montez sur celle de droite puis sautez vers le centre de la statue. De cet endroit, sautez une fois de plus pour atteindre le rebord juste au-dessus puis une fois de plus pour vous positionner au niveau du crâne de la divinité représentée par la statue. Bondissez ensuite sur la droite pour atteindre le sommet de la structure. Là-haut, poussez la statue vers le sol, puis gagnez à votre tour la terre ferme en sautant sur la plate-forme plus à gauche et en redescendant par la statue qui se présentait face à vous à votre arrivée. Il ne vous reste plus qu'à déplacer cette troisième boule jusque dans la cavité restée libre. Une échelle sur la statue au centre est alors accessible. Prenez-la et poursuivez d'un saut sur l'échelle de l'édifice sur la droite. Continuez en vous hissant au sommet du monticule de pierres puis avancez grâce aux rebords du mur de droite. Utilisez la corde pour gagner l'une des plates-formes en face et, si vous désirez mettre la main sur le **trésor n°**27, utilisez cette même corde pour atteindre un rebord difficilement visible dans l'autre direction. Glissez alors vers la gauche et sautez vers l'ouverture en contrebas. Enfin, faites en sorte de pousser la boule et retournez dans la salle de la précédente énigme pour la placer dans l'enclave au centre. Le piédestal vous délivre alors le trésor d'or de ce niveau... Quoi qu'il en soit, en poursuivant vers les deux hommes en contrebas, après la corde, laissez-vous glisser sur la terre ferme dès que possible de manière à pouvoir les affronter. Les deux compères éliminés, poursuivez vers l'inconnu tout en vous préparant à faire parler les canons de vos deux fidèles pistolets. La suite n'est qu'une tuerie sans nom. Progressez en prenant soin de ne laisser aucun survivant sur votre passage. Enfin, après l'avant-dernière cinématique, levez les yeux vers le haut de la falaise et visez l'homme tirant en direction de la jeep.

### 3) TOKYO - RENDEZ-VOUS AVEC TAKAMOTO

Commencez par descendre les escaliers, puis faites la tournée des bars pour rencontrer le barman qui vous renseignera sur la situation en cours. Parlez avec lui puis engouffrez-vous dans l'un des couloirs pour vous entretenir avec votre vieil ami. Reprenez ensuite le chemin de la piste de danse. L'environnement a bien changé depuis tout à

l'heure... Tuez tous les nouveaux arrivants puis continuez par l'ascenseur au bout du second couloir après avoir reçu le passe. Plus haut, passez la porte vitrée puis repérez le petit baril derrière une grille. Reculez-vous alors légèrement et faites exploser l'édifice. Vous pouvez ainsi grimper à la barre juste derrière. En haut, sautez sur la droite puis hissez-vous sur le toit. Passez alors à l'arrière du toit en poursuivant par la droite et détruisez (pour détruire une caisse enclenchez la visée manuelle et tirez) la caisse pour trouver le **trésor n°**28 dissimulé à l'intérieur.
Revenez ensuite sur vos pas et à l'aide du grappin, tirez sur le couvercle de la baie vitrée pour pouvoir accéder à l'intérieur du bâtiment. Cassez alors toutes les caisses pour trouver les trésors n°29 et 30 (l'une d'elles se cache sous l'escalier, l'autre au milieu de divers cartons). Enfin mettez-vous au guidon de la moto et sortez pour vous retrouver à l'extérieur. Placez-vous face au pont et foncez plein gaz vers le tremplin pour gagner le bâtiment d'en face. Une séquence d'action s'engage alors. Comme d'habitude les touches ne changent pas d'une tentative à l'autre. Retenez donc l'enchaînement si vous veniez à vous louper lors de la manipulation. L'autre " rive " atteinte, tournez votre attention sur la gauche et ne vous balancez pas immédiatement à la barre que vous apercevez. Au lieu de ça, descendez le long des caissons pour parcourir l'échafaudage. Au bout se trouve une caisse qu'il vous faudra briser pour trouver le **trésor n°**31.

Revenez ensuite sur vos pas et empruntez cette fois-ci la barre horizontale pour vous balancer sur l'échafaud supérieur. Restez au centre des planches pour ne pas faire contrepoids sur l'une des extrémités puis poursuivez jusqu'à la corde au harnais. Passez alors en mode visée manuelle et dégommez le harnais. Vous pouvez à présent vous suspendre à la corde et atteindre la plate-forme suivante. La suite du parcours n'est qu'une question de balancier. En effet, pensez à observer constamment les éléments brillants indiquant une interaction possible avec le grappin puis suspendez-vous pour pouvoir poursuivre. Enfin, notez qu'il vous faudra alterner entre balancements et simples pivotements pour contourner les angles des structures que vous escaladez. Arrivé vers la rambarde éclatée, lâchez-vous sur la plate-forme accueillant un espace vert et sortez immédiatement vos flingues. Plusieurs hommes escortés par deux chiens de garde s'en prennent à Lara. Eliminez nos amis les bêtes dans un premier temps puis concentrez vos tirs sur les hommes. Quelques lanternes sont à exploser si vous désirez faire de plus amples dégâts dans les rangs ennemis. La baston terminée, pénétrez à l'intérieur du bâtiment en ouvrant les portes de droite. Brisez la caisse au pied des escaliers pour dénicher le **trésor n°**32 puis montez sur les tuyaux au niveau du toit pour vous frayer un chemin jusqu'à la caisse suspendue plus haut. Explosez alors celle-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**33. Ouvrez les portes suivantes pour vous retrouver à l'intérieur d'un complexe informatique grouillant de Yakuzas. Flinguez-les un par un en prenant garde d'être constamment en mouvement afin de ne pas devenir une cible facile pour vos ennemis. La zone dûment nettoyée, trouvez la caisse dans un des angles de la salle et brisez-la pour récupérer le **trésor n°**34.
Placez-vous ensuite face au grand écran et enclenchez le grappin de manière à tirer la structure vers vous. Mais la manipulation prend fin lorsque l'écran se bloque quelques centimètres plus bas.

Passez donc en visée manuelle et tirez sur chacun des crochets retenant l'écran sur chaque extrémité de la structure. Lancez à nouveau votre grappin pour faire chuter l'écran. Deux hommes, apparemment surpris de tant d'audace, viennent vous défier. Tuez-les sans perdre de temps puis montez sur la plate-forme. Trouvez les placards et ouvrez-les à coups de pied afin de libérer le **trésor n°**35. Enfin ressortez du bâtiment. Approchez des murs et grimpez le long de l'immeuble à proximité grâce au tuyau blanc. Sautez vers le rebord de droite pour poursuivre puis glissez toujours dans la même direction jusqu'à pouvoir vous hisser sur la plate-forme supérieure. Vous vous retrouvez bientôt face à un grand panneau. Enclenchez votre grappin et tirez vers vous. Le panneau pivote alors vous permettant de sauter dessus. De celui-ci, poursuivez jusqu'à la plate-forme suivante. Arrivé au tuyau, escaladez-le jusqu'à ce que ce ne soit plus possible puis sautez dos à la plate-forme qui suit pour vous accrocher à la barre horizontale. Cela étant, le panneau se stabilisera de lui-même. Retournez-vous alors pour sauter à nouveau sur le tuyau qui vous avez permis de monter. Remontez légèrement plus haut pour atteindre la dalle supérieure du panneau puis poursuivez jusqu'au prochain tuyau. Arrivé au sommet de celui-ci, votre indic vous signale que vous ne devez pas traîner : la structure sur laquelle se tient Lara est sur le point de céder !

Orientez-vous rapidement sur la gauche et bondissez vers la première barre. Sautez ensuite de barre en barre au plus vite (ces barres plient également sous votre poids). Rentrez dans le bâtiment suivant pour vous frotter à nouveau à vos ennemis. Lancez une grenade aux deux gardes postés près du hall d'entrée puis prenez à droite à l'intersection pour débusquer deux ennemis supplémentaires.
Finissez le travail avec les nouveaux arrivants et pensez à récupérer les trésors n°36 et 37 dans la seconde armoire de la petite pièce près des marches et dans la caisse en bois près du tableau. Le point de passage passé, activez l'interrupteur sur le mur pour faire apparaître le faisceau laser dans le couloir suivant. Utilisez la boule sur la statue de

gauche pour traverser les lieux sans courir le moindre risque (placez-vous derrière la boule en progressant). Dans la pièce suivante, d'autres ennemis armés jusqu'aux dents vous prenne pour cible. Restez à couvert et balancez plusieurs grenades dans leur direction pour éviter toute confrontation directe avec leur fusil à pompe. Grimpez ensuite sur la table et utilisez votre grappin pour balancer la statue en forme de dragon (fixée au plafond) contre la baie vitrée à l'étage. Tuez les deux ennemis qui viennent à vous puis montez d'un étage en vous servant de l'armoire pour prendre appui. Dirigez-vous vers l'annexe et vous ne pourrez manquer la délicieuse petite armoire de style chinois.

Poussez celle-ci dans le vide (à l'endroit où vous aviez fait péter la vitre) pour mettre la main sur le **trésor n°**38. Récupérez les armes lourdes disposées sur la table (vous devez opter pour une arme en particulier) puis prenez l'ascenseur pour l'affrontement final contre Takamoto. Une bonne et une mauvaise nouvelle vous attendent lorsque vous retrouvez le chef du gang. La bonne c'est qu'il détient bel et bien la relique qui vous intéresse tant. La mauvaise c'est que celle-ci possède d'incroyables pouvoirs destructeurs et qu'il n'hésitera pas à l'utiliser contre vous. Vous démarrez le combat au rez-de-chaussée alors que votre ennemi se tient à l'étage du dessus. Commencez par le rejoindre en grimpant à l'un des poteaux derrière les grosses statues. A son niveau, restez à couvert derrière le haut des statues et esquivez à l'aide de vos acrobaties habituelles les attaques rayons de Takamoto. Sélectionnez alors votre arme la plus destructrice (que vous aurez pris soin de récupérer dans la salle précédente) et visez l'homme sans vous détourner de ses attaques meurtrières. Avoir recours à vos trousses de pharmacie ne serra sûrement pas du luxe lors de cette bataille. Pensez à bien esquiver et à prendre votre temps même si la barre de vie de l'ennemi semble descendre de manière incroyablement lente. Le chef du gang finira alors inéluctablement par s'écrouler.

## 4) GHANA - A LA POURSUITE DE RUTLAND

Traversez le sentier jusqu'à ce que s'enclenche la cinématique. Approchez-vous alors du bord de la falaise pour réaliser un saut de l'ange comme indiqué au cours du jeu. Une fois dans l'eau, nagez jusqu'à l'île du milieu pour enclencher un point de passage. A moins que vous ne désiriez plonger dans les profondeurs pour aller dénicher dans un premier temps le **trésor n°**39, aisément repérable. Dans ce cas-là regagnez ensuite l'île centrale pour grimper sur la plate-forme près de la structure en fontaine et sautez pour vous suspendre sur la corde. Lâchez ensuite celle-ci et reculez pour vous saisir du point d'ancrage grâce à votre grappin. Sésame ouvre-toi...

Il ne vous reste plus qu'à tirer vers vous pour que le chemin s'ouvre devant vous. Avant de prendre le chemin du temple, retournez patauger dans les eaux du fleuve. Le courant ralenti par l'abaissement du pont, vous pouvez alors aisément vous saisir du **trésor n°**40 aux abords de l'île. Mais également du **trésor n°**41 en passant dans la grotte sous l'îlot. Dans l'allée du temple, tuez le premier homme rencontré en gardant vos distances puis avancez entres les pièges sans craindre une soudaine vivacité de leur part. Arrivé près de la dalle, marchez dessus pour observer le mécanisme que votre poids déclanche. En fait, cela a pour effet de faire lever une grille plus loin. Restez donc sur cette dalle jusqu'à ce que la grille atteigne le plafond de la grotte puis foncez pour passer celle-ci en effectuant plusieurs roulades après le premier obstacle sauté. Dans la salle qui suit, de nombreux ennemis n'ont pas le temps de vous voir arriver. Profitez de l'effet de surprise pour lancer dans un premier temps quelques grenades puis lutez contre tout le beau monde en vous aidant si besoin des barils ou autres éléments à faire sauter. Prenez garde aux ennemis postés sur la plate-forme et ne traînez pas avant d'aller les rejoindre grâce au coin gauche, car ceux-ci disposent de mitrailleuses.

La haute plate-forme gagnée, éliminez vos derniers opposants pour qu'une ribambelle d'autres déboule par l'entrée de la zone. Cette fois-ci pas de problèmes particuliers, postez-vous derrière la mitrailleuse et laissez parler vos talents meurtriers.
Tous vos ennemis morts, glissez dans votre poche le **trésor n°**42 dans l'angle sur la plate-forme puis sautez sur la corde depuis votre position (depuis la plate-forme esquintée plus précisément) pour vous balancer en direction du pilier près de la roue afin de pouvoir le renverser. Cela aura pour action d'enclencher à nouveau le moulin à eau et du même coup certains pièges... Sautez sur l'une des lances du moulin et patientez jusqu'à ce que le mouvement circulaire vous amène vers les hauteurs. D'une position plus élevée, il vous est en effet possible d'agripper la seconde corde en bondissant avec adresse. Balancez-vous ensuite pour atteindre la petite plate-forme faisant l'angle, puis attirez vers vous la plate-forme métallique coulissant d'un bon coup de grappin. Postez-vous alors sur la grille et visez le pilier scintillant au loin, toujours avec votre grappin. Hissez ferme pour vous rapprocher de l'angle gauche de la salle, puis sautez sur la plate-forme. Observez ensuite le pan de mur de ce nouveau côté de la zone et partez vous suspendre à la corde. Depuis celle-ci, balancez-vous jusqu'aux piques de la roue annexe à celle de droite. Puis gagnez l'escalier de pierre. Enfin montez encore plus haut jusqu'à l'activation du point de passage. Avancez vers la nouvelle pièce qui vous

fait face et descendez du rebord pour éliminer le jaguar qui attend sous vos pieds. Cette nouvelle preuve d'amour envers les animaux réalisée, marchez en direction du chemin en pente, à droite en prenant pour repère votre lieu d'arrivée, et hissez-vous sur le montant (n'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**43 dans l'angle dès que vous en aurez le temps). Traversez la pièce jusqu'au prochain angle. Observez les grosses dalles suspendues au-dessus du sol. Vous allez devoir vous servir de ces deux-là pour atteindre les hauteurs de la pièce. Montez alors sur le monticule dans l'angle et prenez votre élan pour pouvoir grimper sur le premier des deux blocs. Vous remarquez alors que celui-ci tend à s'affaisser sous votre poids.

Patientez jusqu'à ce que le deuxième dépasse le premier d'une certaine mesure puis sautez rapidement sur le suivant pour pouvoir vous propulser sur l'échelle juste derrière, à présent à votre hauteur. Faites quelques pas pour enclencher une cinématique durant laquelle on vous montre l'ensemble d'un mécanisme. Observez attentivement la scène puis plongez dans les eaux. Rendez-vous jusque dans la deuxième partie du bassin (partie arrière) et hissez-vous sur la terre ferme dans le coin haut gauche (en prenant pour point de repère votre position au départ de la zone). Marchez alors sur la droite pour mettre la main sur le **trésor n°**44. Nagez ensuite jusqu'au radeau flottant nonchalamment sur les eaux et grimpez sur celui-ci. A l'aide du grappin, visez le premier poteau scintillant pour vous hisser jusqu'à lui. Avec le courant, votre radeau ne devrait pas tarder à basculer lentement vers l'embouchure donnant sur la seconde partie du bassin. Un nouveau pilier vous permet alors de vous diriger vers la berge de droite. Lorsque vous serez suffisamment à hauteur sautez sur celle-ci. Contournez alors le gros bloc de pierre et commencez à monter le long de l'échelle taillée dans la roche. Grimpez jusqu'à dépasser le premier bloc, et sautez sur celui-ci (enclenchez seulement la touche de saut, sans même toucher au joystick directionnel). Ce système de pierres sur poulie est similaire au premier rencontré juste avant la cinématique. Servez-vous donc du poids de Lara pour faire monter le deuxième bloc, puis sautez sur ce dernier en pleine ascension pour pouvoir atteindre la plate-forme surélevée suivante. Ramassez le **trésor n°**45 grossièrement dissimulé dans l'angle du pilier, puis sautez vers la gauche pour pouvoir enclencher votre grappin et vous suspendre ainsi au-dessus du vide. Balancez-vous jusqu'aux parois abîmées et glissez vers la droite une fois le rebord accroché. Lorsque vous y serez, laissez-vous tomber pour vous rattraper à l'encoche en dessous. Positionnez-vous ensuite entre les deux piliers et bondissez vers l'arrière pour vous agripper directement à la falaise, grâce à sa faille. Laissez-vous à nouveau tomber pour que Lara vienne s'accrocher à l'encoche en dessous d'elle, puis bondissez sur la droite.

Avancez alors légèrement et répétez le mouvement précédent pour atteindre la plate-forme. Engouffrez-vous dans le coin gauche et marchez sur le gros interrupteur au sol. Un énorme bloc tombe alors d'une plate-forme. Sautez sur celle-ci (lorsqu'elle se sera parfaitement immobilisée) et gagnez ainsi la plate-forme centrale. Vous remarquez alors qu'un point scintillant sur la statue peut être agrippé à l'aide de votre grappin.
Cela ne sert à rien pour le moment. Poursuivez plutôt sur la droite pour atteindre à présent l'autre coin. Là-bas, déplacez le bloc sur l'interrupteur au sol puis retournez dans l'angle opposé. Placez-vous sur l'autre interrupteur et patientez jusqu'à ce que la première plate-forme cesse complètement de pivoter sur elle-même (elle réalise deux tours complets). Il vous faut alors faire preuve de rapidité et parvenir sur la plate-forme centrale le plus rapidement possible pour agripper la pierre scintillante et la tirer vers vous avant que le mécanisme enclenché par la rotation de la plate-forme de gauche ne s'arrête complètement. Cette contrainte vous oblige à sauter pendant que la plate-forme pivote. Anticipez alors le mouvement de rotation en sautant avec un peu d'avance pour atteindre sans le moindre bobo votre point de chute. Une fois sur la plate-forme centrale, enclenchez votre grappin et tirez rapidement sur la pierre. Vous avez enfin réussi à noyer la zone. Plongez dans l'eau juste en dessous et revenez en arrière jusqu'à la salle aux deux roues. Prenez le chemin piégé à présent en parfait fonctionnement et allez vous frotter aux trois séries successives. Le premier piège s'évite aisément à l'aide de roulades. Arrivé au second, poussez le bloc devant vous jusqu'à ce que les premières lames reviennent à l'arrière. A ce moment-là, grimpez sur la pierre et sautez par-dessus la seconde série à l'arrière. La troisième épreuve s'entreprend en roulant dans un premier temps sous les premières lames et en alternant ensuite avec de simples sauts pour franchir les suivantes. En poursuivant après le prochain point de passage, une énorme pierre déboule menaçant de transformer Lara en tapis de sol. Prenez vos jambes à votre cou sans trop tarder, et sautez par-dessus les piques de droite avant d'effectuer une roulade sous celles de gauche et enfin sautez par-dessus le gouffre. Le nouveau point de passage activé, explorez le côté gauche de la zone et descendez le long de l'échelle pour trouver le **trésor n°**46.

Arrivé en dehors du temple, sautez sur la barre horizontale de gauche pour vous balancer vers le pilier suivant. Glissez vers la gauche puis sautez vers le haut pour vous suspendre à l'accroche supérieure. Décalez-vous ensuite vers le second pilier de manière à pouvoir sauter sur lui. Les passes suivantes sont à exécuter rapidement compte tenu du fait

qu'un rocher menace de vous tomber sur le haut du front. Sautez pour accrocher le rebord supérieur puis bondissez immédiatement vers la droite en direction de la barre horizontale. Balancez-vous alors jusqu'au prochain point de passage après la plate-forme. Poursuivez par les plates-formes métalliques et les barres horizontales. Prenez garde aux éboulements et continuez jusqu'à l'embouchure du tunnel. Allumez votre lampe pour pallier à l'obscurité et sautez par-dessus les deux gouffres remplis de piques en utilisant votre grappin pour vous suspendre aux parois du plafond. Peu de temps après, vous pénétrez dans une zone où fourmillent plusieurs hommes de main de votre ennemi. Eliminez-les puis traversez par le pont pour vous diriger vers une nouvelle séance d'escalade. Après les deux barres horizontales, suspendez-vous au pilier puis sautez derrière la cascade pour accrocher un autre pilier. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme juste en dessous. Observez alors le pan de mur et placez une grenade à l'endroit paraissant abriter une cavité. Pénétrez ensuite à l'intérieur pour récupérer le **trésor n°**47.

Revenez au premier pilier et poursuivez par le haut. Continuez par la droite pour atteindre la plate-forme. La zone qui suit grouille à nouveau d'ennemis. Traversez rapidement le pont avant que vos opposants ne le fassent sauter et prenez garde à l'homme en blanc armé d'un fusil à pompe. Ramassez ensuite toutes munitions nécessaires avant de poursuivre par la porte suivante. Tuez le jaguar et montez sur les escaliers de gauche. Une énorme pierre déboule alors pour vous réduire en bouillie. Sautez sur la corde et balancez-vous jusqu'aux escaliers de droite pour éviter celle-ci. Malheureusement, la même chose vous arrive de ce côté-ci. Protégez-vous alors dans la petite cavité creusée dans le mur pour esquiver le projectile puis montez. Tenez-vous ensuite sur l'interrupteur qui ouvrira alors la porte devant vous. Au lieu de vous précipiter par cette issue, faites donc demi-tour et dévalez à toute vitesse les escaliers. Une autre porte s'est ouverte avec derrière elle le **trésor n°**48. Cette dernière récompense en poche, revenez sur la dalle, puis effectuez plusieurs roulades pour vous glisser sous la trappe avant que celle-ci ne se referme. Vous voilà face au Boss de fin de niveau, Rutland en personne.
.. Le combat se déroule en deux phases. Lors de la première, l'ennemi vous attaque à l'aide de grenades ou en vous défiant directement au corps-à-corps. Si les grenades s'esquivent facilement, les attaques de front posent déjà plus de difficultés. Restez alors en perpétuel mouvement et réalisez des esquives à grands renforts de roulades et de sauts latéraux. Lorsque Rutland grimpe sur l'une des plates-formes, appuyez sur la touche d'action apparaissant à l'écran pour endommager la partie inférieure. Sortez alors votre grappin et tirez vers vous pour faire en sorte que la plate-forme s'écroule. Continuez ainsi jusqu'à ce que plus aucune structure ne soit susceptible d'aider votre ennemi à recouvrir de l'énergie. La phase d'affrontement finale débute alors et les dégâts que vous infligez à Rutland resteront irréversibles. Pour encore plus d'efficacité, pensez à utiliser votre arme secondaire.

## 5) KAZAKHSTAN - PROJET CARBONEK

Au commencement, plongez la tête la première du haut de la falaise. Dès que la touche d'action apparaît à l'écran, appuyez immédiatement sur le bouton qui lui est associé de manière à ouvrir votre parachute. Si tout se passe bien, vous atterrissez normalement sur le toit d'un entrepôt. Marchez vers la mitrailleuse et postez-vous aux commandes pour faire carton plein dans les rangs ennemis. Déplacez-vous ensuite jusqu'à la partie supérieure du toit et sautez sur la barre horizontale fixée sur le pylône pour atterrir sur les caisses juste en face. Enfin, hissez-vous sur le toit du nouveau bâtiment et récupérez le **trésor n°**49 planqué sous la caisse. Descendez ensuite sur la terre ferme et tuez les derniers ennemis présents sur les lieux. Prenez alors le chemin du bâtiment où nombre de vos ennemis ont dû périr. Avancez vers l'arrière-salle et fouillez l'étagère adossée sur le mur du fond pour y trouver le **trésor n°**50. Revenez ensuite dans la salle principale et grimpez le long de l'échelle au centre. Sur le toit, éliminez l'homme sur la tourelle à proximité puis sautez sur le poste de surveillance. Descendez prudemment sur le sol et zigouillez vos nouveaux opposants. Marchez ensuite vers la gauche et observez la caisse suspecte derrière les grilles.

Faites sauter le baril à proximité puis occupez-vous de la caisse pour faire main basse sur le **trésor n°**51. Pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment à l'enseigne lumineuse. Après avoir discuté avec les deux prisonniers, ressortez et avancez vers les ennemis apparaissant au loin. Tuez-les tous puis pianotez sur le clavier numérique près du portail pour pouvoir poursuivre. Placez-vous alors immédiatement sur le côté gauche afin d'éviter les barils que vous lanceront vos opposants du haut de la pente. Pénétrez ensuite dans le bâtiment informatique et admirez la cinématique qui s'en suit. Poursuivez par l'échelle et bondissez sur le pilier téléphérique. A partir de ce point, sautez sur la corde et laissez-vous glisser jusqu'à la prochaine plate-forme. Sautez alors vers la terre ferme pour affronter de nouveaux ennemis puis filez jusqu'au tunnel où une bécane vous attend. Lancé à pleine vitesse, vous allez alors devoir tenter de rattraper le train tout en vous occupant des hommes venus pour vous arrêter. Suivez le véhicule en prenant garde aux arbres et autres rochers et canardez tout ce qui vous approche de près ou de loin. Arrivé au tunnel, continuez par le chemin de droite et

empruntez les tremplins pour ne pas finir dans les gouffres menaçants. Lorsque vous retrouverez le cheminement du train, des camions ennemis rentreront dans la partie...

Restez concentré et ne perdez pas de temps pour ne pas prendre du retard sur le convoi. Un contournement plus tard, vous enchaînez diverses cascades au-dessus de wagons et finissez par vous retrouver sur le train lui-même. Une séquence d'action s'en suit alors. Pianotez de vos petits doigts pour rentrer la combinaison adéquate. Dans l'entrepôt, passez en visée manuelle et attirez vers vous la poutre métallique scintillante. Jetez-vous ensuite dans le vide pour atteindre la corde et vous hisser jusqu'à la plate-forme juste en face. De celle-ci, montez le long de la petite échelle puis sautez sur votre droite arrivé en haut, de manière à vous accrocher au panneau. Bondissez ensuite en direction des barres horizontales qui vous permettront de passer par-delà le train en flammes. De l'autre côté de la salle, brisez la caisse plus à gauche pour trouver le **trésor n°**52, puis effectuez la même manoeuvre avec la poutre pour passer le dernier rideau de flammes. Sans descendre de votre perchoir, tirez sur l'hélice du conduit visible à hauteur puis pénétrez à l'intérieur pour enclencher un point de passage. Le couloir qui suit comporte plusieurs câbles électriques qu'il vous faudra éviter en effectuant sauts et roulades.
Près de la grille, approchez du cadavre pour ramasser la note blanche, puis bifurquez à gauche. Sautez sur la barre puis balancez-vous jusqu'à la corde pour vous propulser sur le prochain rebord (ouf !). Arrivé dans le couloir où il vous faut vous balancer quasiment au niveau du sol pour atteindre le rebord opposé, laissez-vous tomber pour récupérer le **trésor n°**53, dissimulé dans la caisse à l'arrière. Poursuivez jusqu'au prochain point de passage activé lors de votre arrivée dans un nouvel entrepôt. Faites le tour de la zone et repérez l'emplacement du générateur. Sautez ensuite sur le plus haut bloc puis en direction du panneau pour accrocher une des premières passerelles sur la droite. Prenez alors votre élan pour sauter vers la suivante puis avancez vers la lumière rouge. Enfin, sautez sur la corde pour rabaisser la rampe et envoyer ainsi de l'énergie. Placez-vous face à la machine et lancez votre grappin sur l'accroche scintillante pour la tirer dans votre direction. Un plan du labo s'allume et la porte de sortie située dans l'avant salle est déverrouillée. Avant de repartir vers de nouvelles aventures, grimpez sur les espèces de grilles situées vers la droite du plan puis hissez-vous sur la passerelle de gauche.

D'un coup de grappin, ouvrez la porte de la plate-forme qui vous fait face puis sautez sur celle-ci pour aller ramasser le **trésor n°**54, planqué sous la caisse. Poursuivez ensuite par la porte. Dans le nouveau couloir, avancez jusqu'aux fumées vertes puis pivotez pour vous hisser sur la passerelle. D'ici, sautez sur la barre horizontale puis sur la seconde passerelle. Poursuivez jusqu'à la prochaine porte. Vous rencontrez alors Amanda. Après la cinématique, au lieu de vous positionner directement derrière le canon, laissez-vous glisser par la passerelle et abattez les trois ennemis en contrebas. Ramassez le **trésor n°**55, négligemment laissé à l'abandon dans un des coins de la zone. Grimpez ensuite au poteau électrique tout en prenant garde de ne pas entrer en contact avec l'électricité puis utilisez les deux barres horizontales pour atteindre la corde. De celle-ci, bondissez jusqu'au poteau, puis gagnez la plate-forme grâce aux deux suivants tout en restant attentif au débit d'électricité. Envoyez une grenade sur le baril derrière la grille puis allez récupérer le **trésor n°**56 sous la caisse. Poursuivez par la seule issue et traversez le couloir pour trouver le prochain entrepôt. Sur place, commencez par éliminer vos ennemis, montez ensuite sur le générateur (faites-le rouler jusqu'au maximum au préalable) et sautez sur l'échelle adossée au mur. Montez ensuite sur la plate-forme, gagnez la passerelle suivante à l'aide de la barre horizontale reliant les deux.

Depuis la corde, hissez-vous légèrement plus haut et balancez-vous de manière à pouvoir vous suspendre sur le bloc au-dessus de l'orbe bleu. Faites le tour de la structure et effectuez un saut vers l'arrière pour atteindre la barre horizontale suivante. Sautez ensuite sur la première passerelle puis sur l'autre en passant par l'échelle. Approchez-vous de la corde et tirez sur les barils au loin. Balancez-vous ensuite jusqu'à la plate-forme dégagée et ramassez la paperasse à proximité du cadavre. Approchez-vous du panneau de commandes et abaissez le levier. Redescendez ensuite pour, à l'aide du grappin, déplacer le chariot jusqu'à la porte. Là-bas, hissez-vous sur la passerelle pour éviter les gaz toxiques. Lorsque vous serez bloqué par les câbles à présent électrifiés, utilisez votre grappin pour faire balancer ces derniers. De cette manière, la conduction électrique n'opérera qu'en discontinu. Profitez-en alors pour passer au moment opportun (n'hésitez pas à combiner vos actions avec quelques roulades afin de prendre un minimum de risques). De retour vers la centrale, ouvrez le compartiment d'accès à l'aide d'un bon coup de grappin et laissez le générateur s'infiltrer de lui-même vers le noyau. Vous remarquerez alors que les portes sur votre droite se mettent à délirer. Glissez-vous à l'intérieur de la nouvelle salle en effectuant une roulade lors de leur ouverture. Après la cinématique, récupérez la note sur le quatrième cadavre de scientifique puis sortez par la seconde issue. Placez-vous aux commandes du canon Tesla et faites en sorte d'amener la passerelle située sur votre gauche, plus vers la droite afin de vous constituer un moyen de franchir le gouffre.

Si vous désirez récupérer le trésor d'or de ce niveau, il vous faudra toutefois réaliser quelques manoeuvres de surplus. Après avoir déplacé la petite passerelle sur la droite, allez faire chuter la caisse qui repose dessus. De cette manière vous pouvez à présent pousser la passerelle jusque dans ses derniers retranchements.
En grimpant alors sur celle-ci (grâce au bloc notamment) vous pouvez emprunter un cheminement vous menant jusqu'au **trésor n°**57. Sur l'autre rive, délaissez vos ennemis pour vous engouffrer directement dans le couloir suivant. Pour vous déplacer, utilisez les points d'accroches combinés avec le grappin. Dans la salle qui suit, vous retrouvez Amanda pour entamer le dernier acte de ce chapitre. Votre vieille amie a bien changé et ses ambitions également. Dès le retour de l'entité, foncez jusqu'au centre de la pièce pour vous poster derrière le canon à particules. A l'aide des commandes de la machine, vous devez alors attirer l'entité vers vous puis l'expulser vers une zone d'énergie tesla. La bête disparaît temporairement. Délaissez la machine et allez abaisser un ou deux leviers sur les 4 qui ponctuent les contours de la pièce. Continuez à agir de la sorte jusqu'à ce que les 4 leviers aient été abaissés. Revenez alors à la machine et éjectez les 4 gros orbes apparus dans les rayons d'énergie tesla le plus rapidement possible (les orbes finissent par retrouver leur point d'origine si vous n'agissez pas assez rapidement). Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous servir de votre grappin pour accrocher le fragment d'épée au-dessus de votre tête.

## 6) ANGLETERRE - LA TOMBE D'ARTHUR ?

Vous débutez dans une sombre ruelle. Regardez en l'air et vous apercevrez alors une grille d'aération scintillante. Utilisez votre grappin pour la faire tomber vers vous. Déplacez ensuite la lourde caisse juste en dessous, puis hissez-vous dans l'ouverture. Dans la pièce où vous débouchez, brisez la caisse pour trouver le **trésor n°**58. Poursuivez par l'ouverture suivante. De retour à l'extérieur, approchez-vous de la grande grille et sautez sur le rebord du mur, légèrement plus à droite. Sautez ensuite au-dessus puis hissez-vous vers la gauche pour vous laisser tomber de l'autre côté de la grille. Mettez en marche le disjoncteur puis aidez-vous à nouveau des nombreuses accroches qu'offre la paroi murale pour passer outre le sol électrifié. Allez ouvrir la porte. Vous débouchez sur un vieux musée en piteux état. Approchez-vous de l'épée dans le socle et actionnez celle-ci pour vous ouvrir une nouvelle issue. Poursuivez vers les planches placées en travers du vide et repérez l'ouverture dans le mur de droite. Rampez alors jusqu'à la caisse renfermant le **trésor n°**59 pour vous en emparer. Marchez ensuite sur les planches et sautez sur les barres horizontales pour accrocher la plate-forme suivante. De celle-ci sautez sur le pont relevé pour que votre poids puisse l'entraîner vers le bas. N'attendez pas que la manoeuvre se fasse et sautez alors vers l'arrière d'un bond. Enfin, sautez sur le pont pour pouvoir continuer. Arrivé devant le gouffre suivant, tirez sur l'arçon du cercueil puis sautez sur celui-ci. Sur l'autre rive, dirigez-vous vers le stand théâtral et passez par l'étroit passage pour trouver le **trésor n°**60 dissimulé dans une caisse.

Revenez sur vos pas et poursuivez grâce au grappin qui vous tiendra la porte suivante suffisamment longtemps relevée pour que vous puissiez vous glisser sous l'ouverture. Vous ne tardez pas à découvrir un transporteur de palettes. Placez-vous aux commandes de celui-ci et déplacez plusieurs caisses dans l'angle où l'on peut voir une grille d'aération en levant la tête. Vous devez alors parvenir à placer au moins deux caisses l'une sur l'autre et une troisième à proximité de manière à vous constituer un escalier de fortune. Glissez-vous alors par l'ouverture après avoir arraché la grille d'un coup de grappin et brisez la caisse à l'intérieur de la salle pour empocher le **trésor n°**61. Remontez ensuite sur le transporteur et forcez le passage pour poursuivre en contrebas. Rentrez de plein fouet dans le sarcophage afin de mettre la main sur le **trésor n°**62 puis écartez les caisses pour perforer le muret sur votre machine. Ne quittez pas votre monture et traversez les couloirs piégés en sécurité grâce à celle-ci. Après la séquence d'action, approchez-vous de l'escalier en ruine sur la vue plongeante et lancez votre grappin vers le **trésor n°**63, dans l'angle, pour vous en saisir. Toujours au même endroit, repérez le **trésor n°**64 et attirez-le vers vous par le même procédé. Descendez ensuite à l'aide de sauts et autres acrobaties rocambolesques. N'oubliez pas en cours de route de saisir le rebord du couloir de droite après le second effondrement pour mettre la main sur le **trésor n°**65. Arrivé sur le plancher des vaches, guidez Lara jusqu'au gouffre de flammes et sautez par-dessus pour arriver dans un couloir aux grilles brûlantes.

Pas la peine de vous servir de la caisse gentiment mise à disposition et franchissez plutôt cet obstacle de deux bonds successifs.
Tirez ensuite la caisse vers vous grâce au grappin et placez-la sur la seconde série de flammes derrière le couloir. Hissez-vous ensuite sur ce bloc et sautez par-dessus les dalles chaudes. Enfin, faites venir le bloc jusqu'à vous et positionnez-le sous la porte pour pouvoir passer par-dessus. Dans le couloir suivant, abaissez le levier et déplacez la caisse sous les lances rotatives de droite pour aller récupérer le **trésor n°**66. Passez ensuite par le chemin du milieu et traînez une des caisses jusqu'aux abords du prochain couloir enflammé. Actionnez le levier et poursuivez par la porte s'ouvrant alors. Marchez sur la dalle au sol puis plongez dans les eaux situées sur votre gauche. Montez sur la terre

ferme en nageant vers la droite et observez le mur face à vous. Vous apercevez alors le **trésor n°**67 dans une alcôve protégée par des grilles. Saisissez le lustre grâce au grappin et balancez-le sur celles-ci de manière à ce qu'elles se brisent. Il ne vous restera plus qu'à vous saisir du trésor toujours grâce à l'aide de votre fidèle grappin. Effectuez ensuite la même manipulation sur l'alcôve au cercueil. Puis faites en sortes de le hisser jusque sur la dalle. La porte au fond du couloir restera relevée et il vous sera possible de poursuivre vers l'inconnu. Sautez dans l'eau et saisissez-vous du **trésor n°**68, dès le départ du conduit.

Nagez fermement pour remonter le courant jusqu'au levier que vous abaisserez. Dès que vous apercevrez le cercueil, montez à bord et bondissez sur le rebord latéral depuis celui-ci (si vous n'êtes pas assez près de ce rebord, accrochez une lanterne avec le grappin). Plongez dans la seconde partie de cette zone aquatique. Nagez jusqu'à la première intersection et prenez à gauche. Faites de même arrivé à la prochaine puis tirez le second levier pour bénéficier d'un nouveau radeau morbide (comprenez : cercueil). Utilisez les lampes pour remonter le couloir de droite et parvenir ainsi devant le rebord abritant le **trésor n°**69. Laissez-vous ensuite porter par les flots et sautez dans l'embouchure de gauche (par rapport au couloir d'origine). Nagez jusqu'à la terre ferme et servez-vous de votre grappin pour faire pivoter les deux barres encadrant l'entrée du grand bâtiment. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et hissez-vous sur la plate-forme pour sauter vers le chemin en pente. Durant la glissade, sautez pour vous agripper à la barre horizontale que vous aviez placée précédemment, puis projetez-vous dans les airs pour vous agriper à la lanterne avec le grappin et gagnez ainsi la seconde barre horizontale. Poursuivez jusqu'à la chaîne pour vous hisser jusque sur le toit de la structure. Partez vers la roche et ramassez le **trésor n°**70, dissimulé entre les stalagmites. Sautez ensuite dans le puits et descendez en rappel grâce à la corde de la cloche. Dans l'édifice, allez faire un tour vers les tombes et déplacez celle étant brisée en deux morceaux jusqu'au pied du pilier à moitié détruit, au centre de la pièce. Placez-vous alors près du socle retenant prisonnière l'épée du roi Arthur et accrochez le lustre avec votre grappin pour le balancer fortement en direction de la cloche (insistez en reprenant à deux reprises le lustre pour l'élancer encore plus).

La suite des opérations doit se dérouler rapidement. Sautez sur le morceau de tombe que vous venez de déplacer, puis sur le restant de pilier. De cette position, bondissez alors sur la corde à proximité. La cloche gagnera en hauteur et le lustre devrait venir le percuter. Si ce n'est pas le cas, redescendez et essayez de faire en sorte de balancer le lustre avec encore plus de précision. Si c'est le cas une cinématique débute. Sortez du bâtiment pour qu'une espèce de dragon des eaux apparaisse devant vous. La technique pour le vaincre demeure relativement simple. Vous devez tirer sur les 4 piliers près des mécanismes et lui faire tomber les cages à proximité sur le haut de son crâne. En tirant sur les piliers, attendez que l'animal s'immobilise pour utiliser votre grappin dans la même direction. Tirez alors vers vous pour faire chuter la cage. Remplissez cette condition en chacun des points pour vaincre la bête. Sautez ensuite sur sa dépouille pour atteindre la sortie. Après la nouvelle séquence d'actions qui vous attend, tirez sur l'enclave retenant la grille puis escaladez cette dernière pour vous saisir de la corde libre à présent. Pivotez depuis celle-ci pour vous lâcher de l'autre côté. Récupérez le **trésor n°**71 puis remontez sur la corde. Balancez-vous jusqu'à la plate-forme suivante et prenez le chemin du retour. De nombreux ennemis tentent de vous arrêter, soyez sans pitié. Arrivé près du levier, n'y touchez pas et poursuivez. Arrivé dans la zone au hélices, utilisez les caisses pour vous hisser sur les plates-formes latérales de droite et de gauche.
Poussez alors dans un premier temps le mur où figure le chiffre I, puis faites la même chose avec le mur où est inscrit le chiffre II. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la salle de l'ascenseur et poussez le mur marqué du chiffre III. Prenez alors le passage s'ouvrant sur votre droite pour obtenir le **trésor n°**72. Reprenez ensuite le chemin du retour dont vous connaissez à présent la route...

## 7) NEPAL - LA CLE GHALALI

Dès le départ, sautez sur le rebord et commencez à glisser vers la gauche. Activez le rythme en vous balançant de manière rapide (actionnez le bouton de prise en rythme) pour ne pas finir au fond du ravin lorsque la corniche viendra à céder. La première plate-forme atteinte, glissez sur le chemin en pente puis bondissez vers le pilier suivant. Poursuivez jusqu'aux barres horizontales et hissez-vous jusqu'au sommet du dernier pilier avant l'activation du point de passage. Avancez alors et laissez-vous tomber avec précaution dans la cavité située à l'arrière. Vous pouvez alors récupérer le **trésor n°**73. Remontez et faites face au chemin précédemment emprunté. Sautez alors dans le vide et aidez-vous du grappin pour vous balancer sur la première des 3 piques verglacées. Sautez de manière rapide sur les deux autres puis sur le rebord de la falaise à l'arrière pour vous mettre en sécurité. Glissez à présent vers la droite et allez récupérer le **trésor n°**74 sur la petite plate-forme légèrement plus loin. Revenez sur vos pas et sautez sur l'accroche au-dessus de votre tête pour pouvoir poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme et tirez sur la plaque de verglas (en passant par la

visée manuelle) pour emprunter le tunnel. Enchaînez les descentes et bondissez par-dessus les gouffres jusqu'au nouveau tunnel. Le **trésor n°**75 vous y attend. Vous le trouverez dans la cache de glace (la glace apparaît alors légèrement différente et il vous suffit de tirer dessus pour la briser).

Effectuez un saut bien calculé pour l'atteindre. Les premiers décombres d'avion passés, faites le tour des épaves pour trouver le **trésor n°**76. Descendez ensuite d'un niveau puis sautez vers la plus grosse partie de la carcasse de l'appareil. Abattez la panthère blanche qui vous attaquera et dirigez-vous à droite pour faire chuter les débris dans l'encornure de la plate-forme à l'aide de votre grappin. Grimpez et récupérez le **trésor n°**77. Reprenez ensuite le chemin de l'appareil et placez-vous au tout début sans trop avancer vers le cockpit ; retournez-vous et saisissez le réacteur à l'aide de votre grappin. Tirez-le alors vers vous de manière à ce qu'il fasse contrepoids à l'arrière et vous permette d'aller farfouiller à l'avant. Votre curiosité vous apporte des ennuis. Enchaînez la suite de touches apparaissant à l'écran pour ressortir de cette situation gênante sans le moindre bobo. De retour sur le plancher des vaches, placez-vous à l'endroit où se tenait l'épave et bondissez vers le chemin en pente. Toute une succession de péripéties s'enchaîne alors. Trois descentes et quelques sauts plus loin, avancez dans le tunnel et repérez le **trésor n°**78 sur l'autre rive. Utilisez le grappin pour le récupérer. Poursuivez jusqu'aux prochaines piques et n'ayez pas peur de sauter sur la plate-forme empilée sur un tas de roches. Ne traînez pas et sautez rapidement sur la suite du parcours. Vous pouvez également bondir sur le rebord latéral et glisser vers la droite pour récupérer le **trésor n°**79. La plate-forme suivante gagnée, laissez-vous tomber d'un niveau et longez la corniche vers la gauche jusqu'à atteindre le rebord inférieur.

Repartez vers la gauche puis lâchez-vous à deux reprises vers le bas. Enfin, glissez-vous dans la petite niche encore plus à gauche pour trouver le **trésor n°**80. Revenez sur vos pas, et agrippez-vous à présent sur le rebord situé sur votre gauche lors de votre arrivée. Glissez alors jusqu'à ne plus pouvoir poursuivre et bondissez au-dessus du gouffre. Gagnez la barre verticale en vous laissant tout d'abord tomber d'un niveau puis grimpez jusqu'en haut pour pouvoir vous saisir du prochain rebord. Traversez-le avant qu'il ne s'effondre puis hissez-vous sur la plate-forme du dessus pour activer un point de passage. Vous retrouvez alors quelques ennemis. Tirez sur les bidons pour en faire sauter un maximum puis finissez le travail au cas par cas. Revenez ensuite au départ de la zone de combat et longez la falaise sur la droite pour dénicher le **trésor n°**81. Hissez-vous ensuite sur la petite plate-forme toujours près de l'entrée et brisez le mur de glace pour sauter dans la grotte et récolter ainsi le **trésor n°**82. Utilisez les blocs de glace pour poursuivre de quelques sauts. Juste avant d'utiliser le grappin, ramassez le **trésor n°**83, puis continuez jusqu'à la plate-forme suivante pour utiliser la corde et atteindre le prochain tunnel.
Arrivé au point de passage, observez le pan de mur à gauche de la caverne pour vous saisir du **trésor n°**84. Avancez ensuite jusqu'au devant de l'eau. Tirez sur le bloc de glace au plafond et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la seconde partie de la caverne. La partie suivante vous encourage à faire la même chose en vous aidant cette fois-ci de morceaux de glace en mouvement.

Si jamais vous veniez à tomber dans l'eau glacée, remontez vite sur l'une des plates-formes. Le **trésor n°**85 vous attend sur l'une des berges. Partez ensuite pour l'ouverture sur la droite et montez les escaliers se dressant devant vous. Tuez la première panthère et descendez le long des escaliers de droite jusqu'au panneau fissuré. Détruisez-le en passant par la visée manuelle puis ramassez le **trésor n°**86 dissimulé derrière. Sautez ensuite en direction du vide (inutile de vous rappeler de remonter jusqu'à la plate-forme la plus haute) et utilisez votre grappin pour traverser intégralement le gouffre. Arrivé de l'autre côté de la salle, tuez l'animal puis empruntez l'escalier de gauche. Suivez alors le cheminement de la route qui s'ouvre devant vous pour trouver et ramasser le **trésor n°**87. Revenez vers l'énorme statue et empruntez cette fois-ci le sentier de droite pour mettre la main sur le dernier des trésors, le **trésor n°**88. A nouveau, faites en sorte de vous retrouver devant la statue de Bouddha. Vous remarquerez alors deux balances positionnées sur la statue. Dans celle de droite (face à la statue), commencez par placer la grosse caisse. Grimpez ensuite sur la structure et sautez sur le second ascenseur (celui de gauche donc). La passerelle s'abaissera normalement jusqu'au niveau du sol mais pas pour longtemps. Profitez de ce bref délai pour accrocher le bloc doré avec votre grappin et le hisser sur l'ascenseur. Repassez ensuite sur l'autre élévateur et profitez du poids de Lara pour stabiliser l'ascenseur le plus bas possible et tirez la petite caisse vers vous. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le bloc doré dans l'enclave à son effigie. Les portes juste au-dessous s'ouvrent alors. Passez celles-ci et descendez dans la salle basse pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, gagnez l'arrière-salle et utilisez Excalibur pour fracturer la double porte (il faut alors vous acharner quelque peu). Votre échappée fracassante réalisée, vous disposez d'un très court laps de temps pour réagir et vous enfuir par le chemin de gauche. Dès le contrôle de Lara repris, sautez sur la plate-forme de gauche puis bondissez jusqu'au dernier pilier. Celui-ci s'affaissera en direction de l'autre rive. Ne loupez

pas le coche et sautez sur la rive au bon moment.

### 8) BOLIVIE - LE MIROIR

Cette dernière mission, qui n'en est pas vraiment une est plutôt facile à terminer. Sa courte durée y est pour quelque chose... Après la cinématique, Lara fait son entrée armée de la terrible épée Excalibur. Dans un premier temps, il vous faut faire le ménage et terrasser tous les ennemis venus vous accueillir en grand nombre. Autant vous dire dès le départ : vous n'avez aucun souci à vous faire face à de simples mortels tant la puissance de votre arme est destructrice. Faites le tour de la zone et éliminez les ennemis postés derrière les mitrailleuses en priorité. Lorsque vous aurez dépossédé la zone de toute présence ennemie, Amanda fera son apparition et vous enverra l'entité aux trousses. Cette fois-ci, vous êtes en mesure de lutter à armes égales. Restez dans le centre de la zone et envoyez des ondes en continu vers votre opposant. Esquivez ses attaques grâce à quelques pirouettes bien dosées et vous ne devriez pas subir trop de dégâts durant cette confrontation. Au pire, pensez que plusieurs trousses de soin peuvent être récupérées dans l'arène de combat. Après un certain nombre de coups porteurs, l'entité s'effondrera et restera alors un court moment vulnérable, sans bouger sur le sol. Approchez alors et appuyez sur la touche apparaissant à l'écran pour enfoncer la lame d'Excalibur dans la créature. Réitérez l'opération jusqu'à ce que votre coup soit fatal. Venir à bout de ce colosse se révèle en définitive bien plus facile qu'il n'en avait l'air. Il ne vous reste plus qu'à admirer la dernière séquence de fin et à vous frotter aux bonus du jeu si vous ne vous sentez pas encore repu !

## ARTWORKS DES ENVIRONNEMENTS

| | |
|---|---|
| Bolivie | Obtenir 100% (Bronze) en Bolivie |
| Angleterre | Obtenir 100% (Bronze) en Angleterre |
| Ghana | Obtenir 100% (Bronze) au Ghana |
| Japon | Obtenir 100% (Bronze) au Japon |
| Kazakhstan | Obtenir 100% (Bronze) au Kazakhstan |
| Népal | Obtenir 100% (Bronze) au Népal |
| Pérou | Obtenir 100% (Bronze) au Pérou |
| Spécial | Obtenir 100% (Bronze) au Manoir Croft |

# Tomb Raider Underworld

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Prologue (25)

Terminez le prologue

### Expert de la survie (100)

Terminez le jeu avec les paramètres de difficulté les plus élevés

### Chasseur de trésors (30)

Trouvez 10 trésors

### Chasseur de trésors expérimenté (40)

Trouvez 50 trésors

### Chasseur de trésors inspiré (50)

Trouvez 100 trésors

### Expert Chasseur de trésors (60)

Trouvez les 179 trésors

### Chasseur de reliques (30)

Trouvez une relique

### Chasseur de reliques inspiré (50)

Trouvez 3 reliques

### Expert Chasseur de reliques (70)

Trouvez les 6 reliques

### Plongeur I (10)

Effectuez un saut de l'ange dans l'eau depuis l'un des trois endroits les plus élevés du jeu

### Plongeur II (10)

Effectuez un saut de l'ange dans l'eau depuis deux des trois endroits les plus élevés du jeu

### Expert Plongeur (10)

Effectuez trois sauts de l'ange dans l'eau depuis les trois endroits les plus élevés du jeu

### Alpiniste (5)

Effectuez un saut en cheminée d'au moins 2 sauts sur les murs

### Expert Alpiniste (10)

Effectuez un saut en cheminée d'au moins 4 sauts sur les murs

### Démon de la vitesse I (5)

Entrez dans Xibalba en moins de 45 secondes

### Démon de la vitesse II (5)

Vous avez descendu Valgrind en moins de 50 secondes

### Démon de la vitesse III (5)

Traversez le labyrinthe du Valhalla en moins de 40 secondes

### Expert Démon de la vitesse (10)

Remportez les trois défis Démon de la vitesse

### Danger routier (5)

Tuez un ennemi en le renversant avec votre moto

### Expert Danger routier (10)

Tuez cinq ennemis en les renversant avec votre moto

### Grenadier (10)

Tuez deux ennemis avec une seule grenade

### Expert Grenadier (10)

Tuez trois ennemis avec une seule grenade

### Expert en armement (5)

Effectuez un tir à l'adrénaline en pleine tête sur un ennemi

### Expert en armement (10)

Effectuez dix tirs à l'adrénaline en pleine tête

### Succès secret (50)

### Succès secret (75)

### Succès secret (25)

### Succès secret (100)

### Succès secret (50)

### Succès secret (25)

### Succès secret (100)

## CHASSE AUX TRÉSORS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Chasse aux Trésors dans le menu principal. Vous devrez collecter les trésors sans avoir à résoudre à nouveau les énigmes.

## EXTRAS

### Artworks de la mer Arctique et croquis d'Amelia

Terminer l'expédition arctique.

### Artworks de la Thaïlande et croquis d'Alister

Terminer l'expédition en Thaïlande.

### Artworks du manoir Croft et croquis du Doppelganger

Terminer l'expédition au manoir Croft.

### Artworks de la Méditerranée et croquis d'Amanda

Terminer l'expédition en mer Méditerranée.

### Artworks du Mexique et croquis masculins

Terminer l'expédition au sud du Mexique.

### Artworks du bateau et croquis de Natla

Terminer l'expédition en mer Andaman.

### Artworks de l'île Ja Mayen et croquis des artefacts

Terminer l'expédition sur l'île Ja Mayen.

### Croquis des créatures

Collecter la totalité des trésors uniques.

### Croquis de Lara

Collecter les 6 reliques.

### Croquis de Zip et Winston

Terminer le prologue.

### Storyboards

Terminer le jeu en difficulté Master Survivalist.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Prologue

*Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360, les actions supplémentaires à effectuer sur la version Wii ne sont donc pas indiquées.*

Vous débutez dans le manoir des Crofts qui prend feu après l'explosion. Avancez en évitant les flammes et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer à travers le trou. Grimpez ensuite sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche ensuite sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle d'en bas. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc jusqu'au fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord inférieur.

### Mer méditerranée

#### Le chemin d'Avalon

Plongez et repérez le temple enseveli puis tirez sur les requins que vous rencontrez. Autour du temple à gauche, il y a deux grottes cachées derrière les algues. Visitez-les et prenez les trésors qui s'y trouvent. Allez ensuite en face du temple pour trouver d'autres grottes. L'une contient un trésor et l'autre cache un trésor et une vanne. Allez ensuite vers le temple et, avant d'entrer, prenez le trésor qui se trouve au dessus de l'entrée.

Entrez ensuite dans le temple et placez la vanne sur l'une des plaques qui se trouvent sur le mur d'en face. Ramassez

ensuite la deuxième vanne qui se trouve au sol et placez-la dans la deuxième plaque. Tournez ensuite les plaques de sorte que les trois yeux se positionnent au centre. Cette action ouvrira la porte. Mais avant d'entrer, montez au plafond et repérez le trésor qui se trouve avant la sortie.

Revenez à la porte et entrez. Le chemin est truffé de méduses. Evitez-les et fouillez la zone pour trouver un trésor. Entrez par le trou causé par le poulpe géant. Suivez le chemin pour sortir de l'eau. Avancez et brisez les pots pour récupérer un trésor. Plongez ensuite dans un autre bassin et récupérez un nouveau trésor. Avancez ensuite sur le pilier renversé pour atteindre la surface.

Avancez vers le bloc et sautez dessus. Accrochez-vous au rebord et montez. Pour atteindre un autre trésor, suivez le chemin de gauche en faisant un saut vers l'arrière. Continuez votre progression et suivez les rebords vers la droite. Sautez sur la barre fixe et rebondissez vers les rebords de droite. Descendez ensuite et avancez vers la nouvelle zone.

Lancez votre grappin sur le pilier de droite et tirez sur la corde pour faire tomber la statue. Ramassez ensuite les deux cubes de pierre et posez-les sur la plateforme qui se trouve en face du pilier de gauche. Actionnez enfin le levier central pour ouvrir la porte.

## Nifelheim

Avancez et montez les marches. Hissez-vous ensuite au dessus des débris. Sautez vers le chemin et détruisez les pots pour découvrir un trésor. Vous trouverez plusieurs pots sur votre chemin. Brisez-les pour récolter les trésors qu'ils renferment. Continuez votre chemin et montez d'autres marches. Utilisez ensuite les rebords pour atteindre l'entrée. Accroupissez-vous et passez par le trou. Continuez ensuite votre route pour vous retrouver en face du poulpe géant. Il s'agit d'un Kraken et il bloque la porte que vous devez emprunter.

Allez vers la droite et sautez d'un rebord à l'autre puis descendez dans le deuxième trou. Avancez ensuite pour vous retrouver devant un mécanisme bloqué par une tentacule du Kraken. Lancez votre grappin sur le pilier et tirez sur la corde pour le faire tomber. Sous l'effet de la douleur, le Kraken retire sa tentacule.

Montez ensuite sur les débris pour atteindre le levier et abaissez-le pour libérer la partie droite du lustre. Avancez ensuite vers le lustre en question, passez sur le bras de la statue et atteignez-le. Avancez vers le coté gauche pour atteindre un second levier. Utilisez votre grappin pour décaler l'engrenage et tirer sur le levier. Revenez du coté droit et allez sur l'avant bras de la statue. Sautez sur le rebord et allez à gauche pour atteindre le levier central. Actionnez-le et tirez sur les maillons brisés sur les deux chaînes situées à droite et à gauche pour faire tomber le lustre sur le Kraken. Utilisez ensuite votre grappin sur l'accroche de droite et descendez. Actionnez le levier qui se trouve à droite pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez et montez les marches puis accrochez-vous à la paroi gauche avant de progresser vers la rive opposée. Avancez ensuite sur la poutre sans perdre votre équilibre sinon laissez-vous tomber et traversez sur le rebord.

## La filière nordique

Avancez jusqu'à la porte bloquée. Allez à droite et grimpez en haut du pilier cylindrique. Sautez vers l'ouverture qui est sur votre droite et descendez dans la salle. Ramassez un cube et allez sur la plateforme pour ouvrir la porte. Lancez ce premier cube par la porte et allez chercher un deuxième cube. Mettez-vous sur la plateforme et lancez-le de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour traverser cette porte avant qu'elle ne se referme.

Mettez les deux blocs sur la plateforme de droite et placez-vous sur celle de gauche pour abaisser les verrous de la porte. Lancez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la porte avant de la franchir. Avancez vers le gant et prenez-le.

Après la cinématique, sortez de la grande salle et allez à droite. Entrez dans la salle et montez vers le passage supérieur. Avancez et sautez vers la colonne qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la colonne en ruine puis sur la plateforme.
Allez vers le coté gauche et sautez sur le sommet de la première colonne. Sautez ensuite vers une nouvelle colonne

puis à nouveau vers une plateforme. Sautez ensuite sur la colonne de droite puis sur le sommet de la prochaine avant d'atteindre la sortie.

Accroupissez-vous ensuite pour avancer dans le passage étroit. Allez ensuite vers la salle dans laquelle se trouvait le Kraken. Allez à droite et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la rive de droite. Allez à gauche des débris et montez en utilisant les rebords. Allez à gauche à nouveau et sautez vers la perche puis vers la rive d'en face. Avancez jusqu'au bout et glissez vers le bas. Accrochez-vous au rebord et allez au fond, à droite. Montez ensuite sur la corniche et sautez par dessus le trou. Accroupissez-vous et entrez dans la salle pour prendre la relique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers le rebord et laissez-vous tomber vers le chemin qui mène à la sortie.

Poursuivez votre agresseur et utilisez les rebords de gauche pour traverser le trou. Avancez, passez d'autres débris et avancez vers le premier bassin. Ne plongez pas mais sautez vers le passage qui se trouve à gauche puis avancez. Allez ensuite vers la porte située à droite et sortez vers un deuxième bassin. Plongez et suivez le chemin jusqu'à la sortie du temple en évitant les méduses. Sortez ensuite du temple et nagez vers votre yacht.

### Le dieu du tonnerre

Grimpez à la chaîne de l'ancre pour monter dans le bateau.  Prenez la trousse de soins et avancez vers les containers en évitant les gardes. Vous pouvez aussi les éliminer en les attaquant par surprise ou en utilisant vos armes à feu. Montez sur le container bleu qui se trouve au centre. Avancez ensuite en sautant sur le prochain container pour atteindre le pont. Eliminez le garde qui patrouille et avancez.

Prenez la trousse de soins et avancez à gauche ou à droite en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Utilisez vos grenades contre les groupements d'ennemis même s'ils ne sont pas difficiles à battre avec vos armes de poing. Traversez la zone des hélicos et descendez vers l'arrière du navire. Entrez par la porte et éliminez les gardes qui se cachent derrière les caisses. Continuez ensuite votre promenade à l'intérieur du bateau.

### Le royaume des morts

Après la cinématique, avancez dans les couloirs du navire qui est en train de chavirer. Evitez les objets et les flammes qui bloquent le chemin. Evitez aussi les barils en feu dès que des effets de ralenti apparaissent à l'écran et continuez votre chemin. Grimpez ensuite sur la paroi du navire qui coule et montez. Avancez dans le couloir pour atteindre la prochaine paroi à escalader. Continuez alors de monter jusqu'à atteindre le sommet.

## Côtes Thaïlandaises

### Vestiges

Sautez dans l'eau et dirigez-vous vers la plateforme. Escaladez la paroi et allez à droite pour récolter un trésor. Allez à gauche pour poursuivre votre chemin puis sautez en arrière pour atteindre un rebord et l'escalader. Avancez à droite et sautez vers le chemin. Avancez et écrasez les petites bêtes qui vous attaquent. Avancez jusqu'au chemin glissant. Laissez-vous glisser et, avant de tomber, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers les rebords et montez pour atteindre les escaliers.

Grimpez aux marches et sautez vers le rebord de gauche. Montez pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur le chemin et utilisez votre grappin pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite jusqu'à trouver un temple mais pas de traces de passage vous permettant d'y accéder. Allez à gauche et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord. Tournez-vous vers le pilier extérieur et sautez en direction du rebord. Montez  et sautez ensuite vers la façade du temple. Allez à droite et sautez vers le pilier. Tournez autour de ce pilier et montez jusqu'à la corniche. Déplacez-vous à l'extrême gauche et montez vers un nouveau rebord. Allez au centre et montez pour poursuivre votre chemin.

Avancez et sautez vers le pilier de gauche. Montez vers le rebord supérieur, tournez à droite et sautez vers le pilier de droite. Tournez à gauche et laissez-vous tomber sur la perche. Sautez ensuite vers la perche de gauche puis vers le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le pilier. Laissez-vous tomber sur un autre rebord et

sautez ensuite vers la perche. Avancez vers le dernier pilier et descendez en passant par les corniches et rebords jusqu'en bas.

Avancez à droite pour affronter trois tigres. Restez mobile et esquivez les assauts des félins tout en leur tirant dessus. Avancez ensuite vers l'ensemble des piliers et sautez sur la poutre. Accrochez-vous au rebord. Tournez et sautez sur une deuxième poutre ensuite sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Tournez et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le sommet d'un pilier. Sautez ensuite sur la corniche et déplacez-vous à gauche puis montez vers les escaliers.

Allez à gauche, passez sous le tronc d'arbre et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche à nouveau et sautez vers un autre rebord. Avancez et hissez-vous vers l'entrée du temple. Eliminez les deux tigres et avancez vers les escaliers. Entrez dans le temple et avant de sauter sur la poutre, tuez les chauves-souris qui arrivent. Sautez ensuite sur la poutre située à droite avant d'atteindre le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le rebord du mur droit. Allez à gauche et laissez-vous tomber vers le rebord inférieur et progressez à gauche jusqu'à atteindre la poutre. Sautez vers la poutre d'en face, avancez et sautez vers la terre ferme. Ecrasez les petites bêtes et avancez dans le temple.

Descendez les dénivellations. Avancez à droite, montez sur les débris et hissez-vous vers le sommet. Effectuez un double saut contre le mur de gauche pour atteindre la poutre. Avancez sur cette poutre et sautez sur celle de droite. Passez d'une poutre à l'autre puis sautez vers la perche. Sautez enfin vers l'extrémité de la salle. Tournez à droite et hissez-vous vers la sortie en éliminant les araignées en route.

## Bhogavati

Avancez à droite et passez sous le pilier. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez vers la perche qui se trouve par terre. Remettez-la à sa place, dans le pilier, et montez dessus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier d'en face. Sautez sur les rebords de droite et grimpez le long de la paroi pour atteindre un nouveau rebord. Décalez-vous à droite et sautez en arrière vers le sommet du pilier. Sautez sur un autre pilier et tuez les chauves-souris avant d'atteindre la poutre située à gauche. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à la poutre du coté gauche puis passez vers le rebord de gauche. Sautez ensuite en arrière pour atteindre le balcon. Allez vers la perche et accrochez-vous. Faites face au mur et retirez-la pour débloquer la corde.

Laissez tomber cette perche et descendez ver la zone des piliers. Allez à droite, passez sous le pilier et utilisez votre grappin pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite et sautez vers un autre rebord. Avancez jusqu'au bout puis grimpez sur la paroi pour atteindre l'autre extrémité du rebord. Avancez jusqu'au bout et montez sur le rebord pour sauter de mur en mur vers le sommet. Utilisez votre grappin pour débloquer la deuxième corde.

Repérez ensuite le sommet d'un pilier et sautez dessus. Sautez ensuite sur la poutre d'en face. Accrochez vous au coté gauche de cette poutre pour vous déplacer à droite et atteindre la deuxième poutre.
Montez dessus et sautez vers le sommet du pilier suivant. Sautez enfin sur le rebord du mur d'en face. Allez à droite et montez pour vous retrouver au début du niveau. Allez sur la plateforme et actionnez le levier situé à gauche. Quand cette plateforme tombe soyez rapide et lancez votre grappin pour vous accrocher et éviter de vous écraser. Descendez ensuite en utilisant la corde.

Avancez et éliminez les cinq lézards géants. Entrez par la porte de droite ou de gauche, elles mènent vers la même zone. Utilisez ensuite votre grappin pour descendre dans le trou et avancer dans le couloir. Après la cinématique, montez sur les rebords du mur gauche et, une fois en haut, sautez vers la poutre de droite. Déplacez-vous à gauche et montez pour sauter sur la poutre de gauche. Passez ensuite de poutre en poutre et sautez sur la porte. Laisser-vous tomber par le coté gauche de la porte et montez les escaliers.

Tuez les chauves-souris avant qu'elles ne vous attaquent et descendez les escaliers. Eliminez les lézards géants et allez au fond à gauche. Escaladez la paroi jusqu'au bout et sautez vers le mur de droite. Sautez ensuite à droite et affrontez les lézards et les chauves-souris. Continuez vers la droite jusqu'au bout et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Sautez vers la plateforme et accrochez-vous au rebord gauche. Déplacez-vous un peu plus à gauche et montez pour affronter les lézards. Eliminez-les et sautez sur les rebords du pilier de droite pour

atteindre le sommet. Une fois en haut, utilisez votre grappin pour atteindre la nouvelle zone et prenez l'Œil de Shiva. Descendez ensuite en rappel en utilisant l'anneau de la structure qui maintenait l'Œil de Shiva.

Revenez ensuite à la porte d'entrée et empruntez l'escalier de droite pour descendre. Avant de descendre tous les escaliers, escaladez le mur et avancez vers la poutre. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord gauche. Sautez ensuite vers le rebord droit et montez sur la corniche. Sautez vers le sommet du pilier puis vers le deuxième Œil de Shiva et emparez-vous-en. Descendez enfin en rappel en utilisant votre grappin pour retrouver la sortie.

Avancez et utilisez votre grappin pour traverser le gouffre. Avancez encore et montez sur la perche puis sautez vers le rebord. Sautez vers la dénivellation de gauche et hissez-vous dessus. Sur place, sautez d'une perche à l'autre pour traverser le gouffre. Utilisez enfin votre grappin pour vous balancer vers la porte. Tournez ensuite à gauche et montez les marches.

Entrez dans la grande salle et tuez le tigre. Montez ensuite sur le bloc de pierres qui se trouve devant vous. Sautez vers le rebord et tournez à gauche. Sautez sur le sommet du premier pilier puis sur le deuxième (qui se trouve à droite). Sautez ensuite vers le rebord situé à droite. Déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Continuez à gauche et montez sur le rebord. Sautez de mur en mur pour atteindre le sommet. Eliminez les chauves-souris et avancez à droite.

Approchez-vous du bord et accrochez-vous au rebord. Laissez-vous tomber ensuite sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite. Montez sur la poutre et sautez vers le mur de droite. Allez à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Effectuez un saut arrière pour atteindre une nouvelle poutre et avancez à droite. Sautez vers la prochaine poutre puis sur le sommet d'un pilier. Repérez le rebord qui se trouve dans le mur et sautez. Avancez à gauche en utilisant les rebords jusqu'à atteindre la perche. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'en face. Montez ensuite jusqu'au sommet.

Avancez et tournez-vous vers le mur gauche pour localiser un rebord. Sautez et déplacez-vous à droite. Sautez encore une fois vers le prochain rebord et hissez-vous au sommet. Suivez le chemin de droite jusqu'à trouver un rebord dans le mur. Sautez et montez dessus. Sautez à droite pour atteindre le rebord du pilier. Traversez la poutre et sautez vers le rebord. Effectuez le tour du pilier et exécutez un saut arrière pour atteindre le sommet d'un nouveau pilier. Sautez directement vers le rebord d'en face. Tournez-vous vers la poutre et sautez pour quitter cette zone.

Avancez dans le couloir et sautez vers le rebord du mur gauche. Avancez à droite puis sautez en arrière vers la poutre. Sautez sur la deuxième poutre puis vers le rebord du mur gauche. Montez vers le rebord supérieur et sautez vers la perche qui se trouve plus haut. Sautez de perche en perche pour franchir le gouffre.

Avancez ensuite et montez les escaliers. Tuez les lézards géants avant d'entrer dans la nouvelle salle. Avancez ensuite vers le balancier et montez dessus pour abaisser la Main de Shiva. Revenez en haut, montez les escaliers et tuez le lézard qui vous attaque.
Avancez vers la Main de Shiva et placez le premier Œil. Revenez au balancier et sautez vers la deuxième balance pour remonter le Bras de Shiva.

Allez ensuite à gauche de la balance et utilisez votre grappin pour abaisser l'accroche et descendre en rappel. Tuez le lézard et allez du coté opposé. Utilisez votre grappin pour monter. Déplacez la cage près de la balance, sous la perche. Montez sur le balancier qui n'a aucun effet sur la statue et sautez vers la dénivellation. Suivez le chemin de gauche et repérez le deuxième pilier (après les premiers escaliers). Montez ensuite vers la perche et sautez sur les deux prochaines pour abaisser le Bras de Shiva. Laissez-vous tomber sur la cage ensuite, poussez cette dernière sous le balancier pour la bloquer. Montez alors et suivez le chemin vers le Bras de Shiva pour placer la deuxième gemme. Revenez ensuite à la cage et déplacez-la pour libérer le balancier et faire monter le Bras de Shiva. Descendez enfin en rappel vers la cour inférieure.

Déplacez les statues pour mettre la statue tenant le miroir à gauche et l'autre à droite en plaçant convenablement les miroirs dans la trajectoire des rayons. Avancez alors dans le nouveau passage. Utilisez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la statue d'en face et dégager un passage souterrain.

### Le monde ancien

Commencez par tuer les araignées qui arrivent par ce nouveau passage. Accrochez-vous au rebord et descendez en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber. Laissez-vous tomber dans le vide et lancez rapidement votre grappin pour ne pas vous écraser au sol. Avancez en face et ouvrez le passage. Avancez ensuite tout droit vers l'arbre.

Après la cinématique, laissez-vous tomber à l'arrière du pont. Une fois en bas, vous pouvez déplacer le pont avec la force du Gant de Thor. Déplacez le pont vers la droite et sautez ensuite sur la plateforme située à gauche. Utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme d'en face. Tirez le pont et passez par la fente qui se trouve entre le pont et le mur. Poussez-le maintenant jusqu'au bout. Utilisez ensuite le grappin pour revenir derrière le pont puis déplacez la base du pont à droite. Montez enfin vers la sortie. Mais avant de sortir, laissez-vous tomber sur le flanc gauche du pont et utilisez votre grappin pour vous rattraper et aller sur la plateforme qui est en bas, à gauche. Tirez le pont à nouveau et passez de l'autre coté pour le pousser jusqu'à son maximum. Revenez à l'arrière du pont, montez tout en haut et récupérez la Relique située près de la statue de Thor.

Laissez-vous tomber sur le flanc droit du pont et arrêtez la chute grâce au grappin. Allez sur la plateforme de droite et tirez le pont pour le rapprocher de la sortie. Sautez en utilisant le grappin sur le coté droit du pont et montez vers le haut. Dirigez-vous ensuite vers la sortie.

### Plus un pantin

Avancez et tuez les araignées qui vous attaquent. Utilisez votre grappin sur l'anneau du mur droit pour vous balancer. Sautez en arrière au moment opportun pour atteindre la rive d'en face. Allez ensuite vers le mur gauche et utilisez les rebords pour monter. Sautez sur le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir une trappe dans le bassin. Plongez alors et franchissez la nouvelle ouverture. Nagez et reprenez votre respiration à mi-chemin puis continuez votre route jusqu'à la porte de sortie. Tirez sur le levier pour sortir et dirigez-vous vers votre bateau.

## Manoir des Crofts

### Protégé par les morts

Avancez, montez les dénivellations et escaladez le poteau jusqu'au sommet. Sautez ensuite en face de vous. Avancez et montez les dénivellations jusqu'à la salle suivante. Sautez sur la plateforme d'en bas puis sur la poutre située à gauche. Laisser-vous tomber de poutre en poutre jusqu'au sol. Tuez les chauves-souris et les araignées et allez vers la plateforme de droite. Montez sur les débris pour pouvoir atteindre la première plateforme. Utilisez ensuite l'échafaudage pour atteindre le sommet. Avancez sur la poutre et sautez vers le kit de soin. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la porte.

Avancez et allez à droite pour retirer la perche de son support. Descendez les escaliers et tournez à gauche. Laissez la perche par terre et ramassez le bloc pour le placer sur la plateforme qui se trouve devant la grille (au bout du couloir). Revenez sur vos pas et allez à la salle principale où vous trouverez un autre bloc. Soulevez-le et amenez-le là où vous aviez placé le premier bloc pour ouvrir la grille. Revenez en arrière, repérer le nouveau passage qui se trouve dans le mur gauche et prenez la Relique sui s'y trouve.

Revenez ensuite à la grille ouverte et ramassez les blocs avant de les lancer de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour passer la grille avant qu'elle ne se referme. Placez les deux blocs sur la plateforme située derrière la statue. Revenez par la grille vers la salle centrale. Vous devez couvrir les deux anges du vitrail par de l'ombre (créée par les motifs). Les motifs sont commandés par les interrupteurs qui se trouvent sur la colonne principale.

Faites face à la colonne et tournez le deuxième interrupteur vers la gauche, trois fois. Revenez au centre et activez le premier interrupteur vers la droite, deux fois. Vous débloquez la porte et il vous suffit de tourner le tourniquet pour l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, laissez le tourniquet et courez à gauche de la colonne. Utilisez les rebords pour monter jusqu'au sommet et tournez à gauche. Hissez-vous au dessus du pilier et utilisez le grappin pour passer la porte

avant qu'elle ne se referme. Montez les escaliers et prenez le kit de soin sur le chemin. Tuez les araignées et continuez votre montée.

Après la cinématique, vous vous ferez attaquer par deux créatures. Sautez sur la corniche du pilier pour vous mettre à l'abri. Tirez sur les deux bêtes pour les mettre KO puis piétinez-les pour les empêcher de se relever.

Déplacez ensuite le bout de pilier à gauche de la cage. Montez dessus et sautez vers le pilier. Sautez ensuite sur la poutre du pilier et effectuez le tour de ce dernier pour atteindre une autre poutre. Sautez vers le rebord d'un nouveau pilier et tournez pour effectuer un saut arrière et atteindre la sortie. Avancez dans le tunnel et actionnez le levier.

Entrez par l'ouverture et effectuez à nouveau le parcours du prologue. Avancez en évitant les flammes. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer par le trou. Grimpez sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche puis sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle en dessous. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc vers le fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez-vous ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord.

Après la cinématique, avancez vers la cheminée et montez sur le rebord situé à sa droite. Montez jusqu'au sommet, tournez à droite et descendez dans le balcon. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la perche. Passez ensuite par dessus la vitre pour descendre dans la salle de contrôle.

## Sud du Mexique

### Les jours sans nom

Avancez sur votre moto jusqu'au temple. Grimpez sur le premier pilier puis sautez vers le second et montez tout en haut. Tournez ensuite et sautez vers la corniche du mur. Grimpez et sautez vers le rebord du dessus. Montez jusqu'au bout et déplacez-vous à gauche. Laissez vous tomber ensuite vers l'ouverture et entrez. Utilisez le grappin et l'anneau et descendez en rappel jusqu'au niveau de la porte qui s'ouvre à droite. Balancez-vous et franchissez-la au bon moment. Avancez et prenez la tête de la statue. Allez ensuite vers la droite et sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Franchissez l'ouverture et sautez sur la poutre. Descendez  et tuez les deux jaguars. Revenez à votre moto et allez à droite du temple. Roulez jusqu'à l'entrée d'un autre temple devant lequel se trouvent des cadavres. Accroupissez-vous et entrez dans le temple.

### Xibalba

Avancez vers les rouages du calendrier et posez la tête récupérée dans le premier temple sur la statue. Alignez ensuite les deux symboles du deuxième et troisième rouage et allez vers la statue qui contrôle le mouvement du troisième rouge. Déplacez la statue sur la gauche puis allez aligner le symbole du premier rouage avec les autres symboles. Revenez à la statue et poussez-la vers la droite. Ceci engendre une déformation du sol de la cour inférieure. Sortez du temple et tuez les deux jaguars.

Empruntez votre moto et allez dans le chemin de droite. Sautez le premier trou ensuite allez dans le chemin étroit à gauche pour éviter le précipice. Avancez et tournez à gauche. Roulez jusqu'à l'entrée du deuxième tunnel. Laissez la moto et avancez vers un autre temple.

Des pilleurs sont déjà sur les lieux et sont attaqués par les jaguars. Laissez-les se battre pour réduire le nombre d'ennemis puis avancez. Allez à gauche et ramassez la perche qui se trouve par terre. Placez la perche dans le socle du pilier qui se trouve à gauche. Montez sur la perche et sautez sur le rebord du pilier. Déplacez-vous à gauche et sautez vers le rebord d'en haut. Sautez ensuite vers le rebord du pilier de gauche. Exécutez ensuite un saut arrière pour

atteindre et escalader la paroi. Allez à droite et sautez sur la poutre puis avancez. Sautez sur le rebord du pilier de droite ensuite sautez sur le bout de poutre du pilier le plus proche. Allez à gauche et sautez sur la poutre d'en face puis accrochez-vous au rebord du mur. Allez à l'extrême droite  et laissez-vous tomber de rebord en rebord.

Montez sur la première perche puis sur celle qui se trouve un peu plus haut. Sautez ensuite sur la barre puis vers le bord. Avancez et utilisez votre grappin pour descendre en rappel. Allez à gauche et montez les blocs de pierre jusqu'au sommet. Utilisez votre grappin et l'anneau que vous avez utilisé pour descendre. La corde tendue, décalez-vous à droite pour pousser le bloc de pierre et le faire tomber. Un passage s'ouvre au sol.

Descendez et allez vers ce trou. Laissez-vous tomber en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber dans le vide. Utilisez les prises murales qui se trouvent à droite pour descendre ensuite sautez en arrière vers le pilier. Glissez enfin vers le sol.

Montez sur la longue colonne à moitié détruite pour atteindre le crâne manquant (à la statue du deuxième rouage du calendrier). Revenez ensuite à la colonne et sautez vers le rebord du mur d'en face. Allez à gauche et laissez-vous tomber pour attraper les prises murales.  Avancez à gauche et hissez-vous vers les prises supérieures. Restez sur la gauche et sautez vers d'autres prises. Suivez les prises et sautez ensuite sur le poteau suspendu. Effectuez un demi tour et sautez vers le mur d'en face. Montez et sautez vers le rebord supérieur puis appuyez rapidement sur la touche d'action pour éviter de tomber. Sautez vers le rebord de gauche et remontez vers la salle.

Sortez du temple en passant par le trou de la porte principale. Retournez à votre moto et revenez à l'intersection. Prenez le chemin de droite vers le deuxième mécanisme. Restez sur votre moto et éliminez les jaguars et les ennemis sans vous arrêter. Effectuez des allers-retours jusqu'à la mort des jaguars. Descendez ensuite et finissez les survivants.

Montez à l'escalier situé à gauche du temple. Déplacez le bloc de pierre et mettez-le sous le socle de la perche. Ramassez ensuite la perche, sautez sur le bloc et placez-la dans son socle. Sautez ensuite pour vous placer dessus et pour l'abaisser et ouvrir la porte. Sautez ensuite rapidement vers la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Placez le crâne sur la statue et effectuez la même opération qu'avec le premier rouage. Une entrée apparaîtra dans la grande cour du temple. Passez par le trou qui se trouve à gauche de la porte pour quitter l'endroit.
Montez sur votre moto et allez rapidement vers l'intersection. Foncez tout droit dans la cour avant que le passage ne se referme et entrez dans le temple souterrain avec l'engin.

## Le serpent de Midgar

Avancez dans le couloir et sautez au dessus des deux premiers gouffres avec votre moto. Arrêtez-vous tout de suite après. Sautez sur la perche et faites un saut contre le mur pour atteindre la prochaine (plus haut). Sautez ensuite sur le rebord d'en face pour faire descendre le pilier et soulever les rampes. Eliminez ensuite les grosses araignées qui débarquent. Remontez sur votre moto et sautez par dessus le gouffre. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine salle.

Laissez votre moto sur l'une des plateformes mouvantes et avancez vers la statue de gauche. Ramassez le sceptre qui se trouve en face et placez-le dans la main de la statue. Allez ensuite vers les escaliers et montez jusqu'au bout pour trouver un deuxième sceptre. Placez-le dans la statue à laquelle il manque un sceptre.

Tournez ensuite les quatre statues possédant un sceptre sur les genoux de 180°. En face de chaque statue, une porte s'ouvre. Montez les escaliers pour atteindre la première salle. Vous devez passer entre les murs sans vous faire écraser lorsqu´ils se referment. Sprintez quand les deux premiers murs s'éloignent l'un de l'autre et prenez la plaque qui se trouve au fond.

Tournez-vous ensuite et mettez-vous face à la sortie puis lancez votre grappin sur le bloc qui se trouve en haut. Tirez sur la corde pour le faire tomber et tirez-le vers vous. Placez-le entre les deux premiers murs et sautez dessus. Attendez que les deux murs se rapprochent et sautez de mur en mur pour prendre de la hauteur. Une fois en haut, avancez vers la sortie et quittez la zone.

Restez en haut des escaliers et sautez vers la poutre située à gauche. Sautez ensuite vers le rebord du pilier. Allez à

gauche et sautez en arrière vers le poteau. Tournez et sautez vers les prises murales. Allez à droite et sautez vers une perche puis vers celle d'en face avant d'atteindre le rebord du mur d'en face. Allez à droite et effectuez un saut arrière pour atteindre un autre poteau. Tournez et sautez vers la perche. Déplacez-vous ensuite vers la perche de droite et sautez sur la poutre et enfin vers la porte d'entrée.

Dans cette zone vous devez éviter les flammes qui jaillissent des statues. Attendez l'arrêt du mécanisme pour sauter sur la première perche. Sautez ensuite sur celle de gauche quand les flammes s'arrêtent à nouveau. Restez sur le coté droit de la perche et montez vers celle d'en haut. Attendez ensuite l'arrêt des flammes et sautez vers la deuxième plaque. Prenez-la et utilisez les deux perches de droite pour atteindre celle de gauche. Effectuez le chemin inverse en attendant l'arrêt des flammes.

Quittez la zone et laissez-vous tomber dans la grande salle. Longez le mur gauche jusqu'à trouver une zone qui vous permet de sauter de mur en mur jusqu'au rebord supérieur. Sautez ensuite vers les prises murales et montez vers le rebord. Sautez vers les nouvelles prises murales situées à droite. Suivez le chemin de droite et sautez vers d'autres prises. Escaladez le mur en restant à droite et sautez vers la prochaine colonne. Tournez-vous et sautez sur le sommet de la suivante. Ensuite, sautez vers la colonne la plus proche et descendez pour apercevoir une colonne à moitié détruite. Sautez sur son sommet et rebondissez jusqu'au rebord du pilier. Faites le tour et passez de perche en perche pour atteindre le rebord du pilier. Sautez enfin sur la poutre puis vers l'entrée de la salle suivante.

Sur place, vous devrez éviter les pics qui surgissent du sol. Passez le premier groupe de pics et baissez-vous directement après pour éviter les lames géantes. Evitez ensuite les pics qui descendent et accroupissez-vous pour esquiver de nouvelles lames. Prenez ensuite la troisième plaque et grimpez au mur gauche. Sautez sur une dernière lame et descendez vers la sortie. Tuez les araignées avant de descendre.

Descendez ensuite dans la grande salle et longez le mur gauche jusqu'à atteindre un anneau. Utilisez votre grappin pour monter sur le bloc. Sautez ensuite vers le bloc d'en face. Laissez-vous glisser sur le bloc incliné et sautez vers la porte avant de tomber. Avancez et passez par le trou pour atteindre la quatrième plaque. Sortez de la salle et éliminez les araignées. Placez ensuite les quatre plaques sur leurs socles respectifs, situés sur le bloc de pierre central. Poussez ensuite les quatre statues que vous aviez tournées auparavant. Placez-vous ensuite sur la plateforme mouvante qui est à coté de celle sur laquelle se trouve votre moto. Vous débloquez un nouveau passage.

Prenez votre moto et roulez dans les couloirs.
Avancez jusqu'au chemin bloqué. Descendez de la moto et ramassez le crâne de la statue qui se trouve devant les débris, près du squelette. Passez ces débris à pied et avancez dans une nouvelle salle.

Faites le tour de la salle et éliminez les Trawls en chemin. Sautez ensuite sur le bloc qui se trouve à coté de la tête de serpent puis sur la perche pour arrêter le flux de venin. Revenez à l'entrée de la salle et laisser-vous tomber sur le rebord. Sautez ensuite vers le pilier de gauche. Descendez jusqu'en bas et sautez vers celui de gauche. Avant l'effondrement de ce rebord, faites le tour du pilier et sautez vers la plateforme. Montez ensuite sur les poutres et avancez vers la rive opposée.

Eliminez les bêtes en les écrasant quand elles sont étourdies pour qu'elles ne se relèvent plus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite et faites le tour pour atteindre un rebord en hauteur. Sautez de mur en mur jusqu'au rebord. Sautez en arrière vers les poutres et avancez sur ces dernières pour atteindre la rive. Avancez sur le rocher et utilisez votre grappin pour atteindre une autre rive. Utilisez encore une fois le grappin pour tirer sur le bouclier de Thor. Sautez sur son rebord, allez à gauche et sautez vers le rebord du pilier. Tournez à gauche et descendez.

Eliminez les Trawls et sautez sur le rebord du pilier de gauche. Allez à droite et sautez sur la perche pour arrêter le flux de poison. Laissez-vous tomber vers le bas de la statue. Eliminez les ennemis et utilisez votre grappin sur le tourniquet. Tournez ce dernier pour l'enfoncer dans le sol. Montez jusqu'au sommet du pilier qui se trouve à droite de la statue et sautez vers les escaliers. Entrez et prenez la Ceinture de Thor.

## La terre des morts

Descendez et tournez le tourniquet dans le sens inverse. Avec la puissance des gants et de la ceinture de Thor,

poussez le bloc qui se trouve près du tourniquet jusqu'au bout du chemin tracé. Montez ensuite sur le pilier qui possède des rebords. Utilisez l'anneau qui se trouve sous la gueule du serpent. Balancez-vous vers le pilier situé à droite avant que le niveau du venin ne vous atteigne. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche. Allez au bout et utilisez les rebords du mur. Sautez sur la plateforme de droite puis sur les poutres pour atteindre l'autre coté de la salle.

Tuez les Trawls et sautez sur le pilier de droite. Sautez ensuite sur le pilier que vous avez déplacé précédemment. Sautez ensuite sur le pilier d'en face puis sur le Marteau de Thor et récupérez la Relique qui se trouve dans l'oeil. Utilisez le grappin et l'anneau de la gueule du deuxième serpent pour monter vers la tête de ce dernier. Hissez-vous et quittez cette salle.

Poussez ensuite le grand bloc de gauche pour pouvoir passer. Revenez et empruntez votre moto avant de franchir les deux premiers gouffres. Arrêtez-vous devant le dernier et sautez sur les perches pour atteindre le rebord du pilier qui descendra pour soulever les rampes. Traversez ce dernier obstacle et allez vers la sortie de cette zone. Placez la tête sur la statue qui se trouve à droite du levier et actionnez ce dernier. Foncez ensuite vers la sortie sur votre moto.

## Ile de Jan Mayen

Avancez avec votre moto jusqu'à la porte fermée. Ouvrez-la grâce aux pouvoirs de Thor. Roulez en moto dans le chemin descendant et restez près du mur gauche pour éviter les trous sur le chemin. Une fois en bas, éliminez les ennemis qui vous attaquent et écrasez-les une fois à terre.

Placez ensuite les trois blocs qui se trouvent par terre, dans les trois orifices du pilier central. Ce dernier commencera à tourner sur plusieurs axes. Utilisez le rebord pour monter et sautez au bon moment pour atteindre le rebord supérieur. Montez en utilisant les rebords et les perches jusqu'à la première plateforme. Tournez le bloc marqué par les symboles bleus pour pouvoir atteindre le rebord.

Grimpez ensuite de la même façon jusqu'à la plateforme suivante. A partir de cet endroit, vous devez grimper en faisant attention aux jets de vapeur. Appuyez rapidement sur la touche d'action lorsque vous êtes touché pour éviter de tomber. Surveillez aussi votre barre de vie pour vous soigner à temps. Une fois sur la troisième plateforme, tournez la colonne pour faire correspondre l'image qui se trouve au sol avec celle de la colonne. Si un rayon de lumière se reflète sur le sol, c'est que les deux images correspondent.

Descendez ensuite à la deuxième plateforme en passant par les perches puis les rebords et tournez la colonne. Descendez vers la première plateforme et tournez la colonne vers l'image au sol. Descendez ensuite jusqu'en bas et déplacez la dernière image pour débloquer la porte.

## Valhalla

Ouvrez la porte à l'aide du pouvoir de Thor. Avancez en moto et écrasez vos ennemis. Tournez à droite et descendez la pente. Tournez encore une fois à droite puis à gauche. Ecrasez vos ennemis et tournez à gauche à nouveau. Sautez ensuite sur les tremplins jusqu'à l'impasse. Regardez vers le haut, et vers la gauche pour repérer un socle de perche (il ya une perche sur le sol). Déplacez le bloc qui se trouve près du tremplin et mettez-le sous le socle de la perche. Placez ensuite votre moto devant le tremplin. Sautez sur le bloc et installez la perche pour ouvrir la porte. Descendez rapidement et foncez emprunter votre moto. Tournez à droite à la première intersection. Tournez encore à droite à la deuxième intersection. Tournez à gauche puis foncez tout droit. Tournez à gauche et passez la porte pour prendre la Relique.

Abaissez le levier pour sortir de cette salle. Et revenez à la zone ou se trouvent les deux perches. Laissez votre moto et avancez sur le chemin entre les deux perches. Allez au fond à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet. Sautez ensuite vers la porte et tuez l'ennemi qui garde la porte.

Avancez sur le pont pendant qu'il s'effondre et sautez vers le pilier avant de finir au fond du gouffre. Déplacez-vous rapidement vers la gauche et sautez sur le rebord du pilier gauche. Laissez-vous tomber sur la barre et déplacez-vous au dessus de la plateforme. Laissez-vous tomber, glissez et sautez vers la poutre. Avancez ensuite et sautez vers un autre rebord. Effectuez le tour du pilier et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le rebord d'un autre

pilier. Tournez à droite et sautez de mur en mur pour atteindre le pont, en haut. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite, tournez à gauche et laissez-vous tomber. Sautez vers le rebord du pilier gauche puis passez sur la poutre. Sautez sur le rebord d'en face, effectuez le tour du pilier et descendez sur la poutre. Sautez ensuite jusqu'au support des poutres puis sur le rebord du pilier et allez à gauche. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Sautez enfin sur le pont et allez à gauche.

Tuez les deux araignées et entrez dans la salle. Accrochez-vous à la balance de gauche et, une fois en haut, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers la chaîne qui vous mène à l'étage. Avancez ensuite et sautez de perche en perche pour éviter le broyeur situé au sol. Accrochez-vous au marteau, tournez à droite et sautez vers le mur droit lorsque vous vous en approcherez. Tuez les chauves souris et avancez à droite. Sautez ensuite à droite et entrez par l'ouverture. Traversez le premier broyeur en utilisant la barre fixe. Passez ensuite sous le deuxième et sautez par-dessus le troisième.

Accrochez-vous à la chaîne de droite et avancez vers les perches. Descendez sur une perche et tuez l'araignée qui se trouve en bas. Sautez ensuite sur le balancier droit. Descendez et tuez les deux araignées géantes. Allez à droite de la porte et tirez le bloc qui gène l'engrenage. Placez ensuite ce bloc près des débris qui bloquent la route. Montez dessus et sortez de la salle en tuant les araignées sur votre chemin. Puis prenez le trésor.

Revenez ensuite à la salle et placez le bloc près du balancier gauche. Agrippez-vous à ce balancier pour monter vers l'étage en passant par les perches et la chaîne. Passez l'engrenage en faisant attention au mécanisme qui est au dessus de vous. Sautez ensuite sur le marteau.

Tournez à droite et sautez vers le mur dès que le marteau s'en approche. Laissez-vous tomber sur le rebord d'en bas et déplacez-vous rapidement à gauche pour vous hisser avant l'arrivée du marteau. Avancez et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la droite et attraper le rebord droit. Allez à droite jusqu'à la plateforme. Tuez ensuite l'araignée qui garde l'entrée et sautez vers la porte. Sortez et sautez sur le pilier incliné pour glisser à droite. Sautez ensuite vers la poutre puis vers le rebord. Tournez à gauche et sautez sur le sommet d'un autre pilier. Sautez ensuite sur les deux supports pour atteindre le rebord du pilier d'en face. Tournez à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet.

Eliminez l'ennemi qui garde la zone et utilisez votre grappin pour sauter vers la plateforme située à gauche. Avancez et sautez sur le pont puis suivez le chemin vers la salle. Eliminez l'araignée et utilisez vos grenades contre le Yeti. Approchez-vous ensuite du mur droit et sautez vers le balancier. Utilisez comme d'habitude la perche puis la chaîne pour atteindre l'étage. Avancez rapidement puisque les chaînes fonctionnent dans le sens inverse. Sautez ensuite par-dessus le premier engrenage. Sautez sur la perche et, avant d'effectuer un tour complet, sautez vers l'avant pour éviter de toucher les engrenages.
Sautez ensuite sur le marteau et laissez-vous tomber sur le pont lorsque le marteau passe dessus. Traversez rapidement le pont et sautez vers les escaliers. Avancez enfin pour prendre le Marteau de Thor.

## Mer d'Andaman

### Rituels anciens

Equipez-vous du Marteau de Thor et amusez-vous à projeter vos ennemis hors du bateau. Sautez ensuite sur le container gris puis d'un container à l'autre jusqu'à atteindre le pont. Avancez vers l'arrière du bateau en terrassant vous ennemis et en détruisant tout sur votre chemin. Descendez par les escaliers qui mènent vers l'arrière du bateau et entrez par la porte. Avancez dans le couloir en éliminant vos ennemis grâce à cette arme redoutable. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver Natla.

## Océan arctique

### Helheim

Plongez vers les statues et allez derrière la tête de la première, à gauche. Actionnez l'interrupteur pour soulever l'épée

de la statue. Effectuez la même chose avec la statue suivante. Allez ensuite à la troisième, qui se trouve à droite, et plongez près de sa base avant de placer les deux engrenages dans leurs emplacements respectifs. Allez ensuite derrière la tête de cette même statue et actionnez l'interrupteur pour libérer la chaîne.

Allez ensuite à gauche de l'entrée et entrez dans la tour. Suivez le chemin de droite, tournez à gauche et montez. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la pile énergétique. Prenez-la et revenez à l'entrée de la tour. Montez cette fois en haut jusqu'à sortir de l'eau. Hissez-vous à la surface et montez sur le rebord. Sautez ensuite sur la poutre, avancez et sautez sur l'échelle. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la plateforme. Prenez la pile énergétique et replongez dans l'eau.

Sortez de la tour et nagez vers les deux structures qui se trouvent à gauche de l'interrupteur central. Prenez la pile énergétique qui se trouve derrière la structure de gauche et placez deux piles sur ces deux structures.

Allez ensuite vers la tour de droite. Entrez et montez jusqu'à la surface. Montez à l'échelle, sautez sur le rebord droit et avancez vers la poutre. Sautez ensuite de la poutre vers l'échelle d'en face. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre l'étage. Montez à une autre échelle et sautez vers l'arrière, vers une poutre. Sautez ensuite vers une deuxième poutre et montez sur les rebords pour atteindre l'étage dans lequel se trouve la pile énergétique. Descendez et plongez vers la sortie.

Allez placer les deux piles restantes sur les deux structures qui se trouvent à droite de l'interrupteur central. Allez ensuite vers cet interrupteur et tirez-le. Le grand pont-levis va s'ouvrir. Avancez alors dans ce nouveau chemin.

Avancez entre les débris et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à la dernière intersection et allez vers l'escalier de gauche qui mène vers la surface. Avancez et tournez à droite dans la salle suivante pour apercevoir un symbole marqué sur le mur. Activez-le et avancez vers le bord. Eliminez vos ennemis à l'aide marteau de Thor avant de descendre et laissez-vous ensuite tomber sur la plateforme d'en bas.

Eliminez vos ennemis et sautez sur la poutre de gauche. Avancez et sautez sur la plateforme puis activez le deuxième symbole. Revenez ensuite à la première plateforme. Sautez sur le bout de colonne situé à droite puis sur le rebord du bloc de droite. Allez à gauche et sautez sur la colonne. Montez jusqu'au sommet et sautez vers la plateforme. Bondissez ensuite jusqu'au sommet du poteau d'en face et descendez. Sautez sur la plateforme de droite et activez le troisième symbole.

Revenez à la plateforme précédente et sautez à gauche, sur la poutre. Avancez et sautez pour vous accrocher au rebord du bloc de pierre. Montez dessus et atteignez la rive opposée de la salle.

## Yggdrasil

Allez à gauche de la porte de sortie et activez le quatrième symbole. Revenez ensuite à la plateforme en hauteur (celle qui se trouve au centre du bassin). Utilisez votre grappin pour atteindre le mur dès que le venin cesse de couler. Accrochez-vous au bord du mur et hissez-vous vers la Relique. Revenez ensuite vers la sortie.

Avancez dans le couloir et anéantissez les hordes d'ennemis en utilisant le Marteau de Thor. Vous devez parfois vous arrêter et attendre l'arrivée des monstres pour ne pas vous faire encercler.

## Plus le temps !

Sautez sur une les plates-formes flottantes qui sont devant vous. Sautez ensuite sur la plateforme contenant l'anneau. Utilisez votre grappin pour descendre en rappel vers la plateforme inférieure. Bondissez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond du gouffre. Sautez à droite vers la longue plateforme et éliminez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Allez jusqu'au bout de la plateforme et poussez le bloc.

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre en prenant à droite jusqu'à atteindre un autre bloc à pousser. Continuez à sauter jusqu'à atteindre la plateforme et le mur à moitié détruit. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le rebord. Montez jusqu'au sommet de la plateforme. Revenez à la plateforme avec l'anneau et sautez sur celle située à sa droite.

Montez au sommet en utilisant les rebords et détruisez la rune située à l'arrière.

Sautez ensuite sur une des plates-formes volantes puis sur une deuxième et attendez l'arrivée de la troisième (du coté droit) pour sauter dessus. Repérez le bloc marqué d'un symbole de couleur bleue et sautez sur le mur de droite pour vous accrocher au rebord.
Montez sur le rebord supérieur et allez à droite. Evitez les tirs de Natla en sautant rapidement vers les prises murales. Continuez votre route vers la droite pour faire le tour du pilier. Accrochez-vous aux prises murales et lorsque Natla vous tire dessus, sautez en haut vers le rebord. Continuez ensuite à droite et hissez-vous vers le sommet. Poussez le bloc de pierre pour révéler une autre rune.

Avancez vers la droite en éliminant vos ennemis puis utilisez votre grappin pour atteindre le rebord de droite. Montez ensuite au sommet et sautez sur une plateforme volante. Sautez ensuite vers la tour suivante et détruisez la deuxième rune.

Descendez ensuite en rappel vers l'étage inférieur. Sautez  sur les nouvelles plates-formes volantes pour atteindre la tour principale. Sautez vers l'un des rebords du premier cylindre. Montez ensuite en sautant au bon moment pour attraper les rebords en mouvement. Montez à nouveau en utilisant les rebords. Après la deuxième série de rebords, tournez à gauche et montez encore. Evitez une dernière fois les tirs de Natla en changeant de rebord au bon moment puis montez vers le sommet et attendez l'arrivée du pont incliné. A ce moment, laissez-vous tomber et glissez vers la dernière rune à briser. Détruisez la rune pour arrêter le processus et battre Natla. Il s'agit de votre dernière action du jeu.

# Tomb Raider Underworld : L'Ombre de Lara

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Chasseur de trésors (10)

Trouvez tous les trésors.

### Chasseur de reliques (10)

Trouvez la relique cachée.

### Expert Chasseur de Prix (25)

Trouvez la relique cachée et tous les trésors.

### L'ombre de Lara (50)

Complétez la mission L'ombre de Lara.

### Course dans la raffinerie (10)

Complétez la course dans la raffinerie de la première pente à la plateforme du fond sans sauvegarder.

### Droit de passage (10)

Une fois le transformateur détruit et la course à travers le passage instable finie sans sauvegarder.

### Expert en combat des ombres (10)

Complétez le Tutorial.

# Tomb Raider Underworld : Sous les Cendres

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Sous Les Cendres (50)

Complétez la mission Sous Les Cendres.

### Maître Collectionneur (50)

Trouvez la Relique Cachée et l'ensemble des Trésors.

### Collectionneur (25)

Trouvez la Relique Cachée.

# Tony Hawk Ride

© Activision / Robomodo

+ D'INFOS FORUM

## NIVEAU QUICKSILVER 80'S

Allez dans la section de saisie des codes de triche via le menu Options et entrez le code **FEELINGEIGHTIES** pour débloquer le niveau Quicksilver 80's.

# Tony Hawk's American Wasteland

© Activision / Neversoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

| | |
|---|---|
| `2them00n` | Gravité lunaire |
| `2wheels!` | Manual parfait |
| `grindXpert` | Equilibre parfait |
| `h!tchar!de` | Skitch parfait |
| `help1nghand` | Mindy |
| `sirius-DJ` | Jason Ellis |
| `the_condor` | Mat Hofman |
| `uronfire` | Special permanent |

# Tony Hawk's Project 8

© Activision / Neversoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Tous ces codes sont à entrer dans le menu de triche, via les options.

### Personnages

| | |
|---|---|
| `enterandwin` | Grim Reaper |
| `hohohosoi` | Christian Hosoi |
| `manineedadate` | La mascotte de Beaver |
| `militarymen` | Le vigile et le colonel |
| `mixitup` | Kevin Staab |
| `newshound` | Le présentateur |
| `notmono` | Jason Lee |
| `plus44` | Travis Barker |
| `sellsellsell` | L'agent immobilier |
| `shescaresme` | Pat |
| `strangefellows` | Le père et un ado |
| `suckstobedead` | Le zombie |
| `themedia` | La photographe et le caméraman |
| `wearelosers` | Le clochard |

### Autres (ne fonctionnent pas sur toutes les versions)

| | |
|---|---|
| `allthebest` | Perfect manual |
| `balancegalore` | Focus illimité |
| `birdhouse` | Inkblot deck |
| `drinkup` | Full air stats |
| `frontandback` | Perfect rail |
| `hatedandproud` | Chaussures Vans No Skool |
| `jammypack` | Stats au maximum |
| `needaride` | Tous les decks |
| `yougotitall` | Tous les specials dispo en magasin |

# Tony Hawk's Proving Ground

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

| | |
|---|---|
| AINTFALLIN | Pas de limites |
| AINTFALLIN | Perfect Rail |
| BOOYAH | Super Check |
| FOREVERNAILED | Terminé à 100% |
| MAGICMAN | Pas de boards |
| MYOPIC | Focus illimité |
| STILLAINTFALLIN | Perfect Manual |
| SUPERSLASHIN | Slash Grind illimité |
| THEMISSING | Homme invisible |
| TINYTATER | Mini skater |

## NIVEAUX SECRETS

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

| | |
|---|---|
| THEINDOORPARK | Air & Space Museum |
| THEPREZPARK | FDR |
| THELOCALPARK | Lansdowne |

## TOUS LES PERSONNAGES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

| | |
|---|---|
| CRAZYBONEMAN | Boneman |
| DAPPER | Spence |
| FLYAWAY | Eric |
| INTERGALACTIC | MCA |
| LOOKSSMELLY | Rube |
| MOREMILK | Bosco |
| MOVERS | Shayne |
| NOTACAMERA | Cam |
| NOTADUDE | Mel |
| PILEDRIVER | El Patinador |
| RABBIES | Mad Dog |
| SHAKER | Producteur TV |
| SKETCHY | Eddie X |

| | |
|---|---|
| THECOOP | Cooper |

## PERSONNAGES SECRETS

| | |
|---|---|
| El Patinador | AM sur tous les challenges Rigger |
| Judy Nails | AM sur tous les challenges Career |
| MCA | AM sur tous les challenges Hardcore |

## SUCCÈS

### Distance check voyous (5)

Envoie bouler le voyou sur 45 m.

### Tous Classiques (10)

Passe tous les objectifs Classiques en AM ou mieux.

### Tous objectifs Hawk-Man (10)

Passe tous les objectifs Hawk-Man en AM ou mieux.

### Vidéo super score (10)

Fais une vidéo de 20 000 pts.

### Tous les défis de compétence (10)

Passe tous les défis de compétence en AM ou mieux.

### Tous progrès de compétences (10)

Améliore toutes les compétences de ton skater.

### Tous objectifs Photo (10)

Passe tous les objectifs photo en AM ou mieux.

### Tous objectifs Film (10)

Passe tous les objectifs Film en AM ou mieux.

### Tous objectifs ligne (10)

Passe tous les objectifs ligne en AM ou mieux.

### Pro tous Classiques (15)

Passe tous les objectifs Classiques en PRO ou mieux.

### Pro tous objectifs Hawk-Man (15)

Passe tous les objectifs Hawk-Man en PRO ou mieux.

### Pro tous objectifs compétence (15)

Passe tous les défis de compétence en PRO ou mieux.

### Pro tous objectifs photo (15)

Passe tous les objectifs photo en PRO ou mieux.

### Pro tous objectifs Film (15)

Passe tous les objectifs Film en PRO ou mieux.

### Pro tous objectifs ligne (15)

Passe tous les objectifs ligne en PRO ou mieux.

### Tous les objets de skater (20)

Achète tout l'équipement skater, y compris les objets déverrouillés.

### Tous les objectifs ultimes (20)

Passe tous les objectifs ultimes style de vie.

### 1 000 parties en ligne joués (20)

Accumule 1 000 parties joués.

### 5 sur 5 ! Domination en ligne. (20)

Remporte 5 manches dans une partie opposant au moins 4 gamertags.

### Dément tous Classiques (40)

Passe tous les objectifs Classiques en DEMENT.

### Dément tous objectifs Hawk-Man (40)

Passe tous les objectifs Hawk-Man en DEMENT.

### Dément tous objectifs compétence (40)

Passé DEMENT à tous les défis de compétence.

### Dément tous objectifs photo (40)

Passe DEMENT à tous les objectifs photo.

### Dément tous objectifs Film (40)

Passé tous les objectifs Film en DEMENT.

### Dément tous objectifs ligne (40)

Passe tous les objectifs ligne en DEMENT.

### Cashtastique (40)

Trouve tous les spots cash

### Tous AM (40)

Passe tous les objectifs en AM ou mieux.

### Tous les gaps (50)

Trouve tous les gaps de la liste Voir gaps.

### Tous Pro (70)

Passe tous les objectifs en PRO ou mieux.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (35)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Too Human

© Microsoft / Silicon Knights 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Démonstration de force (5)

Effectuer une attaque 2 en 1 : projection, furie, attaque ultime, glissement ou tir.

### Premier pas vers la destinée (5)

Assigner votre premier Point de compétence.

### Reliques d'un passé oublié (5)

Terminer une armure Élite en 7 parties.

### Un valeureux exploit (5)

Vaincre un ennemi polarité.

### Archiviste des Ases (10)

Ramasser 7 500 objets.

### Artisan des Ases (10)

Réaliser 100 plans.

### Ascendant ase (10)

Accomplir un charme de Niveau 3.

### Ase dans les veines (10)

Atteindre le statut de Novice (Niveau 5).

### En l'honneur des NORNES (10)

Trouver et activer tous les puits du cyberespace disponibles.

### Expert en runes (10)

Collecter 1 000 runes.

### Frappe finale (10)

Tuer 100 ennemis avec les attaques ultimes.

### Je suis riche... (10)

Collecter 1 000 000 de solde.

### La mort vue d'en haut (10)

Tuer 100 ennemis en combat aérien.

### Morsure de Fenrir (10)

Assigner un Point de compétence à un pouvoir vivant.

### Pas de pitié (10)

Tuer 25 ennemis grâce à un seul cri de guerre.

### Rage sans répit (10)

Réussir un combo de 100 coups.

### Relique d'ascendance (10)

Accomplir 20 quêtes du charme.

### Rodéo en équipe (10)

Un joueur doit détruire le plastron d'un troll, et l'autre doit le tuer par chevauchée.

### Sans égal (10)

Vaincre 1 000 ennemis polarité.

### Tir aux pigeons (10)

Projeter un ennemi pour qu'un partenaire le tue en combat aérien.

### Touche-à-tout (10)

Atteindre le statut d'Adepte ou supérieur pour toutes les classes.

### Rage contre la machine (15)

Tuer 20 000 ennemis.

### Élu des Ases (20)

Atteindre le statut d'Adepte.

### Un dieu arrive, un dieu part (20)

Remporter 3 combats en arène secrète.

### Chemin de la furie (25)

Vaincre 100 ennemis à l'aide de furies.

### Guerrier Élite des Ases (25)

Atteindre le statut de Compétent.

### Héros pour les Ases (30)

Atteindre le statut de Héros.

### Légende des Ases (30)

Atteindre le statut de Légende.

### Héritier d'ODIN (40)

Atteindre le statut de Dieu.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (5)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (80)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1 : Salle des héros

Après la cinématique, avancez dans la grande salle. Montez les marches et allez à droite pour rencontrer vos alliés. Suivez les indications qui apparaissent à l'écran pour vous familiariser avec les commandes. Commencez par détruire les cristaux rouges. Ces cristaux contiennent des objets divers : des armes, des armures, des runes ou encore des

points de santé. Vous les rencontrerez tout au long de votre aventure. N'oubliez donc pas de les détruire à chaque fois et de ramasser les objets qu'ils contiennent. Entrez maintenant par la porte située à droite des cristaux.

Avancez et affrontez vos premiers ennemis. Ce sont des Gobelins robotiques. Ils attaquent toujours en grand nombre. Commencez par leur tirer dessus avant qu'ils ne vous touchent. Passez ensuite au corps à corps et utilisez votre épée pour démembrer vos ennemis. Rappelez-vous d'une chose tout au long du jeu ; oubliez vos amis, ils ne vous seront pas vraiment utile au cours de cette aventure. Eh oui, malheureusement, ils ne sont ni efficaces, ni résistants. Leur seule utilité c'est qu'ils peuvent parfois vous indiquer le chemin.

Après cette première rencontre avec l'ennemi, avancez sur le chemin linéaire et empruntez la porte. Avancez encore et descendez les marches pour rencontrer de nouvelles hordes de Gobelins. Ils s'accrochent au mur et peuvent vous tomber dessus sans même les avoir vus. Restez donc vigilant et mobile. Effectuez des déplacements latéraux tout en tirant sur ses ennemis. Passez ensuite à une lutte au corps à corps et utilisez l'attaque " Glissement " et dirigeant le joystick droit vers un ennemi au loin. Cette attaque est un bon moyen pour terrasser plusieurs ennemis sans qu'ils aient le temps de vous encercler. Si l'ennemi vous colle de trop près, appuyez deux fois sur le joystick droit en direction de votre ennemi pour le projeter dans les airs. Enchaînez avec vos pistolets pour l'attaquer pendant qu'il est encore en altitude. Si vous le tuez de cette façon votre combomètre se remplira et vous pourrez alors obtenir des attaques de Furie.

Utilisez cette attaque lorsque vous serez encerclé par plusieurs ennemis afin de faire un maximum de victime. Appuyez sur " RB " pour déclencher cette furie qui projettera vos ennemis loin de vous. Ceci fait, enchaînez alors des coups d'épée pour les achever avant qu'ils ne puissent se ressaisir.

En complément des Gobelins " normaux " qui attaquent le plus souvent au corps à corps, d'autres  lancent des roquettes mais restent toujours en arrière pour se protéger de vos attaques de mêlées. Commencez alors systématiquement à les attaquer en premier. Faufilez-vous entres les autres Gobelins et effectuez une attaque en glissement afin de les éliminer. Vous pouvez éviter leurs roquettes qui ne disposent pas de têtes chercheuses ou leur tirer dessus pour éliminer ces roquettes.

Pensez toujours à détruire les cristaux qui se trouvent dans la zone et ce avant ou après le combat. Une fois la zone nettoyée, avancez et une scène cinématique se déclenchera. Une fois cette scène terminée, vous vous retrouverez dans votre cité : Aesir. Une fois que les commandes seront à nouveau opérationnelles, avancez et montez sur la plate-forme qui mène au bureau de Heimdall.

Après une nouvelle scène cinématique, vous pourrez revenir dans la zone de combat. Avancez pour être attaqué par d'autres Gobelins qui surgissent des brèches des murs. Eliminez-les et essayez d'exécuter des mouvements spéciaux pour remplir votre combomètre. Détruisez ensuite les cristaux en chemin pour récupérer de nouveaux objets puis empruntez la grande porte.

Avancez en affrontant les Gobelins qui vous coupent la route. Ils sont accompagnés par une sorte de Gobelin leader. Il est plus puisant et plus robuste que les autres. Il possède en plus un bouclier. Laissez-le en dernier et éliminez le reste des Gobelins. Passez ensuite au leader et attaquez-le au corps à corps. Projetez-le dans les airs et appuyez sur " A " pour sauter et lui assener une attaque aérienne. Une fois mort, poursuivez votre chemin et passez la porte suivante.

Tuez d'autres Gobelin en commençant par les lanceurs de roquettes. Détruisez ensuite les cristaux qui se trouvent des deux cotés de la salle. Montez ensuite les marches pour rencontrer de nouveaux ennemis. C'est un Troll robotique géant qui surgit en détruisant le mur. Il dispose d'un marteau à la place de sa main gauche. Restez loin de lui quand il frappe le sol avec son outil. Sautez au dessus de l'onde de choc où vous subirez de nombreux dégâts. Vous pouvez vous approcher de lui et l'attaquer par derrière au corps à corps en évitant toujours l'onde de choc. Vous pouvez aussi tirer sur son bras pour qu'il n'utilise plus son attaque marteau.
Ne restez pas devant lui, il pourrait vous écraser avec son pied.

Vous pouvez aussi tirer sur ce Troll pour l'affaiblir et ensuite courir derrière lui puis appuyer sur " A " lorsque l'écran vous l'indique pour sauter sur ses épaules. Une fois dans cette position, il essayera de vous faire tomber en se penchant. Maintenez votre équilibre en utilisant le joystick gauche et attaquez-le avec le joystick droit. C'est un seul coup qui le

fera mordre la poussière.
Une fois qu'il a rendu l'âme, une cinématique se déclenche. Vous serez ensuite transporter dans le cyberespace. Dans ce monde, avancez, explorez la zone en suivant les différents sentiers pour trouver les piliers en forme d'obélisque qui, une fois activés vous donnent de nouveaux objets. Avancez ensuite et empruntez la porte. Après la scène cinématique, vous retournez dans le monde réel. Avancez maintenant pour atteindre un point d'accès qui vous mène vers le cyberespace. Ces points d'accès s'appellent des puits. Approchez-vous de ce puits et appuyez sur " A " pour y accéder. Allez vers le pilier qui à gauche. Activez-le pour acquérir la capacité de débloquer des portes dans le cyberespace. Allez ensuite vers la porte fermée et appuyez sur " RT " pour l'ouvrir. Cette action vous permet de débloquer la porte dans monde réel.

Passez maintenant par la porte et activez l'obélisque pour prendre les objets. Revenez au puits et actionnez-le pour retourner au monde réel.

Une fois dans ce monde, allez à gauche et détruisez les cristaux rouges à la recherche d'objet. Entrez ensuite dans la salle d'où provenait le troll et activez le pilier pour prendre les objets. Sortez maintenant et passez par la porte pour rencontrer de  nouveaux ennemis. Ce sont des Gobelin kamikazes rouges qui explosent à chaque impact et qui infligent des dégâts à tous ceux qui l'entourent, ennemis ou amis. Tirez sur ces ennemis de loin et tuez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Eliminez-les de préférence quand ils sont près d'autres ennemis. Liquidez les Gobelin restants dans un second temps en commençant de préférence par ceux qui lancent des roquettes. Ces derniers se trouvent au bout du pont.

Avancez ensuite et passez la porte. Avancez toujours et éliminez les ennemis qui vous coupent la route. Continuez votre chemin et détruisez les cristaux rouges. Descendez dans la grande salle remplie de Gobelin lanceurs de roquettes. Ne restez pas sur place et tirez leur dessus tout en vous déplaçant latéralement pour éviter les missiles. Une fois la zone nettoyée, fouillez la zone à la recherche de cristaux. Poursuivez ensuite votre route et éliminez les ennemis en chemin. Montez les marches pour atteindre le puits et activez-le.

Une fois dans le cyberespace, avancez vers le rocher et utilisez " RT " pour qu'il se déplace. Il faut alors le diriger en direction de la porte. Trois portes sont présentes, chacune d'entre elles, lorsqu'elles sont ouvertes est une entrée dans le monde réel. Revenez à chaque fois dans ce monde pour entrer dans la salle ouverte qui vous mènera dans un niveau bonus. Au cours de ces niveaux, vous devez combattre des ennemis dans un temps imparti ou récolter des objets.

Une fois ces trois salles explorées, continuez votre route et allez au bout du chemin pour y découvrir un obélisque. Ramassez les objets présents, éliminez les Gobelin et revenez en arrière pour entrez par la porte. Dans la grande salle, un Troll vous attend. Commencez à tirer en restant à distance et lorsque son bouclier est détruit approchez-vous de lui pour grimper sur dos et le finir d'un seul coup. Le problème ici est que des Gobelin lancent des roquettes des deux côtés. Vous devez donc rester mobile tout le temps en tournant au tour du troll pour vaincre.

Une fois ces ennemis éliminés, montez les marches de gauche et actionnez le bouton qui ouvre une porte située au fond. Dirigez-vous maintenant à droite et montez. Entrez par la porte et passez au niveau bonus, où vous devez éliminer les ennemis avant que le temps qui vous est octroyé ne se termine.

Sortez ensuite et descendez en sautant pour combattre une horde d'ennemi déchaînée. Avancez ensuite pour sortir par la porte. Sautez près du puits et affrontez les Gobelin. En complément des Gobelin classiques, un gobelin blanc vous gèlera à son contact. Eliminez-le de loin et nettoyez la zone. Activez le puits et allez dans le cyberespace. Défoncez la porte avec la pierre et activez le pilier pour prendre de nouveaux objets. Revenez ensuite au monde réel et avancez. Tournez à droite et entrez par la porte. Montez les marches et éliminez le Gobelin sur le pont. Avancez et placez-vous sur la plate-forme. Montez pour atteindre un niveau bonus. Eliminez les ennemis pour que l'obélisque s'active et vous donne des objets.
N'oubliez pas de détruire les cristaux rouges pour ramasser le maximum d'objet avant de quittez les lieux.

Revenez maintenant sur la plate-forme pour descendre devant le pont. Fouillez les balcons pour trouver des cristaux. Sautez ensuite du pont pour rejoindre directement la bataille. Eliminez vos ennemis et continuez votre route vers la porte. Avancez ensuite sur le pont, des Gobelin arrivent par l'avant et par l'arrière. Eliminez-les et restez à distance de la seconde vague. Deux gobelins de glace font partie des assaillants, éliminez-les en premier et passez ensuite aux

autres.

Entrez ensuite par la porte et placez-vous sur la plate-forme afin qu'elle descende. Une fois en bas, des ennemis débarquent sur cette plate-forme et vous encerclent. Si vous avez un point de combo, utilisez Furie sinon sautez pour ne pas rester entre vos ennemis. Abattez-les tous dès que vous en aurez l'occasion. Passez la porte et avancez pour affronter de nouveaux Gobelin. Montez ensuite les marches à gauche pour trouver le puits qui mène au cyberespace.

Avancez vers le pilier à droite et dirigez-vous vers le rocher pour le pousser. Il défoncera la porte qui est en bas. Revenez au monde réel et entrez par la porte désormais débloquée. Cette fois les Gobelin disposeront de boucliers et sont plus résistants. Affaiblissez-les avec votre épée et achevez-les avec vos balles. Explorez la zone et détruisez tous les cristaux rouges. Montez ensuite l'escalier et appuyez sur les deux boutons pour appeler le wagon. Sautez dessus et évitez les roquettes ennemies qui se trouvent sur les balcons.

Une fois dans cette nouvelle zone, détruisez les cristaux pour ramasser de nouveaux objets et optimisez vos armes et armures pour affronter votre premier boss.

**Boss : GRNDL-1**

Ce colosse est très puissant mais aussi assez lent. Ses attaques de mêlée peuvent facilement être évitées. Il utilise des scies volantes contre vous. Vous devez les détruire où elles s'accrocheront à vous et diminueront vos points de vie. Pour le battre, il suffit de tourner autour de lui tout en appuyant à fond sur la gâchette. Quand il foncera sur vous, sautez pour éviter ses coups. Evitez à tout prix d'être en contact avec lui, il a tendance à vous attraper et à vous broyer à l'aide de son thorax. Continuez à reculer et tournez autour de lui. Lorsqu'il s'approche, sautez en arrière pour l'éviter.

Après cette bataille vous serez transporté à Aesir. Avancez vers l'hologramme d'un obélisque, il fonctionne comme les autres et vous permet d'obtenir certains objets. Entrez dans la cité et dirigez-vous vers le laboratoire, indiqué une seringue au-dessus de la porte d'entrée. Choisissez votre alignement, cybernétique ou humain. La différence entre ces deux options est que le côté cybernétique vous apporte plus de technologie et d'armes sophistiquées, alors que le côté humain vous donne plus de brutalité et de combos. Faites vos achats d'armures et de runes et sortez. Allez au centre de la place pour regarder le plan de la cité. Vous devez rejoindre la salle des festins. Suivez le plan tout en activant les hologrammes d'obélisques que vous croiserez en chemin.

Après la scène cinématique, allez au bureau de Heimdall, vous y obtiendrez une nouvelle mission. Ceci fait, baladez-vous encore quelques temps dans la ville pour en connaître tous les recoins. Lorsque vous vous sentirez près, dirigez-vous vers la zone d'embarquement afin de rejoindre le vaisseau transporteur.

## Chapitre 2 : Forêt de glace

Aussitôt débarqué dans cette nouvelle zone, vous serez attaqué par des Gobelin. Eliminez-les et avancez vers le troll. Détruisez son marteau ce qui vous permettra de l'achever rapidement et facilement. Avancez maintenant dans le canyon en direction de la plate-forme. Commencez par éliminer tous les Gobelin qui s'attaquent à vous. Suivez ensuite celui qui passe entre les deux rayons pour être catapulté sur une nouvelle plate-forme.

Evitez les roquettes et commencez par éliminer les kamikazes qui s'approchent de vous. Éliminez ensuite les lanceurs de roquette et avancez. D'autres ennemis vous attaquent dans cette nouvelle zone. Parmi eux de nombreux Gobelin munis de boucliers et des kamikazes. Lancez des grenades alors que les ennemis sont encore groupés et essayez de détruire les gobelins kamikazes lorsqu'ils sont ensembles. Passez maintenant par la petite porte et éliminez les ennemis qui préservent le puits. Entrez dans le cyberespace et ouvrez le portail. Avancez et activez le pilier pour prendre les objets.

Revenez ensuite dans le monde réel et éliminez les ennemis qui débarquent. Restez loin des ennemis kamikazes et évitez la trajectoire des roquettes. Avancez pour affronter les ennemis qui disposent de boucliers résistants aux attaques d'armes à feu. Pour ce faire, vous devrez vous salir les mains et utiliser votre épée. Vous pourrez aussi lancer des grenades sur les ennemis groupés.

Avancez maintenant jusqu'au bout du chemin pour activer le pilier qui est à gauche. Avancez ensuite et tournez à gauche. Eliminez les ennemis qui gardent la rampe, parmi eux, deux elfes noirs. Ils sont agiles et plus robustes que les gobelins. Eliminez-les au corps à corps ou à distance tout en évitant leurs coups qui sont assez puissants. Avancez ensuite et catapultez-vous vers une nouvelle zone.

A l'arrivée des ennemis, repérez les gobelins kamikazes et tirez leur dessus afin qu'ils explosent. Cette explosion entraînera l'élimination d'autres ennemis proches. Avant d'aller à gauche, allez à droite vers les cristaux et éliminez-les pour ramasser d'autres nouveaux objets.

Avancez et utilisez les structures rouges comme bouclier pour vous abriter des tirs d'elfes noirs. Eliminez les ennemis en route pour atteindre la rampe de saut. Nettoyez la zone, pour qu'elle puisse s'activer. Activez aussi le pilier et ramassez les objets. Approchez-vous maintenant de la rampe pour voir votre nouvel adversaire. C'est une araignée robotique géante. Dès que vous atterrirez, éloignez-vous d'elle et commencez à tirer. Une fois cet ennemi éliminé, vous serez attaqué par une horde de gobelins. Eliminez-les. Ceci fait, vous pourrez avancer à gauche.

Eliminez d'autres ennemis jusqu'à atteindre le pilier à droite. Activez-le et éliminez les ennemis qui débarquent. Détruisez les cristaux à droite et reprenez votre route. Avancez sur le chemin qui se dirige vers le champ de force qui bloque le chemin. Vous devez éliminer tout les ennemis pour parvenir à passer et ainsi à atteindre la rampe de saut. N'approchez pas trop de l'araignée et de ses acolytes. Commencez par éliminer les gobelins puis les elfes noirs et laissez l'araignée pour la fin. Evitez l'onde de choc provoquée par ses coups afin de ne pas être KO. Tirez de loin et lancez des grenades pour l'éliminer.

Avancez maintenant et affrontez des elfes et des gobelins lanceurs de roquettes. Allez ensuite à gauche et activez le pilier. Continuez votre route vers le prochain champ de force pour combattre d'autres ennemis. Utilisez la lutte au corps à corps pour éliminer les ennemis qui portent des boucliers et le combat à distance contre les kamikazes. Avancez ensuite vers la rampe de lancement et dépassez-la pour découvrir un cristal au bout du chemin. Revenez ensuite à la rampe et sautez vers le puits.

Après la scène cinématique, avancez vers le pilier et ramassez les objets qui s'y trouvent. Dirigez-vous maintenant vers l'arbre, placez-vous devant et appuyez sur " RT " pour le faire tomber. Cette action fera apparaître un pont dans le monde réel. Revenez donc dans ce monde et sautez en utilisant cette rampe.

Affrontez les elfes noirs, les elfes kamikazes et traversez le pont situé à gauche. Eliminez les trois elfes et allez à droite pour trouver des cristaux rouges. Dirigez-vous maintenant à gauche et montez sur la plate-forme qui vous mène à l'étage supérieur. Restez sur cette plate-forme et attendez que les elfes s'approchent de vous pour les éliminer en premier. Passez ensuite à l'araignée géante. Evitez la lutte au corps à corps avec elle et utilisez vos armes à feu. Passez enfin au troll et commencez par détruire son marteau. Terminez-le ensuite en vous agrippant à son dos afin de lui asséner le coup de grâce.
Vous pouvez également continuer à tirer jusqu'à ce qu'il s'écroule. Avancez ensuite vers la rampe et sautez vers une nouvelle zone.

Il y a deux trolls et plusieurs elfes dans ici. L'un des trolls lance des grenades, le second utilise le marteau. Commencez par éliminer les elfes tout en restant à distance des trolls. Utilisez votre araignée tourelle si vous êtes encerclé. L'attaque furie est utile aussi dans cette situation. Avancez vers le centre et activez le pilier. Eliminez ensuite les ennemis encore en vie et sautez en utilisant la rampe.

Eliminez les deux elfes et sautez par une autre rampe. Eliminez les elfes et le troll et détruisez les cristaux qui se trouvent dans le coin à droite et ceux au fond du chemin. Allez vers le pilier à gauche et ramassez les objets. Avancez ensuite et montez sur la plate-forme.

Une fois en haut, allez dans le couloir à gauche et éliminez les elfes pour pouvoir atteindre le troll. Obligez-le à ce qu'il utilise son marteau. L'onde de choc détruira le générateur du champ de force qui bloquait le côté droit du couloir. Eliminez maintenant le troll, détruisez les cristaux et allez de l'autre côté du couloir. Eliminez les elfes qui foncent sur vous et occupez-vous dans un second temps du troll. Avant d'embarquer sur la plate-forme, allez à sa gauche pour trouver des cristaux contenant des objets. Montez maintenant sur la plate-forme qui vous mènera à l'étage supérieur.

Une fois en haut, ignorez les ennemis et allez à gauche pour détruire les générateurs qui alimentent les bras maintenant la plate-forme circulaire qui est en haut. Lorsqu'elle tombera, elle écrasera tous vos ennemis. Avancez alors au centre de cette plate-forme et activez le pilier pour prendre de nouveaux objets. Dirigez-vous maintenant vers le pont et traversez-le.

Tuez les elfes et activez le pilier à gauche. Nettoyez le chemin circulaire en commençant par la droite jusqu'à ce que vous arriviez à la rampe de saut. N'oubliez pas de vérifier tous les coins à la recherche de cristaux rouges. Eliminez l'araignée qui garde la rampe et sautez.

Ecrasez les ennemis et activez le pilier. Allez à droite et éradiquez la résistance ennemie. Eliminez ensuite l'araignée qui garde le passage. Localisez la porte de la structure centrale qui mène à un niveau bonus. Traversez le pont et préparez-vous à un nouveau débarquement gobelin. Tirez sur ces ennemis en reculant et éliminez-les avant qu'ils ne vous atteignent. Avancez sur le chemin qui monte et attirez tous les ennemis dans votre direction. Tirez ensuite en reculant pour les éliminer sans trop de difficulté. Poursuivez votre route pour croiser d'autres ennemis. Utilisez les attaques furies et placez une tourelle pour vous aider.

Continuez votre route, tuez les elfes et entrez dans l'arène circulaire où se trouve un générateur en son centre. Détruisez-le et éliminez les ennemis qui le gardent. Traversez maintenant le pont et éliminez les gobelins élites. Détruisez les cristaux de droite et avancez à gauche. Neutralisez d'autres ennemis et détruisez le générateur. Avancez et détruisez les cristaux dans le coin droit et reprenez votre chemin.

Traversez le pont et éliminez les ennemis qui le gardent. Sautez ensuite avec la rampe vers une autre plate-forme. Abattez les ennemis qui vous attendent en commençant par les lanceurs de roquettes et allez détruire le générateur. Eliminez les elfes et les gobelins et activez le pilier à gauche de la rampe. Sautez ensuite vers une nouvelle plate-forme.

Une armée de gobelins et d'elfes vous attend à l'atterrissage. Utilisez l'attaque furie et votre araignée tourelle pour en venir à bout. Avancez à gauche pour détruire les cristaux rouges et prendre les objets. Avancez ensuite à droite et activez le pilier. Eliminez ensuite les elfes noirs et poursuivez votre route. Repoussez les ennemis pour atteindre la rampe de saut. Catapultez-vous vers une autre plate-forme.

Eliminez les elfes kamikazes avant qu'ils ne vous touchent. Eliminez les autres ennemis en fonction de leur groupe. Attaquez ceux qui ont des boucliers au corps à corps ainsi les ennemis les plus simples. Combattez les kamikazes avec vos armes à feu. Détruisez ensuite le dernier générateur et avancez vers le pilier qui se trouve au bout de la route. Abattez les gobelins qui vous barrent le chemin et ramassez les objets du pilier. Sautez ensuite par la rampe de saut.

Avancez sur la passerelle et éliminez les elfes et la première araignée. Avancez encore une fois et éliminez la seconde araignée et le gobelin leader. Restez toujours à une bonne distance de vos ennemis et laissez-les s'approcher de vous et non le contraire.

Avancez ensuite dans l'arène où se trouvent plusieurs ennemis.
Reculez sur la passerelle pour les aligner devant vous et éviter qu'ils ne vous encerclent. Une fois la zone nettoyée, avancez vers le puits et allez au cyberespace. Avancez à gauche et activez le pilier. Revenez à droite et ouvrez le portail. Entrez et allez devant l'obélisque à gauche pour apprendre à soulever des objets dans le cyberespace. Allez ensuite à droite et soulevez le tronc d'arbre en appuyant sur " LT ". Revenez ensuite au monde réel.

Avancez sur ce nouveau chemin et éliminez les elfes noirs qui vous attendent sur l'autre rive. Beaucoup d'entre eux restent loin et vous tirent dessus. Bougez continuellement et obligez-les à ce qu'ils quittent leurs positions et vous attaquent. Reculez ensuite et tirez leurs dessus. Activez maintenant les deux piliers pour obtenir des objets. Allez à droite et traversez le pont vers la rampe de saut.

Une fois dans une nouvelle zone, éliminez l'elfe élite et ses acolytes en vous aidant de l'araignée tourelle. Activez maintenant le pilier à gauche et détruisez les cristaux au fond à droite. Allez à gauche et traversez le pont où des elfes vous tirent dessus. Evitez les rayons et tirez leur dessus. Dirigez-vous maintenant vers l'ouverture de droite et entrez pour rencontrer d'autres elfes et une araignée. Restez près de l'entrée, tirez sur les elfes et débarrassez-vous de l'araignée. Détruisez les cristaux à droite et avancez vers le pilier situé au fond de la zone. Utilisez la rampe de saut

pour atteindre une nouvelle plate-forme.

Après la scène cinématique, avancez pour poursuivre Hoder. Eliminez les elfes noirs et allez vers le puits. Dans le cyberespace, ouvrez la porte en la soulevant. Revenez ensuite dans le monde réel et entrez par la porte nouvellement ouverte. Activez le pilier derrière le trône puis sortez. Avancez et sautez par la rampe. Attaquez le groupe d'elfes et installez votre araignée tourelle pour vous aider. Allez maintenant à droite et détruisez les cristaux. Avancez à gauche et affrontez l'araignée géante. Avancez ensuite jusqu'au bout pour trouver des cristaux contenant d'autres objets. Revenez sur le chemin en pente pour poursuivre Hoder. Eliminez les elfes et détruisez les cristaux en route. Montez maintenant sur la plate-forme.

Vous arrivez dans une zone avec des cristaux placés aux quatre coins. Détruisez-les et montez dans l'ascenseur.

**Boss : Hoder**

Sortez de l'ascenseur et détruisez le générateur de champ de force pour pouvoir passer. Tirez sur le podium où se tient Hoder. Il passe d'un podium à un autre. Ne passez au podium suivant que si le premier est détruit. De cette façon Hoder aura moins de podium à sa disposition. Anticipez les mouvements d'Hoder et détruisez le podium qu'il s'apprête à utiliser. De cette façon il tombera et vous n'aurez plus à détruire les podiums suivants. Sautillez ou bougez latéralement pour éviter ses tirs. Lorsque tous les podiums sont détruits, des elfes noirs débarquent par la porte de l'ascenseur. Eliminez et montez dans l'ascenseur qui vous entraînera à un autre étage. Répétez ces actions et n'oubliez pas de détruire les cristaux avant de quitter un niveau.

Vous accédez maintenant à une grande arène remplie d'ennemis. Eliminez-les tout en restant mobile et placez votre araignée tourelle pour vous aider. Evitez surtout les tirs d'Hoder. Une fois la zone nettoyée, il ne restera plus qu'Hoder. Il évitera vos tirs et seul un coup sur cent pourra l'atteindre. Oubliez alors vos armes à feu pour en venir à bout. Utilisez-les pour l'occuper à les esquiver lorsque que vous approcherez de lui. Une fois au corps à corps, utilisez vos attaques brutales pour lui infliger un maximum de dégâts. Vous pouvez également utiliser vos attaques de furie. Quand il s'éloigne, évitez ses tirs et reprenez la même tactique pour vous en approcher et le toucher. Intensifiez vos attaques jusqu'à sa défaite.

Après la scène cinématique, vous revenez à votre cité. Avancez et parlez à Freyja. Dirigez-vous ensuite vers vos amis qui se trouvent près de Mîmir. Avant de les atteindre, regardez du côté droit pour découvrir un hologramme d'obélisque. Activez-le. Vous récupérerez ainsi des objets. Rejoignez maintenant vos amis.

Après une nouvelle scène cinématique, revenez au puits près de Freyja. Avancez dans le cyberespace et parlez à la Norne. Revenez ensuite dans le monde réel et entrez dans la cité. Visitez le laboratoire et effectuez vos améliorations et vos achats. Visitez également l'armurerie pour obtenir les meilleures armes. Prenez-les ainsi que des armures même si votre niveau ne vous permet pas de les porter pour l'instant. Elles vous seront utiles lors de votre prochaine campagne. Allez enfin à l'embarcadère pour débuter une nouvelle mission.

## Chapitre 3 : Serpent monde

Après la scène cinématique, avancez et montez les marches vers le puits. Une fois dans le cyberespace, allez à droite et activez le pilier. Avancez ensuite à gauche et ouvrez le passage. Avancez par cette nouvelle ouverture pour vous retrouver dans le monde réel, ou presque...

Descendez les marches et avancez pour assister à la mort de votre frère. Avancez ensuite dans le couloir pour atteindre une grande salle. Continuez d'avancer et vous tomberez sur une embuscade. Eliminez les gobelins de loin et passez à la lutte au corps à corps pour combattre les elfes. Continuez votre route jusqu'à la salle circulaire en mouvement remplie de cadavres. Détruisez les deux sortes de bobines qui clignotent, vous obtiendrez ainsi des objets. Sortez ensuite par la seule porte qui s'ouvre.

Avancez pour rencontrer de nouveaux ennemis. Détruisez-les de loin et poursuivez votre route. Détruisez les bobines

dans cette zone et sortez par la porte située à droite. Avancez sur le pont invisible et détruisez les deux bobines. Activez ensuite le puits pour vous retrouver au point de départ.

Tout ce que vous venez de vivre n'est qu'une illusion et fort heureusement votre frère est encore en vie. Avancez donc et traversez le pont. Eliminez les gobelins qui vous coupent la route. N'attendez de grande aide de la part de votre frère et avancez jusqu'à la porte. Détruisez les deux petits containers des deux côtés de la porte. Avancez jusqu'à la grande salle et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Passez la porte et poursuivez votre chemin jusqu'à la salle où se trouve l'araignée géante. Laissez votre frère la combattre au corps à corps alors que vous l'attaquerez de loin en utilisant votre fusil ou votre canon. Détruisez aussi les bobines qui contiennent des objets. Elles se trouvent près des murs de droite et de gauche. Détruisez la console de commande à droite pour découvrir un ascenseur. Descendez et éliminez les ennemis. Fouillez maintenant la zone à la recherche d'objets et revenez à l'étage supérieur.

Passez la porte et avancez sur le chemin en pente. Ouvrez la prochaine porte et commencez à tirer sur les elfes. Reculez pour les obliger à vous poursuivre. Eliminez-les avant de vous occuper des autres ennemis. Comme d'habitude, laissez votre frère s'occuper de l'araignée pendant que vous combattez ses acolytes.

Une fois tous ces ennemis éliminés, quittez cette salle et avancez jusqu'à l'ascenseur. Montez et sortez dans une salle qui comporte un puits et deux trolls désactivés. Descendez les marches et détruisez les bobines pour prendre les objets. Revenez vers le puits et activez-le. Dans le cyberespace, avancez vers le rocher et appuyez sur " A " pour acquérir la faculté de marcher sur l'eau dans ce monde. Marchez donc sur l'eau et activez le pilier. Ouvrez ensuite la porte et suivez le chemin qui se dirige dans la montagne. Activez un autre pilier et allez à gauche. Appuyez deux fois sur " RT " puis sur " LT " pour ouvrir le passage au serpent de mer.

Revenez au puits puis au monde réel. Les deux trolls s'activent et essayent de vous abattre. Pour les combattre tranquillement, descendez les marches et tirez sur les trolls jusqu'à les détruire complètement. Allez maintenant à gauche et activez l'ascenseur pour descendre et ainsi détruire de nouveaux trolls. Ramassez les objets dans les bobines et activez le pilier. Revenez en haut et sortez par la porte de gauche.

Descendez en utilisant l'ascenseur et avancez devant la porte fermée. Frappez le grand interrupteur qui brille en vert pour l'ouvrir. Eliminez le troll et ses acolytes pour pouvoir avancer. N'avancez que si vous parvenez à tuer tous les ennemis où ils s'associeront aux nouveaux adversaires et votre tâche sera alors encore plus coriace.
Avancez pour rencontrer de nouveaux elfes. Restez derrière votre frère pour vous abriter des tirs et éliminez vos ennemis. Détruisez les bobines, activez le pilier et sortez par la porte qui de gauche. Avancez jusqu'au grand hangar.

Reculez dans le couloir et éliminez les elfes. Ne le quittez pas pendant que vous affrontez le troll. Sortez ensuite et attaquez le second troll en commençant par détruire son bras qui lance les grenades. Nettoyez ensuite cette zone et détruisez les bobines pour récupérer des objets. Sortez par la porte pour atteindre un nouveau hangar.

Eliminez les elfes en restant à distance et occupez-vous ensuite du troll. Avancez maintenant au bout du chemin et anéantissez l'araignée robot qui bloque le passage. Continuez d'avancer dans une autre grande salle et éliminez les elfes. Si vous avez une arme à feu puissante, évitez d'engager le combat au corps à corps. Tirez tout en tournant autour de vos ennemis.
Avancez, détruisez les bobines et montez sur la passerelle à droite près de la porte.

Avancez et entrez par la porte. Détruisez les bobines à gauche et entrez dans la lumière située à droite. Avancez et éliminez la première horde d'elfes. Avancez ensuite et éliminez le second groupe. Avant de monter en haut de la pente, commencez à tirer sur l'araignée pour l'affaiblir. Détruisez-la ainsi que la bobine pour récolter de nouveaux objets. Avancez et regardez à gauche pour découvrir une autre bobine à détruire.

Continuez ensuite votre route pour affronter un troll. Détruisez en premier son marteau et assénez-lui un coup de grâce. Avancez encore et affronter de nouvelles hordes d'elfes. Avancez encore et affrontez d'autres ennemis jusqu'à atteindre un téléporteur qui vous emmènera à votre frère.

Revenez à la grande salle et entrez par la porte. Avancez et restez toujours derrière Thor pour l'utiliser comme un bouclier. Tournez à droite pour activer le pilier. Tournez ensuite à gauche et éliminez les elfes qui vous tirent dessus.

Poursuivez votre chemin et éliminez les différents elfes qui essayent de vous bloquer. Battez toujours en retraite pour ne pas être encerclé par vos ennemis. Avancez jusqu'à atteindre le troll. Détruisez son bras pour qu'il devienne une proie plus facile à éliminer. Passez par la porte et éliminez les elfes ainsi que les deux trolls. Au bout du chemin, il y a une araignée géante. Détruisez-la en utilisant toujours Thor comme bouclier.

Reprenez votre route et passez la porte. Traversez le pont et entrez dans la salle suivante. Restez près de Thor et éliminez les elfes qui arrivent en surnombre. Eliminez ensuite l'araignée. Détruisez les bobines et allez vers le puits à gauche.

Dans le cyberespace, avancez pour activer le pilier. Ramassez les objets et revenez au monde réel. Sortez par la porte et avancez à droite pour trouver un pilier. Allez maintenant à gauche et montez sur le tapis roulant. Evitez d'être écrasé par les ogives et éliminez les elfes qui s'engagent sur le tapis roulant. Restez sur ce tapis pendant que vous tirez sur le troll afin d'éviter ses attaques. Une fois arrivée sur la terre ferme, tournez à gauche et éliminez les elfes encore en vie dans cette zone.

Passez la porte et éliminez les elfes qui se trouvent dans cette salle. Détruisez les deux bobines du côté droit. Fouillez le côté gauche également, vous y découvrirez une bobine. Passez par l'une des portes qui se trouvent au fond, elles mènent toutes au même endroit. Eliminez les elfes et le troll. Avant de sortir, dirigez-vous à gauche pour trouver deux bobines avec des objets.

La salle suivante est également remplie d'elfes. Combattez vos ennemis sur les ponts et essayez de les projeter dans l'eau pour abréger l'affrontement. Utilisez les projections normales ou les coups spéciaux pour les affaiblir. Avancez, détruisez les bobines et traversez les ponts jusqu'à atteindre le sommet de la pente où une araignée géante vous attend.

Eliminez-la en reculant. Une fois morte, avancez vers le puits. Dans le cyberespace, allez à gauche puis à droite et activez les deux piliers. Allez maintenant au centre et poussez le rocher. Cette action aura effet d'arrêter la rotation de la sphère dans le monde réel. Revenez alors auprès de Thor.

Vous serez attaqué par des gobelins et un troll. Commencez par éliminer les gobelins et passez ensuite au troll qui bloque la porte. Passez par cette porte après avoir démembré le troll. Descendez avec l'ascenseur et avancez vers le pilier. Activez-le et détruisez les deux bobines. Revenez ensuite à l'étage précédent. Sortez dans la grande salle et allez à gauche vers la porte du fond. Avancez dans la salle et détruisez la bobine à gauche et celle située derrière l'écran central.

Passez ensuite le grand portail pour affronter plusieurs gobelins. Eliminez ceux qui lancent des grenades en premier et exterminez ensuite les autres. Avancez maintenant pour rencontrer un boss dans la salle suivante.

**Boss : Troll " La haine infinie "**

Ce troll est plus grand et massif que les précédents. Son armure est vraiment très résistante. Il est aussi plus rapide que ses prédécesseurs. Ses attaquent sont toutes des attaques de mêlée. Pour en venir à bout, il vous faut avant tout rester loin de lui. Les gobelins qui l'accompagnent, vous gênent dans vos déplacements. Eliminez-les en premier et récupérez en même temps les butins ou les runes de santé très utiles dans cet affrontement.

Optez pour votre meilleure arme à feu et commencez à tirer sur les membres du troll. Il dispose de plusieurs couches de protection. Vous devrez ici être persévérant pour détruire tous les blindages d'un seul membre. Tournez autour de votre ennemi et lorsqu'il s'approche de vous, déplacez-vous latéralement pour éviter de rester en face de lui.
Quand il lève son bras, sautez en arrière pour éviter son attaque. Ne restez pas près de lui quand il frappe le sol, où l'onde de choc vous atteindra. Les gobelins n'arrêteront pas de surgir. Surtout après la destruction d'une couche de blindage. Même sans son blindage ce boss ne sera pas trop affecter et vous frappera avec la même brutalité.  Concluez ce combat une bonne fois pour toute en tirant sur son thorax et le reste de son corps encore intact.

Une fois la zone nettoyée, visitez tous les coins et recoins pour trouver des bobines éparpillées contenant des objets. Montez ensuite dans l'ascenseur pour quitter cette zone.

Après la scène cinématique, vous revenez à Asir. Visitez le labo et l'armurerie pour fabriquer les armes et armures à partir du plan trouvé. Renouvelez aussi votre arsenal et achetez les meilleures armes et armures disponibles. Débarrassez-vous des articles inutiles pour gagner un peu d'argent. Allez maintenant à la salle des festins. Après la scène cinématique, allez vers les hologrammes. Une fois dans la salle, appuyez sur " A " pour récupérer des objets. Dirigez-vous maintenant à l'embarcadère, vous débuterez une nouvelle mission.

## Chapitre 4 : Helheim

Dès que vous atterrissez, des hordes de morts-vivants vous attaquent. Commencez à tirer des loin et évitez qu'ils vous encerclent. Ces ennemis ont la même résistance que les gobelins des autres missions.
Avancez ensuite à droite et détruisez les petits réservoirs cylindriques rouges qui contiennent des objets. Allez vers la porte et frappez le générateur central pour la détruire. Avancez en compagnie de vos hommes vers la forteresse. Restez près de la porte pour affronter les morts-vivants qui se dirigent vers vous.

Avancez pour découvrir un ennemi qui porte des explosifs. Eliminez-le de très loin avant qu'il ne vous atteigne et ne puisse exploser près de vous. Vous serez confronté à ce genre d'ennemis très souvent. Avancez en tirant sur vos adversaires et détruisez les réservoirs à droite. Continuez d'avancer en repoussant les hordes de morts-vivants. Attendez que vos amis détruisent la porte et avancez pour entrer.

Puisque les morts-vivants sont comme leur nom l'indique déjà passé à trépas, ils ne ressentent pas de douleur et continuent d'avancer malgré vos tirs. Méfiez-vous en, surtout des morts-vivants d'élites. Eliminez en d'autres et progressez dans la zone. Détruisez les réservoirs à droite et dirigez-vous à gauche en direction du puits. Une fois dans le cyberespace, traversez le pont et activer le pilier pour prendre les objets qui s'y trouvent.

Revenez maintenant dans le monde réel. Vous avez le choix entre deux routes, une à droite et l'autre à gauche où se trouve un pilier au début. Elles mènent toutes les deux vers le même endroit. Avancez sur la route de droite pour rencontrer de nouveaux ennemis. Ce sont des morts-vivants spectres. Pour les éliminer, sachez maintenir vos distances avec eux afin de leur tirer dessus dans de bonnes conditions notamment lorsqu'ils utilisent des attaques avec une onde de choc très large. Une fois éliminés, détruisez les réservoirs qui contiennent des objets et entrez par la porte. Vous pouvez aussi revenir sur l'autre chemin.

Revenez maintenant sur le chemin de gauche et montez vers le pilier. Activez-le et affrontez les hordes de morts-vivants. Continuez votre route sur le pont en éliminant les ennemis. Détruisez les réservoirs au fond de la route et descendez à droite vers l'aqueduc. Eliminez les ennemis en chemin et avancez. Montez sur la plate-forme pour détruire le réservoir et tirez sur les deux ennemis qui apparaissent.

Continuez votre route et détruisez d'autres réservoirs. Avant d'atteindre la porte vous serez attaqué par plusieurs morts-vivants. Reculez, montez sur la plate-forme et éliminez-les tranquillement. Avancez et passez la porte. Continuez à éliminer les ennemis en attendant la rampe. N'y montez pas encore et tuez les ennemis qui y descendent. Continuez tout droit pour activer le pilier et détruire les réservoirs. Revenez ensuite pour enfin l'emprunter.

Vous retrouvez vos amis qui vous prêteront main forte. Ces retrouvailles ne dureront pas longtemps puisque le chemin vous séparant de vos amis sera détruit entre. Une fois la zone nettoyée, détruisez les réservoirs pour récupérer des objets. Suivez ensuite le chemin situé à droite de la statue.

Avancez en tuant les ennemis partis à votre rencontre. Détruisez le réservoir sur le chemin. Avant d'atteindre la porte, un vaisseau débarquera de nouveaux morts-vivants sur la droite. Eliminez-les et progressez vers la porte.

D'autres ennemis vous attendent de l'autre côté de la porte. Eliminez-les et avancez sur la passerelle de gauche pour activer le pilier. Revenez au centre de la zone pour rencontrer de nouveaux ennemis. C'est un ennemi qui flotte dans les airs tout en commandant des troupes. Focalisez-vous sur lui et ignorez ses acolytes pour l'instant. Débarrassez-vous maintenant des autres morts-vivants et allez à droite. Descendez la passerelle et détruisez le réservoir. Activez ensuite le puits pour atteindre le cyberespace.

Avancez et ouvrez la porte. Poursuivez votre route jusqu'au pilier et prenez les objets. Revenez ensuite au monde réel puis à la zone centrale et prenez le chemin de gauche. Eliminez d'autres morts-vivants ainsi que l'ennemi volant qui les commande. Nettoyez la zone et continuez votre route à gauche. Avancez vers la porte et continuer de tuer les morts-vivants.

Avant d'emprunter la porte, suivez la passerelle située à droite pour atteindre un nouveau pilier. Tuez les ennemis en chemin, ramassez les objets et revenez à la porte. Entrez, descendez quelques marches et commencez à tirer sur les ennemis. Restez à une certaine distance et abattez-les un par un lorsqu'ils essayent de s'approcher de vous.

Eliminez les différentes vagues d'ennemis de la même manière jusqu'à ce que vous tombiez sur les spectres élites. Vous pouvez les abattre au corps à corps, si vous êtes assez puissant. Si vous ne l'êtes pas, tirez leur dessus en reculant jusqu'à ce qu'ils succombent. Continuez d'avancer et descendez sur l'aqueduc. Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à ce que vous arriviez à une grande place où un pilier se trouve à droite. Cette zone est aussi remplie de morts-vivants de tous les genres. Repliez-vous pour ne pas être encerclé et éliminez les ennemis de loin. S'ils s'approchent de votre position, utilisez l'attaque de glissement. Lorsque le nombre d'ennemis est très élevé, sautez au centre des ennemis et lancez une attaque furie pour les décimer.
Une fois la zone nettoyée, activez le pilier et détruisez les réservoirs afin de récupérer de nouveaux objets. Traversez ensuite le pont et repoussez les ennemis qui vous barrent la route. Détruisez maintenant les réservoirs à droite et à gauche. Affrontez une nouvelle fois une horde d'ennemis accompagnée de sceptres.

Continuez d'avancer en éliminant les ennemis pour atteindre une porte. Avant d'entrer, tournez à gauche pour découvrir deux nouveaux réservoirs. Entrez maintenant par la porte. Dans cette nouvelle zone, restez en haut des escaliers et éliminez les ennemis qui rappliquent. De cette façon vous resterez à l'abri des explosions déclenchées par leur mort.

Avancez ensuite au bout du chemin pour rencontrer de nouveaux morts-vivants commandés par deux ennemis volants. Comme toujours, gardez vos distances. S'ils arrivent à vous encercler, attendez que le plus grand nombre d'ennemis soit près de vous pour déclencher la furie qui en projettera un maximum. Finissez les ennemis encore en vie et attaquez-vous ensuite aux deux ennemis qui volent.

Tournez à droite pour atteindre un pilier. Revenez ensuite à gauche et montez la passerelle pour atteindre un nouveau pilier à gauche. Avant de l'atteindre, vous devrez abattre plusieurs ennemis qui gardent la zone. Une fois ces ennemis éliminés, activez le pilier, détruisez les réservoirs et ramassez les objets. Continuez ensuite votre route à gauche. Eliminez les ennemis qui bloquent le chemin en direction de  la route. Tournez ensuite à droite et descendez la pente pour trouver des réservoirs et un puits.

Activez-le pour atteindre le cyberespace. Ouvrez le portail, avancez et activez le pilier. Ramassez les objets et revenez au puits ensuite au monde réel. Avancez vers la porte et détruisez le réservoir qui se trouve à gauche.

Entrez et avancez sur la passerelle en éliminant les morts-vivants rencontrés jusqu'à une grande zone ouverte. Il y a des réservoirs rouges à droite et à gauche. Mais avant de vous en occuper, éliminez les ennemis qui essayent de vous encercler. Tirez toujours en reculant pour qu'ils s'alignent et tirer dessus un par un pour les éliminer.

Continuez votre route et détruisez le réservoir au pied de la statue de gauche. Montez ensuite les marches, le portail s'ouvrira. Avancez sur le chemin et détruisez les réservoirs contre le mur gauche le long du chemin. Ignorez la grande porte à gauche pour le moment et traversez le pont situé à droite pour affronter un nouveau boss.

**Boss : GARM**

Avant le combat, GARM commence par renforcer le blindage de certaines zones de son corps. Vous devez alors viser ces zones pour détruire la première couche de bouclier. Tournez autour de votre cible et tirez en évitant les projectiles lancés. Ne restez pas en face de votre ennemi où vous subirez l'attaque charge de ce chien géant. Détruisez son bouclier pour l'affaiblir. Une fois sans bouclier, ce chien deviendra bien moins résistant. Profitez du moment où il se tord de douleur pour détruire cette partie du corps. Evitez les attaques de griffes de ce boss en restant à une bonne distance de lui. Ne vous frottez pas à lui au corps à corps, vous n'aurez que peu de chance de réussite. Ne vous arrêtez pas de tirer et tournez autour de lui pour l'éliminer.

Après la bataille, détruisez tous les réservoirs et ramassez les objets. Traversez le pont nouvellement constitué et activez le pilier. Revenez ensuite vers la grande porte et entrez.

Eliminez les morts-vivants et les sceptres qui avancent dans votre direction et détruisez les réservoirs à gauche de la statue. Dépassez-la et éliminez les morts-vivants qui déboulent par les deux ouvertures du mur. Entrez dans ces brèches pour détruire les réservoirs.

Continuez votre route et éliminez d'autres morts-vivants ainsi que des sceptres. N'oubliez pas de fouiller les brèches dans les murs d'où sortent les ennemis pour découvrir d'autres réservoirs. Continuez maintenant votre route jusqu'à l'ascenseur.

Après la longue ascension dans cet ascenseur, montez les marches et entrez dans la nouvelle salle.
Plusieurs morts-vivants vous attaquent. Eliminez-les et détruisez les réservoirs à droite. Suivez le chemin à gauche et éliminez d'autres ennemis tout en conservant vos distances. Faites un détour par la droite pour détruire un réservoir et revenez sur votre chemin.

Eliminez d'autres ennemis qui gardent la porte et détruisez le réservoir à droite. Passez la porte et tuez les ennemis qui vous attendent. Détruisez le réservoir situé à gauche et allez vers le puits sur le chemin.

Une fois dans le cyberespace, allez vers l'obélisque pour apprendre à invoquer le feu dans le cyberespace. Avancez ensuite sur le chemin bloqué et invoquez le feu en appuyant sur " X ". Avancez maintenant vers le portail et ouvrez-le pour trouver un autre pilier. Revenez ensuite vers le monde réel.

Tournez à droite vers la porte et détruisez le réservoir à gauche. Continuez d'avancer pour rencontrer Hel. Après la scène cinématique, allez à gauche et passez la porte pour enfin l'affronter.

**Boss : Hel**

Commencez à lui tirer dessus. Elle invoquera des morts-vivants pour se protéger. Ignorez ces ennemis et focalisez-vous sur elle. Ne la laissez pas lancer son tir de dragon ou son laser. Si malgré tout, elle parvient à tirer, évitez les trajectoires de ces tirs. Utilisez l'attaque furie contre les morts-vivants lorsqu'ils vous encerclent. Tuez-les aussi lorsque vous aurez besoin de rune de santé puisqu'ils en laissent derrière eux.

Hel se téléporte d'un endroit à un autre. Pour la retrouver, suivez la traînée de lumière violette qu'elle laisse derrière elle. Après quelques instants, Hel quitte la salle vers une nouvelle zone. Passez alors la porte à sa poursuite. Soyez patient et continuez à lui tirer dessus sans interruption. Poursuivez-la dans la zone finale. Tournez autour d'elle en tirant et en ignorant les morts-vivants qui vous poursuivent. Si toutefois, ils parviennent à vous encercler et que vous n'avez pas d'attaque de furie, sautez au dessus d'eux pour qu'ils soient devant vous et ainsi pouvoir les attaquer les uns après les autres. Revenez ensuite à Hel et tirez sur elle jusqu'à ce qu'elle rende l'âme.

Après la scène cinématique, retournez à la salle où vous l'avez rencontrée pour la première fois. Eliminez les hordes de morts-vivants pour la dernière fois, ils finiront tôt ou tard à disparaître.

Une fois les scènes cinématiques terminées, vous serez de retour dans votre cité, dirigez-vous alors à la salle des festins. Bravo, vous venez de terminer avec brio cette épopée.

# Top Spin 2

© 2K Sports / PAM Development 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Remporter un match d'exhibition (25)

Remportez un match en mode Exhibition pour obtenir cette récompense.

### Remporter un match en Carrière (25)

Remportez un match en mode Carrière pour obtenir cette récompense.

### Remporter un tournoi en Carrière (25)

Remportez un tournoi en mode Carrière pour obtenir cette récompense.

### Gagner 1 partie avec classement (25)

Remportez une partie avec classement sur Xbox Live pour recevoir cette récompense.

### Battre toutes les joueuses pro (75)

Battez toutes les joueuses classées en mode Exhibition pour obtenir cette récompense.

### Battre tous les joueurs pro (75)

Battez tous les joueurs classés en mode Exhibition pour obtenir cette récompense.

### Devenir n°1 mondial en Carrière (100)

Prenez la tête du classement mondial en mode Carrière pour recevoir cette récompense.

### Jouer 50 parties avec classement (100)

Participez à 50 parties avec classement sur Xbox Live pour obtenir cette récompense.

### 25 parties avec classement (100)

Remportez 25 parties avec classement sur Xbox Live pour recevoir cette récompense.

### Terminer une carrière (200)

Menez une carrière complète pour recevoir cette récompense.

### Finir la carrière avec 1000 pts (250)

Terminez une carrière complète et marquez plus de 1000 points pour recevoir cette récompense.

# Top Spin 3

© 2K Sports / PAM Development 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Bras cassé (0)

Perdre un simple sur le Xbox LIVE sans remporter le moindre jeu.

### Echauffé (5)

Remporter un simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

### Duo gagnant (5)

Remporter un match en double.

### Allez go ! (5)

Créer un joueur avec l'outil de création de joueur.

### Trophée Amateur (10)

Terminer le défi Amateur du mode Carrière.

### L'école est finie (10)

Terminer toutes les leçons de la Top Spin School.

### Sans concessions (10)

Remporter un set sans commettre de faute directe, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

### Concentré (15)

Remporter un simple (2 sets gagnants, 3 jeux par set) en commettant moins de 10 fautes directes.

### Maître au filet (15)

Remporter un simple (2 sets gagnants, 3 jeux par set) avec au moins 20 points gagnés au filet.

### Pas si dur (20)

Remporter 10 matchs consécutifs, en simple, sans concéder le moindre break, au niveau difficile.

### Grosses pointures (20)

Finissez le Panthéon du mode carrière en niveau difficile.

### Trophée Challenger (20)

Terminer le tournoi Challenger du mode Carrière.

### Doublé (20)

Remporter 2 tournois consécutifs sur le circuit Pro du mode Carrière.

### Gâchette facile (20)

Remporter 500 points en fond de court, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

### Méchant serveur (20)

Réussir 100 aces, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

### Trophée 2K (20)

Remporter 2000 points, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

### Expéditif (20)

Réussir au moins 10 aces dans le même match, en simple, quels que soient le mode et l'adversaire.

### Sans blaguer ! (20)

Gagner un simple : au moins 30 coups gagnants, moins de 10 fautes directes, au niveau difficile.

### Première mondiale (20)

Remporter un match sur le World Tour.

### Ca commence à rentrer (20)

Remporter 5 matchs consécutifs en World Tour.

### Champion local (20)

Entrer dans le top 1000 de votre zone géographique (au moins 20 matchs joués en World Tour).

### Une centaine mixte (20)

Disputer 50 matchs sur le World Tour féminin, et 50 autres sur le World Tour masculin.

### Professeur de tennis (20)

Remporter un simple sur le Xbox LIVE sans perdre le moindre jeu.

### Pilier du World Tour (20)

Prendre part à 5 saisons du World Tour.

### A mi-chemin (20)

Remporter 1000 points, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

### Trophée Messieurs (25)

Remporter un simple (3 sets gagnants, 6 jeux par set) au niveau difficile.

### Première ligne (30)

Remporter 250 points au filet, en simple, quels que soient le mode de jeu et l'adversaire.

### Ca finit par payer (30)

Gagner 5 000 000 $ en mode Carrière.

### Habitué du court (30)

Disputer 100 matchs (simples ou doubles, quel que soit le mode de jeu).

### Carrière mondiale (30)

Disputer 100 matchs sur le World Tour.

### Une raquette les battu tous (30)

Remporter un tournoi du Grand Chelem en World Tour.

### Grosse saison (30)

Remporter 5000 points au cours d'une saison en World Tour.

### Incorrigible Finaliste (30)

Atteindre 4 finales sur le World Tour au cours d'une même saison.

### Riche et célèbre (40)

Gagner 1 000 000 $ en World Tour.

### Question de timing (40)

Remporter 10 matchs consécutifs en World Tour.

### Prix Orange (40)

Terminer le circuit Junior du mode Carrière.

### Flambeur (40)

Débloquer 300 éléments du centre commercial.

### Rodé (40)

Atteindre un Total de 70 avec un joueur créé.

### Club des Légendes (50)

Terminer le circuit Pro du mode Carrière.

### Terreur des tournois (50)

Remporter tous les tournois du mode Tournoi.

### Prix Citron (70)

Terminer le circuit Légende du mode Carrière.

# Tornado Outbreak

© Konami / Loose Cannon Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Cot cot minute! (20)

Terminez Chicken Con Carnage.

### On sort les poubelles (20)

Terminez Double Wide Damage.

### Tank you pour le ménage (20)

Terminez Military Mayhem.

### Strip-crise (20)

Terminez High Roller Blowout.

### Panique au grand huit (20)

Terminez Carnival Chaos.

### Pile à l'heure pour le thé (20)

Terminez Ringling Village.

### Adieu, esprit chevaleresque (20)

Terminez Camelot Falls.

### Envie de tsunami (20)

Terminez Coastal Calamity.

### Terrassator (20)

Détruisez 10 objets avec un bond terrassant.

### Tornade adéquate (10)

Terminez une course Vortex avec une médaille de bronze.

### Tornade modérée (20)

Terminez une course Vortex avec une médaille d'argent.

### La tempête du siècle (30)

Terminez une course Vortex avec une médaille d'or.

### Slalom démentiel (30)

Ratez 20 portes, mais terminez la course.

### Un élève doué (20)

Absorbez les 50 Feux follets dans la dernière zone du campement.

### Agressivité réprimée (30)

Débusquez 15 Feux follets en une seule fois sans rien saisir.

### Le massacre des Feux follets (100)

Absorbez 100 Feux follets à la fois.

### Dresseur de Feux follets (50)

Absorbez 75 Feux follets à la fois.

### Eleveur de Feux follets (25)

Absorbez 50 Feux follets à la fois.

### Restons groupés (20)

Disputez une partie multijoueur locale.

### Amis quasi pour la vie (30)

Libérez un orbe en multijoueur.

### Le boss des boss (30)

Libérez un orbe sans perdre un seul Guerrier du vent lors de l'approche d'un totem.

### Feux-follator (50)

Absorbez 1300 Feux follets.

### Dans la ferme à Mathurin (5)

Absorbez 50 poulets.

### Destruction massive (40)

Détruisez 100 éléments sans absorber de Feux follets.

### Fainéant (20)

Absorbez le nombre minimum de Feux follets dans un niveau hors didacticiel (non multijoueur).

### Discret, mais fatal (40)

Military Mayhem Zone 1 : absorbez 17 scientifiques avant de grandir 4 fois (non multijoueur).

### A qui tu veux faire plaisir? (40)

Absorbez et conservez au moins 20 Feux follets avant de détruire 25 éléments.

### Incontrôlable (5)

Détruisez un canon.

### Par ici la monnaie (5)

Déverrouillez le premier bonus.

### Faites sauter la banque (30)

Déverrouillez tous les bonus.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (40)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Tour de France 2009

© Focus / Cyanide 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Course (Junior) (10)

Finir une Course Standard en niveau Junior et un de vos cyclistes termine le Premier.

### Course (Professionnel) (10)

Finir une Course Standard en niveau Professionnel et un de vos cyclistes termine le Premier.

### Contre-la-montre (Junior) (10)

Finir un Contre-la-montre en niveau Junior et un de vos cyclistes termine le Premier.

### Contre-la-montre (Professionnel) (10)

Finir un Contre-la-montre en niveau Professionnel et un de vos cyclistes termine le Premier.

### Maillot Blanc (Junior) (10)

Finir le Tour de France en niveau Junior et un de vos cyclistes est le meilleur Jeune.

### Maillot Blanc (Professionnel) (10)

Finir le Tour de France en niveau Professionnel et un de vos cyclistes est le meilleur Jeune.

### Maillot à Pois (Junior) (10)

Finir le Tour de France en niveau Junior et un de vos cyclistes est le meilleur Grimpeur.

### Maillot à Pois (Professionnel) (10)

Finir le Tour de France en niveau Professionnel et un de vos cyclistes est le meilleur Grimpeur.

### Maillot Vert (Junior) (20)

Finir le Tour de France en niveau Junior et un de vos cyclistes est le meilleur Sprinteur.

### Maillot Vert (Professionnel) (20)

Finir le Tour de France en niveau Professionnel et un de vos cyclistes est le meilleur Sprinteur.

### Maillot Jaune (Junior) (40)

Finir le Tour de France en niveau Junior et un de vos cyclistes fait le meilleur Temps.

## Maillot Jaune (Professionnel) (40)

Finir le Tour de France en niveau Professionnel et un de vos cyclistes fait le meilleur Temps.

# Tower Bloxx Deluxe

© Digital Chocolate 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Gardien du temps (10)

Gagnez assez de temps pour que le compte à rebours dépasse une minute en mode Contre la montre.

### Impitoyable (10)

Remportez 50 parties compétitives multijoueur.

### Créateur de ville (30)

Atteignez un nombre total de 200 000 habitants en mode Construire la ville.

### Michel-Ange (15)

Construisez une tour haute de 100 blocs en mode Construire la ville ou Partie rapide.

### Christopher Wren (30)

Construisez une tour de 300 blocs en mode Partie rapide.

### Louis Sullivan (45)

Construisez une tour de 600 blocs en mode Partie rapide.

### Architecte de précision (5)

Réalisez 1 lâcher parfait.

### Architecte supérieur (10)

Réalisez 10 lâchers parfaits de suite.

### J'ai une meilleure idée... (5)

Trouvez un nom pour votre ville en mode Construire la ville.

### Parfait ! (15)

Atteignez le dernier palier du mode Construire la ville.

### A bientôt ! (15)

Doublez trois de vos amis sur l'échelle des amis en mode Partie rapide.

## Simone et Pisano (10)

Construisez une tour de 183 blocs de haut en mode Coop multijoueur.

# Transformers : La Revanche

© Activision / Luxoflux 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Mensonges (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons au Caire.

### Côte à Côte (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons de la Côte est.

### Combat à mort (25)

Élimine Optimus Prime - Campagne Decepticon

### La Loi de l'Ouest (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons de la Côte ouest.

### Le retour du Fallen (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons de la zone Deep 6.

### Shanghai (25)

Gagne une médaille dans toutes les missions des Decepticons à Shanghai.

### L'Odeur de la Victoire (50)

Gagne une partie avec chacun des 15 personnages par défaut.

### La Survie du Groupe (15)

Héberge une partie de chaque type en matchmaking d'amis.

### Choisis ton Camp (15)

Gagne une partie avec classement ou en matchmaking d'amis (en Autobot et en Decepticon).

### Sus au leader ! (15)

Dernier surv. - Tue le leader ennemi en étant leader (partie avec classement/matchmaking d'amis).

### Tiens bon ! (15)

Gagne en Points de contrôle sans perdre 1 point (partie avec classement/matchmaking d'amis).

### La Pointe de la Dague (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots du Caire.

### Dernier survivant (25)

Élimine Megatron - Campagne Autobot

### Platine ! (20)

Gagne une médaille de platine dans l'une des campagnes.

### À l'Est (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots de la Côte est.

### L'Âge du Bronze (5)

Gagne une médaille de bronze dans l'une des deux campagnes.

### À l'Ouest (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots de la Côte ouest.

### Super succès ! (25)

Élimine 250 Decepticons - Campagne Autobot

### Assaut Aerialbot (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots de la zone Deep 6.

### Chinatown (20)

Gagne une médaille dans toutes les missions Autobots de Shanghai.

### L'Argent des Braves (10)

Gagne une médaille d'argent dans l'une des campagnes.

### Toucher mortel (25)

Remplis la jauge d'Overdrive dans l'une des deux campagnes.

### Massacreur (25)

Classe-toi dans le top 1 000 des classements dans l'une des deux campagnes solo.

### Gros Costaud (25)

Classe-toi dans le top 10 000 des classements dans l'une des deux campagnes solo.

### Tableau d'honneur (15)

Classe-toi dans le top 100 000 des classements dans l'une des deux campagnes solo.

### Bonification (5)

Achète une amélioration dans l'une des deux campagnes.

### Au commencement (5)

Déverrouille un élément unique à débloquer dans l'une des deux campagnes.

### Le Choix (5)

Débloque une nouvelle zone dans l'une des deux campagnes.

### Homme en Or (15)

Gagne une médaille d'or dans l'une des campagnes.

### Je crois que j'ai tout vu (50)

Débloque tous les éléments à débloquer pour les Autobots.

### Le pouvoir au peuple (25)

Achète toutes les améliorations des Autobots.

### Calcul mental (20)

Gagne 2 000 000 d'unités d'Énergon dans la campagne des Autobots.

### Un vrai Autobot (75)

Gagne une médaille de platine dans TOUTES les missions des Autobots.

### Là, j'ai vraiment tout vu (50)

Débloque tous les éléments à débloquer pour les Decepticons.

### Butin de guerre (25)

Achète toutes les améliorations des Decepticons.

### Les Méchants (25)

Élimine 350 Autobots - Campagne Decepticon

### Razzia sur l'Énergon (25)

Gagne 3 000 000 d'unités d'Énergon dans la campagne des Decepticons.

### Un vrai Decepticon (75)

Gagne des médailles de platine dans TOUTES les missions des Decepticons.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (25)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## ROBOTS "GOLD" (POUR LE MULTIJOUEUR)

Ces codes sont à saisir à l'écran Cheat Codes du menu principal. Les personnages débloqués seront jouables uniquement en multijoueur.

### Megatron

Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Haut.

### Optimus Prime

Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas.

## STARSCREAM 1ÈRE GÉNÉRATION

A l'aide d'un pad Xbox 360, faites : **B, A, B, RB, Y et RB** depuis l'écran Cheat Codes du menu principal pour débloquer ce mécha en multijoueur.

# Transformers : Le Jeu

© Activision / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SKINS RÉTRO

Ces manips sont à faire en cours de mission pour chacun de ces personnages.

### Jazz

Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, Haut, Droite

### Optimus Prime

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

### Starscream

Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut

## CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu Bonus du mode Campagne. L'écran "flashe" pour signagler que la manipulation a été correctement effectuée.

### Invulnérabilité :

Gauche, Gauche; haut, gauche, droite, bas, droite

### Munitions Infinies :

Haut, Bas, Gauche, droite, Haut, haut, bas

## CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis sur l'écran des Options du menu Campagne/Bonus. Pour les 5 derniers, vous devrez activer les skins des personnages version Generation 1 en allant dans l'option Robo-vision du menu Bonus/Generation 1. Un indicateur apparaîtra à l'écran pour confirmer la validité des codes.

### Débloquer toutes les missions

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas

### Débloquer les 2 missions sur Cybertron

Droite, Haut, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche

### Pas de police ni de tanks

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

### Invincibilité

Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite

### Munitions illimitées

Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas

### Débloquer G1 Optimus

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

### Débloquer G1 Optimus (Robovision)

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

### Débloquer G1 Megatron

Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut

### Débloquer G1 Jazz nGen

Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, Haut, Droite

### Débloquer G1 Starscream

Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut

# Trials HD

© Microsoft / RedLynx 2009

+ D'INFOS FORUM

## IMAGES DE JOUEUR

### Image 1

Débloquer le succès Full Throttle pour débloquer en même temps une image de joueur.

### Image 2

Réussir toutes les courses Extreme pour débloquer une image de joueur représentant un démon.

## MODES DE DIFFICULTÉ

A chaque fois que vous débloquerez un nouveau mode de difficulté, vous débloquerez également un engin supplémentaire, sauf pour le mode Extreme.

### Mode Facile (+ vélo Reptile)

Terminer 3 courses en Débutant.

### Mode Intermédiaire (+ vélo Scorpion)

Terminer 3 courses en Facile.

### Mode Difficile (+ vélo Phoenix EVO)

Terminer 3 courses en Intermédiaire.

### Mode Extreme

Terminer 3 courses en Difficile.

**Note : Le Micro Donkey se débloque en terminant le tournoi national avec la médaille d'or.**

## CIRCUITS

### Circuits de difficulté Facile

Terminer les trois circuits de difficulté "Débutant".

### Circuits de difficulté Moyenne

Terminer les trois circuits de difficulté "Facile".

### Circuits de difficulté Difficile

Terminer les trois circuits de difficulté "Moyenne".

### Circuits de difficulté Extrême

Terminer les trois circuits de difficulté "Difficile".

## MOTOS

### Reptile 125cc

Terminer les trois courses de difficulté Débutant.

### Scorpion 250cc

Terminer les trois courses de difficulté Facile.

### Phoenix Evo 250cc

Terminer les trois courses de difficulté Moyenne.

### Micro Donkey 60cc

Obtenir la médaille d'or au tournoi "National Bike Cup".

## JEUX D'ADRESSE

### Livraison

Obtenir une médaille d'or sur une course de difficulté Débutant.

### Au bas des escaliers

Obtenir deux médailles d'or sur deux courses de difficulté Débutant.

### En feu

Obtenir trois médailles d'or sur trois courses de difficulté Débutant.

### Chasses aux cibles

Obtenir une médaille d'or sur une course de difficulté Facile.

### Grimper la colline

Obtenir deux médaille d'or sur deux courses de difficulté Facile.

### Sur la boule

Obtenir trois médailles d'or sur trois courses de difficulté Facile.

### Flipper de l'enfer

Obtenir une médaille d'or sur une course de difficulté Moyenne.

### Chasseurs de flips

Obtenir deux médaille d'or sur deux courses de difficulté Moyenne.

### Vis desserrée !

Obtenir trois médailles d'or sur trois courses de difficulté Moyenne.

## SUCCÈS

### Le Créateur (5)

Le joueur a sauvegardé sa première piste personnalisée.

### Sans pitié (15)

Le joueur a terminé Piste sans fin : II sans modifier la position des motards ni commettre de faute.

### Pleins gaz (15)

Le joueur a terminé Conteneur et crash sans jamais utiliser les pleins gaz, même pour une seconde.

### Bling (15)

Le joueur a effectué au moins 5 performances de niveau d'or.

### Strike ! (15)

Fais un strike pendant un tournoi de bowling de nuit.

### Mille morceaux (5)

Le joueur a complètement détruit la moto et s'est cassé tous les os en un seul crash.

### La vie est dure (20)

Le joueur a terminé toutes les pistes difficiles.

### Maître du Trial (15)

Le joueur a déverrouillé toutes les pistes du jeu.

### Marathon (45)

Le joueur a terminé le tournoi Endurance ultime sans faire aucune faute.

### Krach boursier (15)

Gagner gros à Wall Street n'est que temporaire. Prépare-toi pour la chute et le gros boum.

### Démon sur roues (30)

Le joueur a terminé toutes les pistes Extrêmes.

### L'adversaire (10)

Le joueur a déverrouillé le premier tournoi.

# Triggerheart Exelica

© Warashi 2008

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES TROPHÉES

### Fin Normale Exelica (10)

Terminez le jeu avec Exelica (fin normale).

### Fin Normale Crueltear (10)

Terminez le jeu avec Crueltear (fin normale).

### Score 50,000,000 (10)

Terminez le jeu avec un score de 50,000,000 points.

### Détruire Faintear (Niveau 1) (15)

Détruisez Faintear au premier niveau.

### Une seule Vie (15)

Terminez le jeu sans perdre une seule vie.

### Pas de Bombe (15)

Terminez le jeu sans utiliser une seule bombe.

### Vraie Fin Exelica (20)

Terminez le jeu avec Exelica (vraie fin).

### Vraie Fin Crueltear (20)

Terminez le jeu avec Crueltear (vraie fin).

### Score 100.000.000 (20)

Terminez le jeu avec un score de 100.000.000 points.

### Détruire Faintear (Niveau 3) (20)

Détruisez Faintear au troisième niveau.

### Difficile sans Continue (20)

Terminez le jeu au niveau de difficulté le plus élevé et sans utiliser de Continue.

## Partie Parfaite (25)

Terminez le jeu en difficulté normale ou plus, sans mourir et en tuant toutes les formes du Boss.

# Trine

© Atlus / Frozenbyte

+ D'INFOS FORUM

## MODE TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu une fois, dans n'importe quel mode de difficulté.

# Trivial Pursuit

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Premier triangle marqueur (10)

Remportez votre premier triangle marqueur (Classique)

### Vif-argent Divertissements (30)

Obtenez le triangle marqueur Divertissements dès votre première tentative (Classique)

### Vif-argent Géographie (30)

Obtenez le triangle marqueur Géographie dès votre première tentative (Classique)

### Vif-argent Sciences & Nature (30)

Obtenez le triangle marqueur Sciences & Nature dès votre première tentative (Classique)

### Vif-argent Histoire (30)

Obtenez le triangle marqueur Histoire dès votre première tentative (Classique)

### Vif-argent Sports & Loisirs (30)

Obtenez le triangle marqueur Sports & Loisirs dès votre première tentative (Classique)

### Vif-argent Art & Littérature (30)

Obtenez le triangle marqueur Art & Littérature dès votre première tentative (Classique)

### Vainqueur Mort subite (30)

Remportez une Mort subite (DEA)

### Coup de chance (20)

Remportez un triangle marqueur grâce à un pari (DEA)

### Gloire des paris (20)

Remportez 5 paris avec succès (DEA)

### Dieu des paris (30)

Remportez 10 paris avec succès (DEA)

### Pour l'amour du risque (5)

Utilisez un événement bonus pour la première fois (DEA)

### Vainqueur QG de Catégorie (20)

Remportez un triangle marqueur sur un Quartier Général de Catégorie (DEA)

### Domination triangles marqueurs (50)

Remportez tous les triangles marqueurs dans une partie (DEA)

### Pariez votre dernier euro (40)

Remportez tous vos triangles marqueurs avec vos seuls paris (DEA)

### Parfait Divertissements (30)

Répondez correctement à toutes les questions Divertissements dans une partie (DEA)

### Parfait Art & Littérature (30)

Répondez correctement à toutes les questions Art & Littérature dans une partie (DEA)

### Parfait Sciences & Nature (30)

Répondez correctement à toutes les questions Sciences & Nature dans une partie (DEA)

### Parfait Sports & Loisirs (30)

Répondez correctement à toutes les questions Sports & Loisirs dans une partie (DEA)

### Parfait Géographie (30)

Répondez correctement à toutes les questions Géographie dans une partie (DEA)

### Parfait Histoire (30)

Répondez correctement à toutes les questions Histoire dans une partie (DEA)

### Alerte Trivial ! réussie (30)

Alerte Trivial !

### Premier objectif (5)

Accomplissez votre premier objectif (AT)

### Succès de l'objectif (10)

Accomplissez 5 objectifs (AT)

### Champion des objectifs (20)

Accomplissez 10 objectifs (AT)

### Maître des objectifs (50)

Accomplissez tous les objectifs (AT)

### Au max ! (50)

Remportez un multiplicateur x10 dans chaque catégorie (AT)

### Record personnel (10)

Battez votre meilleur score (AT)

### Droit au but (20)

Remportez une Alerte Trivial ! en utilisant uniquement les cases Quartier Général de Catégorie

### La culture ne s'achète pas (50)

Remportez 60000 points (AT)

### Vous êtes vif comme l'éclair (50)

Remportez une Alerte Trivial ! en moins de 10 minutes

### Vous en savez trop (100)

Remportez une Alerte Trivial ! en répondant correctement à toutes les questions

### Succès secret (10)

### Succès secret (10)

# Tron

© Microsoft / Backbone Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### COBOL (5)

Avancer jusqu'au Niveau 2 en jouant avec les paramètres par défaut.

### Travail d'équipe ! (5)

Atteindre un score d'au moins 20 000 dans une partie en mode Co-op sur le Xbox Live.

### 7 secondes (10)

Survivre pendant 7 secondes dans le niveau des Light cycles.

### Meilleur score (10)

Atteindre la première place du classement Arcade en utilisant les paramètres par défaut.

### BASIQUE (10)

Avancer jusqu'au Niveau 3 en jouant avec les paramètres par défaut.

### Maître du combat (10)

Remporter 3 parties en mode VS classique sur le Xbox Live

### Exterminateur (10)

Éliminer tous les Bugs Arachnides dans le niveau 1 de la Tour IO.

### Fortran (15)

Avancer jusqu'au Niveau 4 en jouant avec les paramètres par défaut.

### Maître des blocs (20)

Détruire tous les blocs du MCP dans le niveau 2.

### Roi de l'esquive (25)

Pénétrer dans la tour IO sans tirer sur un seul Bug.

### Six coups (35)

Entrer dans le cône du MCP avec un maximum de 6 tirs.

## Utilisateur (45)

Avancer jusqu'au Niveau 12 en jouant avec les paramètres par défaut.

# Turning Point : Fall Of Liberty

© Codemasters / Spark Unlimited 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Chasse d'eau (5)

Noyez un ennemi dans les toilettes de la Tour de Londres en n'importe quelle difficulté.

### Début à tout (5)

Terminez une partie multijoueur.

### Problème de réception (5)

Faites rentrer la tête d'un ennemi dans un télé à la Maison-Blanche en n'importe quelle difficulté.

### Plus dure sera la chute (5)

Faites une chute mortelle pendant une partie multijoueur.

### Réservation annulée (5)

Descendez de l'hôtel Langteau en difficulté normale ou supérieure.

### Chute libre (5)

Jetez un parachutiste dans les rues de New York en n'importe quelle difficulté.

### Roulette russe (10)

Tuez un joueur en partie avec classement avec la dernière cartouche d'un chargeur de pistolet.

### Fantassin (10)

Tuez 50 ennemis pendant la campagne en n'importe quelle difficulté.

### Tireur d'élite (10)

Tuez tous les parachutistes en descendant du gratte-ciel en n'importe quelle difficulté.

### Accrocheur (15)

Tuez 40 ennemis avec une mort par environnement ou par agrippement en n'importe quelle difficulté.

### pwnt (15)

Partie avec classement ou un matchmaking d'amis à 8 joueurs avec le plus grand nombre de tués.

### Tournée mondiale (15)

Terminez une partie multijoueur sur toutes les cartes et dans tous les modes.

### Gardien de la constitution (20)

Empêchez la Constitution de brûler en difficulté normale ou supérieure.

### Correctionnelle (20)

Sauvez le général Donnelly dans le tribunal de Washington en difficulté normale ou supérieure.

### Convergence (20)

Retrouvez la section de sauvetage à Washington en difficulté normale ou supérieure.

### Défenseur (20)

Aidez à défendre la barricade à New York en difficulté normale ou supérieure.

### Déflagration (20)

Tuez au moins quatre ennemis avec une seule explosion en n'importe quelle difficulté.

### Spadassin (20)

Tuez 100 ennemis en partie avec classement, en n'importe quel mode.

### Pointe de vitesse (25)

Sprintez pendant un total de 30 minutes pendant la campagne en n'importe quelle difficulté.

### Turning Point (25)

Terminez la campagne en n'importe quelle difficulté.

### Pugnace (25)

Tuez 15 ennemis à la suite avec une mort par agrippement en n'importe quelle difficulté.

### Überdork (25)

Remportez 5 parties avec classement en mode Match à mort.

### Echappatoire (25)

Echappez-vous de New York en n'importe quelle difficulté.

### Mercenaire (25)

Tuez 250 ennemis pendant la campagne en n'importe quelle difficulté.

### Travail d'équipe (25)

Remportez 20 parties avec classement en mode Match à mort par équipe.

### Passager clandestin (30)

Infiltrez-vous sur le zeppelin en difficulté normale ou supérieure.

### Souvenir d'Hindenburg (30)

Détruisez les dirigeables d'assaut au Tower Bridge en n'importe quelle difficulté.

### Atomes crochus (30)

Rebranchez une bombe atomique en difficulté normale ou supérieure.

### Destitution (30)

Evincez le faux Président en n'importe quelle difficulté.

### Meilleur scoreur (30)

Partie avec classement ou matchmaking d'amis à 8 joueurs en Match à mort avec le meilleur score.

### Tueur (30)

Tuez 500 ennemis en partie avec classement, en n'importe quel mode.

### Médaille du Mérite (35)

Terminez la campagne en difficulté normale.

### Maître sniper (35)

Tuez 10 ennemis à la suite avec une balle dans la tête en n'importe quelle difficulté.

### Immortel (40)

Terminez une partie avec classement en mode Match à mort sans mourir.

### Acharné (40)

Tuez 2500 ennemis en partie avec classement, en n'importe quel mode.

### Machine à tuer (45)

Tuez 400 ennemis pendant la campagne en n'importe quelle difficulté.

### Oeil du tigre (50)

Terminez une mission avec une précision de 80% ou plus en difficulté normale ou supérieure.

### Médaille de la Citoyenneté (75)

Terminez la campagne en difficulté difficile.

### Médaille de la Liberté (100)

Terminez la campagne en difficulté démentielle.

## BONUS

### Régénération d'énergie double

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

### Grenades infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

### Munitions infinies

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

### Galerie du menu Extras

Terminer la campagne solo dans n'importe quelle difficulté.

# Turok

© Disney Interactive / Propaganda Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE INHUMAIN

Si le challenge de Turok ne vous rebute pas, vous pouvez essayer de terminer le jeu en Normal ou Difficile pour débloquer la difficulté Inuhumaine.

## SUCCÈS

### Pot-Pourri

Tuez au moins 1 créature, 1 ennemi et vous-même dans le même round d'un match public (10)

### Boum !

Terrassez un dilo à l'aide du fusil sangsue lors d'une partie publique (10)

### Combat Géant

Rejoignez une partie en équipe publique à 6 contre 6 (10)

### Empaleur Fou

Empalez un ennemi au mur à l'aide d'une flèche dans la campagne du mode Histoire (10)

### Ennemi Juré

Tuez le même joueur 5 fois d'affilée sans en tuer d'autres entre-temps lors d'une partie publique (15)

### Tireur D'Élite

Tuez 5 adversaires d'un tir en pleine tête dans une partie publique (15)

### Super Round

Terminez un match à mort public avec un classement de combat supérieur à 100 (15)

### Pacifiste

Terminez une partie publique sans tirer ni tuer et en capturant le drapeau au moins deux fois (15)

### Chasseur de Dinos

Tuez 20 dinos dans une partie publique (15)

### Exterminateur

Tuez 20 insectes dans une partie publique (15)

### Résurrection

Terminez un match à mort en mise en relation avec au moins 10 morts et 10 frags (15)

### Accro au Jeu

Jouez un round entier de chaque type de partie en partie publique ou privée (15)

### Châtiment

Tuez votre rival au poignard dans une partie publique (15)

### Armes Primitives

Terminez une partie publique avec l'arc ou le poignard et en réussissant au moins 10 frags (15)

### Un Piège !

Avec une fusée éclairante, poussez des dinos à tuer 5 soldats lors de la campagne du mode Histoire (15)

### Amour Vache

Tuez 3 soldats avec un tir de lance-roquettes ORO vipère tête cuivrée en mode Histoire (15)

### 5, 4, 3, 2, 1, BOUM !

Tuez 3 soldats à l'aide d'une grenade à fragmentation lors de la campagne du mode Histoire (15)

### Triple Frag

Tuez 3 adversaires en 4 secondes dans une partie avec classement. (20)

### Harcèlement

Tuez le porteur de drapeau 5 fois dans une partie avec classement (20)

### Prix de Précision

Atteignez une précision de 75% ou plus avec au moins 20 tirs dans une partie avec classement (20)

### Arsenal

Tuez au moins un ennemi à l'aide de chaque arme du jeu lors d'une partie publique (20)

### Entre Amis

Terminez une partie privée à 8 contre 8 (20)

### Presque Canadien

Et si vous défendiez votre drapeau ?^Ah, au fait, c'est dans parties avec classement ! (20)

### Gros Morceau

Mamma mia ! (20)

### Pêcheur

Une petite partie de pêche ? (20)

### Héros

Rapportez 5 drapeaux à votre base dans une partie publique (25)

### Citation

Réussissez 100 frags joueurs en parties avec classement (25)

### Règne Des Dinos

Tuez 50 créatures au poignard lors de la campagne du mode Histoire (25)

### Défence Turok

Terrassez 20 Raptors lors de la campagne du mode Histoire (25)

### Brochette

Clouez 50 adversaires au mur à l'aide de l'arc dans la campagne du mode Histoire (25)

### Coop 1

Terminez la carte Coop 1 (30)

### Coop 2

Terminez la carte Coop 2 (30)

### Coop 3

Terminez la carte Coop 3 (30)

### Invinsible

Terminez une partie avec classement sans mourir (30)

### Multitâche

Gagnez 10 parties publiques de chaque type (Petite équipe, Grande équipe, Coop) (30)

### Homme Ou Animal

Enregistrez 100 frags de soldats en attaque furtive avec le poignard de combat ORO P23 (30)

### Multijoueur 1Ère Classe

Terminez une partie avec classement avec 100% de précision et au moins 5 frags (35)

### Vendez Vos Fusils À Pompe !

Terminez le niveau Mère supérieure sans utiliser le fusil à pompe (35)

### Multijoueur Classe Ultime

Terminez une partie avec classement en ne tirant qu'en pleine tête et avec au moins 5 frags (40)

### Service Turok

Terminez la campagne du mode Histoire et débloquez la difficulté Inhumain (40)

### Un Sniper !

Tuez d'un tir en pleine tête 10 adversaires d'affilée lors de la campagne du mode Histoire (40)

### Éloges

Réussissez 500 frags joueurs en parties avec classement (50)

### Campagne Turok

Terminez la campagne du mode Histoire au niveau Inhumain (60)

# Two Worlds

© Zuxxez / Reality Pump 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHEAT CODES

Maintenez LB + RB et appuyez sur A pour ouvrir le menu des codes. Appuyez sur X pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants. Tous ces codes doivent être précédés de "twoworldscheats 1".

| | |
|---|---|
| `AddExperiencePoints X` | Ajouter X Experience Points (X = une valeur) |
| `AddGold X` | Ajouter X Gold (X = une valeur) |
| `AddParamPoints X` | Ajouter X Param Points (X = une valeur) |
| `AddSkillPoints X` | Ajouter X Skill Points (X = une valeur) |
| `Create Lockpick` | Crée un crochet |
| `Create Personal_Teleport` | Crée une pierre de téléportation |
| `Create Teleport_Activator` | Activer un téléporteur |
| `Jump2` | Aller à l'endroit indiqué par la souris |
| `PhysX.Door.RemoveAll 1` | Traverser les portes et les murs |
| `ResetFog` | Dévoiler la carte |
| `ec.dbg addskillpoints` | Plus de skill points |
| `ec.dbg levelup` | Niveau sup |
| `ec.dbg skills` | Toutes les skills disponibles |

## CODES D'ITEMS

Maintenez LB + RB et appuyez sur A pour ouvrir le menu des codes. Appuyez sur X pour ouvrir la console et entrez l'un des codes suivants. Avec ces codes d'items, vous pourrez avoir 5 items bonus (ils tombent à vos pieds lorsque le code a été entré). Chaque code ne fonctionne qu'une seule fois par partie. Tapez ce qui suit exactement en écrivant bien **BonusCode** suivi d'un espace avant de mettre les chiffres.

| | |
|---|---|
| `Bonuscode 9728-1349-2105-2168` | Armure des ténèbres |
| `Bonuscode 9470-4690-1542-1152` | Epée de feu d'Aziraal |
| `Bonuscode 9470-6557-8820-9563` | Grand bouclier de Yatolen |
| `Bonuscode 9144-3879-7593-9224` | Lance de la destinée |
| `Bonuscode 9447-1204-8639-0832` | Grand arc de la fureur du ciel |

# UEFA Euro 2008

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Coupe - 1ère série (5)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 1ère série.

### Conjurer le sort (10)

Remporter une séance de t.a.b. avec l'Angleterre (tout niveau/solo uniquement).

### Tirs au but 1976 (10)

Comme les Tchèques en 1976, battre l'Allemagne aux t.a.b (tout niveau/solo uniquement).

### Bons baisers de Pologne (10)

Battre le Portugal en occupant le poste d'Euzebiusz Smolarek (tout niveau/solo uniquement).

### Chapeau, M. Healy ! (10)

Réaliser le coup du chapeau avec David Healy face à l'Espagne (tout niveau/solo uniquement).

### Battre un Champion d'Europe (10)

Battre une équipe ayant déjà remporté un UEFA EURO™ au moins au niveau Pro (solo uniquement).

### Sur le toit de l'Europe (10)

Battre chacun des 16 pays qualifiés pour l'UEFA EURO 2008™ (tout niveau/solo uniquement).

### Finale de l'UEFA EURO 2004 (10)

Battre le Portugal en jouant avec la Grèce, au moins au niveau Semi-pro (solo uniquement).

### Finale de l'UEFA EURO 2000 (10)

Battre l'Italie en jouant avec la France, au moins au niveau Semi-pro (solo uniquement).

### Finale de l'UEFA EURO 1996 (10)

Battre la Rép. tchèque en jouant avec l'Allemagne, au moins au niveau Semi-pro (solo uniquement).

### Finale de l'UEFA EURO 1992 (10)

Battre l'Allemagne en jouant avec le Danemark, au moins au niveau Semi-pro (solo uniquement).

### Deviens capitaine (10)

Prendre le brassard en tant qu'international en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

### Le capitaine Courage (10)

Gagner un match comme capitaine de 7ème série en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

### Homme du match (10)

Etre élu Homme du match en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

### Passeur hors pair (10)

Réussir au moins 90 % de ses passes dans un match en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

### Faire mieux qu'en 2004 (10)

Marquer plus de 10 buts dans la phase finale de l'UEFA EURO 2008 (solo uniquement).

### La toute première victoire (10)

Remporter un match des éliminatoires avec Saint-Marin, au moins au niveau Pro (solo uniquement).

### Objectifs par équipe (10)

Remplir les obj. des scénarios équipe en mode Sur la route de la qualification (solo uniquement).

### Coupe - 2ème série (10)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 2ème série.

### Le Seigneur des Pénos (15)

Transformer un pénalty en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

### Le dieu grec (15)

Remporter l'UEFA EURO 2008 en portant le brassard grec en mode Deviens capitaine.

### Coupe - 4ème série (15)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 4ème série.

### Coupe - 3ème série (15)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 3ème série.

### But le plus rapide (20)

En phase finale de l'UEFA EURO 2008 marquer en moins de 67 s (toute durée/solo uniquement).

### Franchir le pas (20)

Disputer un match en ligne (solo uniquement).

### Coupe - 5ème série (20)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 5ème série.

### Victoire en Coupe - 1ère série (20)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 1ère série.

### Monsieur Coup franc (25)

Marquer sur coup franc en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

### Un attaquant de pointe (25)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 en mode Deviens capitaine comme attaquant (solo uniquement).

### Un milieu précieux (25)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 en mode Deviens capitaine comme milieu (solo uniquement).

### La toute première qualification (25)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 avec une équipe qui n'y est jamais parvenue (solo uniquement).

### Victoire record (25)

En mode UEFA EURO 2008, battre le 13-0 de l'Allemagne face à Saint-Marin (solo uniquement).

### Victoire en Coupe (25)

Remporter un match de Coupe en ligne.

### Coupe - 6ème série (25)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 6ème série.

### Victoire en Coupe - 2ème série (25)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 2ème série.

### De l'importance d'être sociable (25)

Disputer un match d'une ligue en ligne.

### Dans la peau d'un joueur (25)

Incarner un joueur en mode Sur la route de la qualification.

### Objectifs individuels (25)

Remplir tous les objectifs des scénarios individuels en mode Sur la route de la qualification.

### Le tout premier titre (30)

Remporter l'UEFA EURO 2008 avec une équipe qui ne l'a jamais gagné (solo uniquement).

### Victoire en Coupe - 3ème série (30)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 3ème série.

### Coupe - 7ème série (35)

Disputer un match de Coupe en ligne avec une équipe de 7ème série.

### Victoire en Coupe - 4ème série (35)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 4ème série.

### Victoire en Coupe - 5ème série (40)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 5ème série.

### Un capitaine inspiré (45)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 comme capitaine d'une équipe jamais qualifiée (solo uniquement).

### Un buteur en or (45)

Succéder à Milan Baros en devenant meilleur buteur en mode Deviens capitaine (solo uniquement).

### Un arrière qui va de l'avant (45)

Se qualifier pour l'UEFA EURO 2008 en mode Deviens capitaine comme défenseur (solo uniquement).

### Victoire en Coupe - 6ème série (45)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 6ème série.

### Victoire en Coupe - 7ème série (50)

Remporter un match de Coupe en ligne avec une équipe de 7ème série.

# UFC 2009 Undisputed

© THQ / Yuke's Media Creation 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## JOUER AVEC "PUNKASS"

Pour débloquer Punkass, le membre de l'équipe TapOut, vous devez obtenir un sponsor de TapOut en mode Carrière.

## JOUER AVEC "SKYSCRAPE"

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut et Start** pour débloquer SkyScrape.

## DÉBLOQUER MASK

Obtenir successivement trois victoires par soumission en mode carrière.

## SUCCÈS

### Champion toutes catégories (100)

Gagnez le championnat UFC dans chaque catégorie de poids en mode Carrière.

### Champion incontesté (25)

Gagnez le championnat UFC avec un combattant en mode Carrière.

### Hall of Famer (25)

Entrez dans le Hall of Fame avec un combattant en mode Carrière.

### Veni, Vidi, Vici (75)

Terminez le mode Carrière et prenez votre retraite, invaincu.

### Où est mon chèque bonus ? (20)

Gagnez les prix KO, Submission et Fight of the Night avec un combattant en mode Carrière.

### C'était fastoche ! (20)

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez en moins de 20 sec. au round 1 contre un combattant UFC (ORD.).

### Étudiant assidu (25)

Terminez toutes les tâches du Didacticiel.

### Dégage ! (20)

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Dégagement technique contre 20 soumissions d'un combattant UFC (ORD.).

### Collectionneur de trophées (25)

Remportez tous les trophées en mode Carrière avec un combattant.

### Historien de l'UFC (20)

Déverrouillez toutes les vidéos du mode Combats classiques.

### Cogneur de classe mondiale (30)

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez par KO sans techniques de prises contre un combattant UFC (ORD.).

### Tortionnaire (30)

EXHIBITION ou CARRIÈRE : Gagnez par soumission, sans coups, contre un combattant UFC (ORD.).

### Roster à l'essai (40)

Disputez un match en mode Exhibition avec chaque combattant UFC.

### Ceinture blanche (10)

Gagnez une partie avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

### Ceinture bleue (20)

Gagnez 15 parties avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

### Ceinture violette (30)

Gagnez 30 parties avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

### Ceinture marron (50)

Gagnez 50 parties avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

### Ceinture noire (100)

Gagnez 100 parties avec classement sur le Xbox LIVE avec un combattant créé ou UFC.

### Du balai ! (30)

Gagnez 15 parties avec classement sur le Xbox LIVE par soumission avec un combattant créé ou UFC.

### Un KO et au lit ! (30)

Gagnez 15 parties avec classement sur le Xbox LIVE par KO avec un combattant créé ou UFC.

### Chercheur d'or ! (30)

Xbox LIVE : Partie avec classement : Remportez toutes les médailles d'or (Mission hebdomadaire).

### J'ai la cote ! (20)

Xbox LIVE : Partie avec classement : Obtenez au moins un million de fans.

### Ooh, dans ta face ! (25)

Xbox LIVE : Partie avec classement : Gagnez un combat par KO éclair.

### Combattant original (25)

Créez un combattant et utilisez-le en mode Exhibition ou Xbox LIVE.

### Ceinture rouge (100)

Xbox LIVE : Partie avec classement : Atteignez au moins le niveau 50.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Undertow

© Chair Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM

## IMAGES GAMER TAG

| | |
|---|---|
| Scuba Diver | Faire plus de 100 kills |
| Atlantis Man | Faire plus de 10 000 kills |

## SUCCÈS

### L'espoir de l'Humanité

Continuer la campagne L'espoir de l'Humanité. (10)

### La colère de Nemo

Continuer la campagne La colère de Nemo. (10)

### L'ascension d'Atlantis

Continuer la campagne L'ascension d'Atlantis. (10)

### Flotte d'un seul

Gagnez plus de 100 points de contrôle. (10)

### Arsenal

Monter toutes les unités au niveau 3 avec un seul partie avec classement. (10)

### Maître plongeur

Faites 100 tués . Déverrouille une image de joueur ! (10)

### Aquavie

Monter toutes les unités de toutes les races au niveau 3. (15)

### Hydromination

Remportez un partie de conquête avec classement en ligne en prenant tous les points de contrôle. (20)

### 6 pieds dessous

Faites 200 tués à la grenade (20)

## Camarades de plongée

Finir les chapitres en mode co-op. (20)

## Frénésie

Finir les chapitres en Ultra. (30)

## Seigneur des profondeurs

Faites 10 000 tués . Déverrouille une image du joueur ! (35)

# Universe at War : Earth Assault

© Sega / Petroglyph 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Construire le réseau (5)

Construisez une structure de chaque sorte dans une partie avec classement ou en Conquête du monde.

### La puissance du FLUX (5)

Construisez 50 Antennes de flux dans une partie avec classement ou en Conquête du monde.

### Victoire rapide (5)

Obtenez la victoire dans les premières 18 minutes d'une partie avec classement.

### Vive les cadeaux (5)

Construisez 1 structure Masari de chaque type dans 1 partie avec classement ou en Conquête du monde.

### Personnalisation facile (5)

Battez 3 adversaires dans une partie avec classement en contrôlant la Hiérarchie.

### Rien n'arrête Novus (8)

Battez 5 adversaires dans une partie avec classement en contrôlant Novus.

### La paix par la puissance (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche d'assaut.

### Mutants en folie (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche mutagène.

### Terreur technologique (8)

Gagnez 3 matches de Conquête du monde en n'utilisant que la branche de recherche quantique.

### Bas les pattes (10)

Détruisez votre premier Marcheur de la Hiérarchie dans une partie à un joueur.

### Gagnez avec la matière sombre (10)

Passez 90% de votre temps en mode sombre durant 4 matches de Conquête du monde.

### Au clair de la lune (10)

Passez 90% de votre temps en mode clair durant 4 matches de Conquête du monde.

### La vache sacrée (10)

Kidnappez 200 vaches dans une partie avec classement ou en Conquête du monde, avec Kamal Rex.

### Les rudiments (10)

Complétez la campagne de Prélude.

### Place des grands OHM (12)

Gagnez 5 parties multijoueur contre d'autres adversaires Novus dans une partie avec classement.

### Créateur de cratères (15)

Détruisez 5 structures ennemies en utilisant n'importe quelle super-arme, en session d'escarmouche.

### Derviche tourneur (15)

Détruisez 100 unités aériennes en n'utilisant que des Derviches dans un match de Conquête du monde.

### Puissance illimitée (15)

Battez 1 adversaire dans une partie avec classement en contrôlant les Masari.

### Campagne de Novus (15)

Terminez la campagne de Novus en difficulté moyenne ou difficile.

### Expert en démolition (15)

Battez un adversaire IA en difficulté moyenne en moins de 20 minutes, en session d'escarmouche.

### Les contraires s'attirent (15)

Battez 5 adversaires sur la plateforme opposée.

### Sous le contrôle de Novus (20)

Tous les territoires d'une partie en mode Conquête du monde doivent être sous le contrôle de Novus.

### Contrôle total Masari (20)

Tous les territoires d'une partie en mode Conquête du monde doivent être sous le contrôle Masari.

### Un amour de zombie (20)

Convertissez 100 civils en zombies en mode escarmouche, scénario ou campagne.

### La vache qui dit meuh (20)

Ramassez 100 vaches mutilées avec les Moissonneurs, en mode escarmouche, scénario ou campagne.

### Rien à voir ici (20)

En utilisant Altea, déconstruisez 30 unités durant une session de jeu d'escarmouche.

### Exécutez mes souhaits (23)

Tous les territoires d'une partie de Conquête du monde doivent être contrôlés par la Hiérarchie.

### Expert tactique (25)

Gagnez 1 partie en scénario.

### Infiltrez le réseau (25)

Infiltrez le réseau de flux ennemi dans une session d'escarmouche en n'utilisant que le Fondateur.

### La recherche avant tout (35)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant Novus.

### Qu'importe le temps (35)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant les Masari.

### Campagne de la Hiérarchie (35)

Terminez la campagne de la Hiérarchie en difficulté moyenne ou difficile.

### Pas besoin de héros (35)

Battez 1 joueur IA au niv. de difficulté difficile en session d'escarmouche sans créer de héros.

### Ça va faire mal (35)

Battez 2 adversaires IA en difficulté moyenne dans une session d'escarmouche.

### Alliance (35)

Jouez une partie en équipe avec quelqu'un de la plateforme opposée.

### Domination de la Hiérarchie (38)

Battez 5 adversaires de suite dans une partie avec classement en contrôlant la Hiérarchie.

### Manoeuvres d'aspiration (40)

Utilisez les Moissonneurs pour amasser 100 000 matières premières de plus en session d'escarmouche.

### Campagne des Masari (45)

Terminez la campagne des Masari en difficulté moyenne ou difficile.

### Roi de l'escarmouche (50)

Battez 3 joueurs IA au niveau difficile dans une session d'escarmouche.

### Vraie puissance (60)

Terminez toutes les campagnes en difficulté moyenne.

### Général ultime (60)

Terminez 1 scénario en difficulté moyenne sans perdre une seule bataille.

### Trop fort (70)

Toutes les campagnes terminées au niveau de difficulté difficile.

### Succès secret (45)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Unreal Tournament III

© Midway / Epic Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## ARIEL ET ALANNA

Entrez ces codes sur l'écran de customisation des personnages.

| | |
|---|---|
| `jihan` | Débloque Ariel (Iron Clad) |
| `phayder` | Débloque Alanna (Necris) |

## TOUS LES PERSONNAGES (MODE CAMPAGNE)

### Akasha

Terminez la dernière mission.

### Damian

Terminez les premières missions du chapitre 4.

### Kragoth

Terminez les premières missions du chapitre 4.

### Lauren

Battez-la lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 2. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec elle.

### Loque

Terminez le CTF du chapitre 5.

### Malakai

Terminez les premières missions du chapitre 4.

### Matrix

Battez-le lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 3. Assurez-vous de prendre toujours le deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec lui.

### Scythe

Battez-le lors de la mission secondaire du mode Deathmatch au chapitre 4. Assurez-vous de prendre toujours le

deuxième choix de missions à chaque chapitre, et éliminez le leader de chaque Deathmatch avec lui.

## SUCCÈS

### Prêt à faire feu (10)

Compléter le Chapitre 1.

### Besoin de renfort (10)

Compléter 1 mission en mode Campagne en ligne.

### Faire le tour (10)

Compléter une partie Action Instantanée dans chaque mode de jeu.

### Chirurgien du cerveau (10)

Obtenir la récompense "Chasseur de têtes" dans 10 parties.

### Enchaîne ! (10)

Obtenir la récompense "Roi du Combo" dans 10 parties.

### Engluer (10)

Obtenir la récompense "Menace biologique" dans 10 parties.

### Pistolero (10)

Obtenir la récompense "Tireur d'élite" dans 10 parties.

### Éclat-o-matique (10)

Obtenir la récompense "Série Fatale" dans 10 parties.

### Marteau (10)

Obtenir la récompense "Tortionnaire" dans 10 parties.

### Le maillon fort (10)

Obtenir la récompense "Maître Link" dans 10 parties.

### Chasseur Incroyable (10)

Obtenir la récompense "Chasseur Incroyable" dans 10 parties.

### Écrasement (10)

Obtenir la récompense "Furie routière" dans 10 parties.

### Tueur Polyvalent (10)

Tuer un ennemi avec chaque véhicule (excepté l'hoverboard).

### As des as (10)

Obtenir la récompense "Meilleur Tireur" dans 20 parties.

### Kamikaze (10)

Obtenir la récompense "Dans le mille" (autodestruction dans un véhicule ennemi) dans 20 parties.

### Voir rouge (10)

Passer plus de 20 minutes en "Temps Berserk".

### Rien vu venir (10)

Passer plus de 20 minutes en "Temps invisible".

### Même pas mal (10)

Passer plus de 10 minutes en "Temps invulnérable".

### Source de dégâts (10)

Passer plus de 20 minutes en "Temps Udamage".

### Être un héros (10)

Ramener 100 sphères dans des parties Guerre.

### Trouble-fête (10)

Mettre fin à une série dans 20 parties.

### Partir du bon pied (10)

Obtenir la récompense "Premiers Sangs" dans 40 parties.

### Juste un échauffement (10)

Terminer une partie avec classement.

### Seule la victoire compte (10)

Terminer avec le plus haut score dans une partie avec classement.

### Classé avec classe (20)

Gagner une partie avec classement dans chaque type de jeu.

### C'est parti (20)

Compléter une partie multijoueur dans chaque type de jeu.

### Autour du monde (20)

Gagner une partie multijoueur sur chaque carte.

### Brandir le drapeau (20)

Jouer 100 parties CDD avec 3 captures minimum par partie.

### Accélère ! (20)

Jouer 100 parties CDD avec véhicules avec 3 captures minimum par partie.

### Repeindre la ville en rouge (20)

Jouer 100 parties Deathmatch ou Duel avec 20 tués minimum par partie.

### Relier les points (20)

Jouer 100 parties Guerre avec 3 points minimum par partie.

### Tueur en série (20)

Obtenir la récompense "Folie Meurtrière" dans 20 parties.

### Monsieur est un monstre (20)

Obtenir la récompense "Tuerie Monstrueuse" dans 20 parties.

### Hat Trick (20)

Réussir un "Hat Trick" dans 10 parties CDD ou CDD avec véhicules.

### Intouchable (20)

Tuer 20 fois un bot au niveau Divin dans une partie Duel sans se faire tuer.

### Je te couvre (20)

Compléter 10 missions en mode Campagne en ligne.

### Un peu d'épices (20)

Jouer une partie avec chaque mutateur, en utilisant un seul mutateur par partie.

### On s'éclate ! (20)

Obtenir les récompenses "Expert en roquettes" et "Maître Flak" dans 10 parties.

### Sang de soldat (30)

Compléter le Chapitre 2.

### Pas de substitution (30)

Compléter le Chapitre 3.

### Loin de chez soi (30)

Compléter le Chapitre 4.

### Juste un boulot (30)

Compléter le Chapitre 2 en difficulté Démente.

### Du lourd (30)

Compléter le Chapitre 3 en difficulté Démente.

### Guerre Ouverte (30)

Compléter le Chapitre 4 en difficulté Démente.

### Les yeux fermés (40)

Ramasser tous les bonus sur chaque carte.

### Merci aux compagnons (40)

Compléter une Campagne entière en ligne.

### Faut prendre l'air un peu... (50)

Tuer 200 fois par jour en mode multijoueur durant un total de 50 jours.

### Champion classé (50)

Gagner 500 parties avec classement.

### Craindre la faucheuse (60)

Battre Akasha et compléter la campagne en difficulté Démente.

### Pas en guerre sainte (60)

Battre Akasha et compléter la campagne.

# Vancouver 2010 : Le Jeu Vidéo Officiel des Jeux Olympiques

© Sega / Eurocom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## LISTE DES SUCCÈS

### Star du slalom (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom dames (mode un joueur).

### Gourou du slalom géant (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Slalom géant dames (mode un joueur).

### Superstar du Super-G (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Super G hommes (mode un joueur).

### Maître en descente (15)

Remportez l'or en Ski alpin - Descente hommes (mode un joueur).

### Expert du ski cross (15)

Remportez l'or en Ski acrobatique - Ski cross dames (mode un joueur).

### Champion de snowboard cross (15)

Remportez l'or en Snowboard - Snowboard cross - hommes (mode un joueur).

### Pro du slalom géant parallèle (15)

Remportez l'or en Snowboard - Slalom géant parallèle - hommes (mode un joueur).

### Champion de saut à ski (15)

Remportez l'or en Saut à ski - Grand tremplin individuel - hommes (mode un joueur).

### As des sauts (15)

Remportez l'or en Ski acrobatique - Sauts dames (mode un joueur).

### Héros de la courte piste (15)

Remportez l'or en Courte piste - 500 m dames (mode un joueur).

### Spécialiste de la courte piste (15)

Remportez l'or en Courte piste - 1 500 m dames (mode un joueur).

### Roi du bob (15)

Remportez l'or en Bobsleigh - Bob à deux (hommes) (mode un joueur).

### Fada du skeleton (15)

Remportez l'or en Skeleton - Skeleton hommes (mode un joueur).

### Dingue de luge (15)

Remportez l'or en Luge - Simples hommes (mode un joueur).

### Vive l'amitié (20)

Jouez à une partie à 4 sur une console.

### Athlète du réseau (20)

Jouez à une épreuve en ligne.

### Gloire à gogo (40)

Gagnez 5 épreuves en ligne à la suite.

### Bon hôte (20)

Accueillez une partie en ligne.

### Montagnard (30)

Déverrouillez la montagne de défis (niveau intermédiaire).

### Féru de défis ! (60)

Réussissez tous les défis du jeu.

### Au-delà de 80 (10)

Réussissez le défi "Au-delà de 80".

### Au-delà de 90 (30)

Réussissez le défi "Au-delà de 90".

### Zone de réception (20)

Réussissez le défi "Zone de réception"

### Tour de force (30)

Réussissez le défi "Tour de force".

### Permis en sursis (10)

Réussissez le défi "Permis en sursis".

### Virevolte (10)

Réussissez le défi "Virevolte".

### Dépassement (30)

Réussissez le défi "Dépassement".

### Détruire les bonshommes (30)

Réussissez le défi "Détruire les bonshommes".

### Surpasser le Maître (20)

Réussissez le défi "Surpasser le Maître".

### Grande vitesse (10)

Réussissez le défi "Grande vitesse".

### Supersonique (20)

Réussissez le défi "Supersonique".

### Excès de vitesse (20)

Réussissez le défi "Excès de vitesse".

### Vitesse max (20)

Réussissez le défi "Vitesse max".

### Contre la montre (10)

Réussissez le défi "Contre la montre".

### Face à face (20)

Réussissez le défi "Face à face".

### Super expiration (30)

Réussissez le défi "Super expiration".

### Expiration (30)

Réussissez le défi "Expiration".

### Bonne porte / Mauvaise porte (30)

Réussissez le défi "Bonne porte / Mauvaise porte"

### Chasse aux jetons (30)

Réussissez le défi "Chasse aux jetons".

### Patinage avec les bonshommes (30)

Réussissez le défi "Patinage avec les bonshommes".

### Sauvez les bonshommes de neige (20)

Réussissez le défi "Sauvez les bonshommes".

### Sauvé par les bonshommes (10)

Réussissez le défi "Sauvé par les bonshommes".

### Rapidité (10)

Réussissez le défi "Rapidité".

### Dans les airs (20)

Réussissez le défi "Dans les airs".

### Course de style (10)

Réussissez le défi "Course de style".

### Vitesse (10)

Réussissez le défi "Vitesse".

### Les gagnants ont des jetons (20)

Réussissez le défi "Les gagnants ont des jetons".

### Précision (20)

Réussissez le défi "Précision".

### Pas touche ! (30)

Réussissez le défi "Pas touche !".

### Rétro-conception (10)

Réussissez le défi "Rétro-conception".

# Vandal Hearts : Flames of Judgment

© Konami 2010

+ D'INFOS FORUM

## MAPS OPTIONNELLES

### Avery Fields

Examinez le puits au-dessus de l'église de Restauration lorsque vous y revenez la seconde fois.

### Foreign Quarter

Examinez le tonneau à l'entrée de l'université de Biruni.

### Four Swordsman Spring

Examinez l'arbre creux près de la rivière asséchée.

### Gillbaris Gardens

Examinez le squelette en face de l'arbre qui se trouve près du coffre au val Timion.

### Halls of Atonement

Examinez le trône dans la cour royale.

### Keliask's Tomb

Examinez la tablette scintillante sur le sol des ruines anciennes.

### Ragnars Gorge

Examinez l'une des caisses durant la mission qui se déroule à Tolby.

### Trivishims Corridor

Utilisez le second chariot dans la mine menant à l'entrée d'une caverne.

## LISTE DES SUCCÈS

### Chasseur de trésors (10)

Trouvez un objet caché sur un champ de bataille.

### Équipe soudée (10)

Faites une Attaque en équipe.

### Pas de dégâts (15)

Gagnez un combat en finissant avec les 6 membres du groupe en vie.

### Explorateur (15)

Découvrez une carte de bataille optionnelle.

### Révélations (15)

Terminez l'Acte I.

### Tueur de ver des sables (15)

Terminez l'Acte II.

### Défenseur royal (15)

Terminez l'Acte III.

### Maîtrise des armes (25)

Atteignez le rang 25 d'une compétence d'armes.

### Voyageur passionné (25)

Découvrez toutes les cartes de bataille.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Vigilante 8 : Arcade

© Activision / Isopod Labs 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Permis débutant (5)

Battre n'importe quel véhicule dans n'importe quel mode.

### Débutant en attaque chargée (5)

Effectuer 10 attaques chargées.

### Spécialiste du combo (10)

Faire 100 combos.

### Mécanicien (10)

Obtenir assez de points de récupération pour améliorer un véhicule.

### Quête : Sans plomb (10)

Terminer le mode Quête en solo en mode Facile.

### Pro de l'attaque chargée (20)

Effectuer 100 attaques chargées.

### Pro de la destruction (20)

Détruire 100 voitures.

### Contact Alien (20)

Récupérer les 100 icônes "Alien" en solo pour débloquer une compétence secrète.

### Quête : Super sans plomb. (20)

Terminer le mode Quête en solo en mode Moyen.

### Roi du Web (20)

Gagner 10 combats multijoueur en ligne.

### Quête : Indice d'octane élevé. (30)

Terminer le mode Quête en solo en mode Difficile.

## Mécanicien pro (30)

Obtenir assez de points de récupération pour améliorer les huit véhicules.

# Viking : Battle for Asgard

© Sega / The Creative Assembly 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### L'éclair du génial Thor (5)

Renvoyez un soldat de la Légion dans l'Autre monde avec l'attaque la plus électrisante qui soit.

### Immolateur (5)

Utilisez l'attaque de feu ultime pour tuer un soldat de la Légion.

### Furie glaciale (5)

Éliminez froidement un soldat de la Légion en utilisant l'attaque de glace ultime.

### En chute libre (5)

Servez-vous de votre coup défensif pour faire plonger les soldats de la Légion vers leur perte !

### Écorcheur de démons (5)

Achevez 25 soldats de la Légion avec des attaques fatales.

### Tueur de champions (5)

Tuez 10 champions.

### Tueur de géants (5)

Tuez 5 géants.

### Ami du peuple (10)

Aidez plus de 500 Vikings avec la magie des runes.

### Boucher viking (10)

Apprenez votre première nouvelle attaque dans l'arène de duel.

### Héros de Holdenfort (10)

Menez votre armée à la victoire à la bataille de Holdenfort.

### Héros de Caldbergh (10)

Menez votre armée à la victoire à la bataille de Caldbergh.

### Héros de Thornvik (10)

Menez votre armée à la victoire à la bataille de Thornvik.

### Héros de Darkwater (10)

Menez votre armée à la victoire à la bataille de Darkwater.

### Soif de sang (10)

Tuez 50 soldats de la Légion.

### Massacreur viking (12)

Apprenez un total de 4 nouvelles attaques.

### Assassin viking (14)

Apprenez un total de 8 nouvelles attaques.

### Invocateur de dragons (15)

Trouvez et enchantez le joyau des dragons Hugin et l'amulette des dragons, puis invoquez un dragon.

### Crâneur 1 (15)

Ramassez les 6 crânes de Darkwater.

### Maître des dragons (15)

Terminez le deuxième joyau des dragons, puis invoquez un dragon.

### Crâneur 2 (15)

Ramassez lez 6 crânes de Holdenfort et les 6 crânes de Caldbergh.

### Suzerain des dragons (15)

Récupérez le dernier joyau des dragons, puis invoquez un dragon.

### Crâneur 3 (15)

Ramassez les 4 crânes d'Isaholm.

### Jongleur de hachettes (15)

Tuez 5 soldats de la Légion avec vos seules hachettes.

### Assassin des assassins (15)

Trouvez un assassin de la Légion et tuez-le.

### Guerrier viking (16)

Apprenez un total de 12 nouvelles attaques.

### Expert viking (18)

Apprenez toutes les attaques du jeu.

### Ressources de Niflberg libérées (20)

Libérez la ferme et la carrière de Niflberg.

### Ressources de Galcliff libérées (20)

Libérez la ferme, la distillerie, la scierie et la carrière de Galcliff.

### Ressources d'Isaholm libérées (20)

Libérez la ferme, la distillerie, la scierie et la carrière d'Isaholm.

### Éventreur de démons (20)

Achevez 100 soldats de la Légion avec des attaques fatales.

### Ils n'ont rien vu venir (20)

Tuez 100 soldats de la Légion avec des attaques sournoises.

### Les flammes de Freya (20)

Achetez des pots enflammés et brûlez 10 soldats ennemis avec.

### Brigand discret (20)

Terminez la quête visant à infiltrer Darkwater.

### Le crime parfait (20)

Tuez un champion de la Légion sans recevoir de coups.

### Héros de Midgard (20)

Menez votre armée à la victoire à la bataille finale pour Midgard.

### Désir de sang (20)

Tuez 100 soldats de la Légion.

### Sauveur de Niflberg normal (25)

Libérez Niflberg au niveau de difficulté normal.

### Roi de la mort (25)

Achevez 150 soldats de la Légion avec des attaques fatales.

### Pourfendeur de géant (25)

Trouvez un géant de la Légion et tuez-le.

### Champion des champions (25)

Trouvez un champion de la Légion et tuez-le.

### Conquérant viking normal (30)

Terminez une partie au niveau de difficulté normal.

### Libérateur de Galcliff normal (30)

Libérez Galcliff au niveau de difficulté normal.

### Sauveur de Niflberg difficile (35)

Libérez Niflberg au niveau de difficulté difficile.

### Déchaîné (35)

Tuez 200 soldats de la Légion.

### Ennemi juré des démons (40)

Tuez Drakan, le lieutenant de Hel.

### Libérateur de Galcliff difficile (40)

Libérez Galcliff au niveau de difficulté difficile.

### Viking hardi (45)

Tuez 50 soldats de la Légion sans utiliser de potion de guérison.

### Pas besoin d'immortalité (50)

Menez votre armée à la victoire dans la forteresse de Hel sans vous servir de votre immortalité.

### Maître assassin (50)

Tuez 500 soldats de la Légion.

### Conquérant viking difficile (60)

Terminez une partie au niveau de difficulté difficile.

# Virtua Fighter 5

© Sega / AM2 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## DIFFÉRENTS BONUS

**Débloquer Dural**
Pour débloquer Dural (que vous pouvez utiliser en mode Versus et Arcade), il vous faut terminer le mode arcade avec tous les personnages.

**Débloquer les niveaux Dojo**
Terminez le mode Time Attack avec n'importe quel personnage. Allez ensuite en mode VS, choisissez votre personnage et appuyez sur la touche haut deux fois (pour accéder au dojo sans barrière) ou sur la touche bas deux fois (pour avoir le dojo avec barrières).

**Costume C d'un personnage**
Atteindre le 1er Dan avec son personnage.

**Costume D d'un personnage**
Complétez le premier orbe d'un personnage.

**Route B du mode arcade**
En mode Arcade, à l'écran de sélection du personnage, lorsque vous devez valider votre choix (Yes/No), maintenez appuyé les boutons de Guard ou de Punch jusqu'à ce que le combat commence. L'ordre et la nature des adversaires auront changé.

## JOUER AVEC DURAL

Pour débloquer Dural en modes VS et Arcade, terminez le mode Arcade avec tous les personnages.

## CHANGER L'ORDRE DES RENCONTRES EN ARCADE

Pour modifier l'ordre des combats prévus en mode Arcade, allez sur l'écran de sélection des personnages et maintenez la touche G (garde) ou P (punch) lorsqu'on vous demande de confirmer, jusqu'à ce que le combat commence. Vous verrez que l'ordre a changé.

## LES BALLONS SEGA

En mode Quest, après avoir terminé le dernier tournoi mondial officiel, vous verrez de temps en temps un ballon apparaître sur la carte. A ce moment-là, si vous entrez dans n'importe quelle arène, les dix prochains combats vous permettront de remporter des objets.

## 999 999 GOLD (MODE QUEST)

Terminez le mode Quest à 100% avec n'importe quel personnage, puis maintenez LB sur l'écran Quest Info tout en appuyez sur A pour continuer. Vous aurez alors 999 999 Gold pour débuter votre prochaine partie.

## NOUVELLE VIDÉO D'INTRO

Débloquez Dural pour changer la vidéo d'introdution.

## SUCCÈS

### Étapes Dojo (5)

Complète l'entraînement en mode Contre la montre avec un personnage.

### Tentative du débutant (10)

Termine dans les trois premiers dans le tournoi officiel Tentative du débutant.

### Tournoi des amateurs (10)

Termine dans les trois premiers dans le tournoi officiel Tournoi des amateurs.

### Maître de l'entraînement (10)

Complète l'entraînement en mode Contre la montre avec 5 personnages.

### Découvreur d'Orbes (10)

Amasse 7 orbes en utilisant les mêmes données Personnage et reçois un objet orbe.

### Chasseur d'Orbes (10)

Amasse 21 orbes en utilisant les mêmes données Personnage et reçois 3 objets orbe.

### Mode Arcade Terminé (15)

Termine le Mode Arcade (mode normal).

### Premier Dan (15)

Sois promu au Premier Dan en jeu hors ligne.

### Cinquième Dan (15)

Sois promu au Cinquième Dan en jeu hors ligne.

### Champion de Sega Arena Coast (20)

Défais tous les adversaires de Sega Arena Coast en utilisant les mêmes données Personnage.

### Champion du Club Sega Downtown (20)

Défais tous les adversaires du Club Sega Downtown en utilisant les mêmes données Personnage.

### Champion du Club Sega Bay Area (20)

Défais tous les adversaires du Club Sega Bay Area en utilisant les mêmes données Personnage.

### Champion de Sega World Route 101 (30)

Défais tous les adversaires de Sega World Route 101 en utilisant les mêmes données Personnage.

### Champion de Sega Arena East (30)

Défais tous les adversaires de Sega Arena East en utilisant les mêmes données Personnage.

### Tous les emblèmes (30)

Amasse toutes les emblèmes en utilisant les mêmes données Personnage.

### Dixième Dan (30)

Sois promu au Dixième Dan en jeu hors ligne.

### Defender/Hunter/Warrior (30)

Atteins le rang de Master, et gagne 5 combats contre des adversaires du 10e Dan en jeu hors ligne.

### Dural (50)

Termine le Mode Arcade (mode normal) avec tous les personnages.

### Tous les objets (50)

Amasse tous les objets en utilisant les mêmes données Personnage.

### Champion de Sega World North (50)

Défais tous les adversaires de Sega World North en utilisant les mêmes données Personnage.

### Champion de Sega World South (50)

Défais tous les adversaires de Sega World South en utilisant les mêmes données Personnage.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (15)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (100)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Virtua Tennis 2009

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## JOUEURS À DÉBLOQUER

### Duke

Remportez le titre de Roi des Tournois et gagnez contre Duke.

### Boris Becker

Terminez le mode Arcade avec n'importe quel personnage sans perdre de point. Battez-le ensuite dans le tournoi secret.

### King

Remportez le titre de Roi des Tournois deux fois et gagnez contre King.

### Stefan Edberg

Terminez le mode Arcade en doubles et remportez la victoire contre Stefan Edberg et Boris Becker.

### Tim Henman

Validez tous les défis de l'académie de tennis en Facile ou Avancé avec toutes les médailles d'or.

## SUCCÈS

### Le marathon (20)

Parcours une distance de 10 km.

### De but en blanc (15)

Effectue 25 jeux blancs.

### Un grand pas vers la gloire ! (15)

Remporte ton premier tournoi du Tour mondial.

### Vitesse grand V (15)

Fais un service à plus de 200km/h.

### Un petit pas pour le joueur (10)

Remporte ton premier match du Tour mondial.

### Chaud devant ! (10)

Frappe un juge de ligne avec une balle.

### L'altruiste (15)

Deviens ami avec 8 personnages du Tour mondial.

### Tout doux (15)

Joue et remporte 25 épreuves dans le mode Jouer.

### Frappes puissantes (15)

Effectue 250 services à la puissance MAX.

### Repousse tes limites ! (15)

Effectue 3 services consécutifs à la puissance MAX.

### Encore des coups (15)

Remporte 400 points avec n'importe quel type de frappes.

### A toute volée (15)

Remporte 300 points avec des volées.

### Toujours plus fort (15)

Remporte 200 points avec des smashs.

### Aces haut la main (15)

Fais 100 aces.

### Toujours plus haut (15)

Remporte 50 points avec des lobs.

### Tout court (15)

Remporte 50 points avec des amortis.

### Au nom du pays (15)

Parviens à être sélectionné(e) pour la Coupe Davis (ou la Fed Cup) dans le Tour mondial.

### Faut pas se relâcher (15)

Gagne 10 matchs d'entraînement dans le Tour mondial.

### Faut s'entraîner pour réussir (20)

Termine un mini-jeu de niveau 8 dans le Tour mondial.

### L'école est finie ! (20)

Termine tous les entraînements de l'école de tennis dans le Tour mondial.

### Dingue de shopping (20)

Achète 100 articles différents dans le magasin du Tour mondial.

### Homme polyvalent (20)

Remporte un match avec tous les joueurs professionnels.

### Femme polyvalente (20)

Remporte un match avec toutes les joueuses professionnelles.

### Se mettre au vert (20)

Fais 100 parties sur gazon.

### Coeur d'argile (20)

Fais 100 parties sur terre battue.

### Synthétique (20)

Fais 100 parties sur synthétique.

### Roi du jour (25)

Déverrouille le joueur secret King.

### Vive le Duc ! (25)

Déverrouille le joueur secret Duke.

### Médaillé d'or (25)

Déverrouille toutes les médailles d'or du jeu.

### Passe-partout (25)

Achète tous les passes du Tour mondial.

### Quelle classe ! (25)

Utilise tous les styles de jeu de base du Tour mondial.

### Être pro (30)

Deviens un pro dans le Tour mondial.

### Être à la tête (30)

Deviens numéro 1 amateur du Tour mondial.

### Trésor national (30)

Remporte la Coupe Davis ou la Fed Cup dans le Tour mondial.

### Champion ultime (40)

Deviens tête de série numéro 1 dans le Tour mondial.

### Très or (30)

Termine tous les entraînements de l'école de tennis avec une médaille d'or dans le Tour mondial.

### Mais quel homme ! (20)

Bats tous les joueurs professionnels.

### Mais quelle femme ! (20)

Bats toutes les joueuses professionnelles.

### L'esprit de compétition (20)

Termine 10 parties avec classement dans le mode Online HQ du Tour mondial.

### Fair-play (20)

Remportez 10 Matchmaking d'amis

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Virtua Tennis 3

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## UNE POÊLE EN GUISE DE RAQUETTE

Sélectionner le mini-jeu du bowling dans votre tour mondial et faites 3 strikes pour débloquer la poêle.

## NOUVEAUX JOUEURS

Jouez en mode Tournoi et remportez tous vos simples avec le rang indiqué.

### Duke

Obtenez au moins le rang C et gagnez contre Duke.

### King

Obtenez au moins le rang D et gagnez contre King.

## RAQUETTE TAMBOUR

Effectuez au moins 100 lobs.

## CHEAT CODES

**Jouer le roi ou le duc**
Sur le menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, LB, RB.

**Tous les courts**
Sur le menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

**Toutes les tenues**
Sur le menu principal, faites : Gauche, Droite, B, Gauche, Droite, B, Haut, Bas.

**Gagner un match pour gagner le tournoi**
Sur le menu principal, faites : B, Gauche, B, Droite, B, Haut, B, Bas.

## RAQUETTE EN BOIS

Terminez le mode King Of Players pour débloquer la raquette en bois.

## SUCCÈS

### Joueur personnalisé créé (10)

Créez votre joueur personnalisé.

### Parties d'entrapinement terminées (10)

Terminez chaque type d'entraînement au Tour Mondial.

### 200e au classement du Tour Mondial (10)

Classez-vous à la 200e position du Tour Mondial.

### Repos (10)

Prenez du repos bien mérité pendant le Tour Mondial.

### Tournoi du Tour Mondial (10)

Remportez votre premier tournoi du Tour Mondial.

### Match du tour mondial (10)

Remportez votre premier match du Tour Mondial.

### Missions de l'école terminées (10)

Terminez chaque type de missions de l'école au Tour Mondial.

### 25 conversations (10)

Faites vous des amis et discutez avec 25 joueurs pro du Tour Mondial.

### Première partie sur Xbox Live (10)

Jouez au mode de votre choix sur XBox Live.

### Joueur personnalisé - 1ère victoire classement (10)

Remportez une partie avec classement avec votre joueur personnalisé sur XBox Live.

### Spectateurs de VT.TV (10)

Regardez un match sur VT.TV.

### Saison du Tour Mondial (20)

Terminez la première année du Tour Mondial.

### 1ère victoire joueur personnalisé (20)

Remportez une partie avec un joueur personnalisé en utilisant les paramètres par défaut.

### Look d'enfer (20)

Déverrouillez un équipement de chaque type.

### 25 parties sur court jouée (20)

Terminez 20 parties sur court.

### Victoire avec tous hommes pro (20)

Remportez un match avec tous les messieurs pro par défaut.

### Victoire avec toutes femmes pro (20)

Remportez un match avec toutes les dames pro par défaut.

### Messieurs pro tous battus (20)

Battez tous les messieurs pro avec les paramètres par défaut.

### Dames pro toutes battues (20)

Battez toutes les dames pro avec les paramètres par défaut.

### 40 échanges consécutifs (20)

Réussissez 40 échanges consécutifs.

### 500 services MAX (20)

Réussissez 500 services MAX.

### 5 services MAX consécutifs (20)

Réussissez 5 services MAX consécutifs.

### Service 209 km/h (20)

Faites un service atteignant 209 km/h.

### 500 points de coup (20)

Remportez 500 points avec des coups.

### 500 points de volée (20)

Remportez 500 points de volée.

### 250 points de lob (20)

Remportez 500 points de lob.

### 500 points de smash (20)

Remportez 500 points de smash.

### 250 points d'amorti (20)

Remportez 250 points d'amorti.

### 250 points de coup en courant (20)

Remportez 250 points de coup en courant.

### 100 parties sur gazon (20)

Faites 100 parties sur gazon.

### 100 parties sur terre battue (20)

Faites 100 parties sur terre battue.

### 100 parties sur synthétique (20)

Faites 100 parties sur synthétique.

### 50 victoires avec classement (20)

Remportez 50 parties avec classement sur Xbox Live.

### 10 victoires Double coop avec classement (20)

Remportez 50 parties avec classement en Double coop sur Xbox Live.

### Joueur classé +25 battu (20)

Battez un adversaire en simple classé 25 positions au-dessus de vous sur Xbox Live.

### Aquipe classée +25 battue (20)

Battez une équipe adverse en double classée 25 positions au-dessus de vous sur Xbox Live.

### 50 mises en relation jouées (20)

Visitez 50 accueils de mise en relation sur Xbox Live.

### Apparition sur VT.TV All-Star (20)

Devenez une star sur VT.TV (faites une apparition sur la châine VT.TV All-Stars).

### 100e au classement du Tour Mondial (20)

Classez-vous à la 100e position au Tour Mondial.

### 25 jeux blancs (30)

Réussissez 25 jeux blancs.

### Entraînement niveau 6 terminé (30)

Terminez une partie d'entraînement de niveau 6 au Tour Mondial.

### Or dans toute l'école (30)

Terminez une session d'entraînement de type expert de l'école au Tour Mondial.

### Etapes toutes déverrouillées (30)

Déverouillez chaque étape du jeu.

### King déverrouillé (30)

Déverrouillez le joueur secret King.

### Duke déverrouillé (30)

Déverrouillez le joueur secret Duke.

### 1000 participations (30)

Jouez 1000 fois dans le mode de votre choix.

### Distance courue 10000 km (30)

Courez une distance totale de 10000 km.

### 5 victoires consécutives avec classement (30)

Remportez 5 parties avec classement d'affilée sur Xbox Live.

### 10h sur court (30)

Jouez pendant 10 heures sur des courts de tennis.

### 1er au classement du Tour Mondial (30)

Classez-vous à la 1ère position au Tour Mondial.

# Virtual-On : Oratorio Tangram Ver. 5.66

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM

## DÉBLOQUER AJIM

Remportez un certain nombre de matches par "time out" pour finir par rencontrer Ajim dans le mode Arcade. Vous devrez ensuite le battre pour le débloquer.

# Viva Piñata

© Microsoft / Rareware 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES POUR AVOIR DES OBJETS EN PLUS

Créez un nouveau jardin portant l'un des noms suivants :

| | |
|---|---|
| `Bullseye` | 5 accessoires (dans le magasin d'animaux) |
| `chewnicorn` | Nouveaux items |
| `goobaa` | Nouveaux accessoires |
| `Kittyfloss` | Equipement YMC |

## SUCCÈS

### Collectionneur (20)

A 5 espèces résidentes

### Créateur d'étiquette (20)

A créé une étiquette personnalisée

### Nommeur de Piñata (20)

A nommé une Piñata

### Compétiteur (20)

A accompli 5 défis Usine avec succès

### Maître compétiteur (20)

A accompli 20 défis Usine avec succès

### Entremetteur (20)

Est devenu maître entremetteur pour 5 espèces

### Maître entremetteur (20)

Est devenu maître entremetteur pour 20 espèces

### Maître collectionneur (20)

A 50 espèces résidentes

### Longévité (20)

A joué 10 heures (temps réel)

### Valeur du jardin (20)

Le jardin vaut 25 000 pièces en chocolat

### Maître valeur du jardin (20)

Le jardin vaut 100 000 pièces en chocolat

### Valeur Piñata (20)

Une Piñata vaut 5 000 pièces en chocolat

### Maître valeur Piñata (20)

Une Piñata vaut 10 000 pièces en chocolat

### Main verte (20)

A fait pousser 5 plantes à maturité

### Maître main verte (20)

A fait pousser 25 plantes à maturité

### Riche (20)

Le joueur a 25 000 pièces en chocolat

### Nommeur d'assistant (20)

A nommé un assistant

### Émérite (20)

Le joueur a atteint le niveau 10.

### Maître émérite (20)

Le joueur a atteint le niveau 50.

### Maître de la richesse (20)

Le joueur a 100 000 de pièces en chocolat.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

**Succès secret (20)**

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

# Viva Piñata : Pagaille au Paradis

© Microsoft / Rareware 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Tricheur (10)

Utiliser une carte Pinata.

### Collectionneur des sables (10)

Avoir 3 espèces du Désert résidentes.

### Collectionneur du Pinarctique (10)

Avoir 3 espèces du Pinarctique résidentes.

### Chauffard (10)

Remporter une course de Pinatas.

### Pote de canap (10)

Jouer en coop. pendant 1h sur une console Xbox 360.

### Plus on est de fous... (10)

Jouer en coop. en ligne à 4 pendant 1h.

### Manager (10)

Remporter un concours de Pinatas.

### Céréal' vainqueur Région 3 (20)

Remporter tous les défis de la Région 3.

### Céréal' vainqueur Région 4 (20)

Remporter tous les défis de la Région 4.

### Céréal' vainqueur Région 5 (20)

Remporter tous les défis de la Région 5.

### Chauffard professionnel (20)

Remporter 10 courses de Pinatas.

### Céréal' vainqueur Région 6 (20)

Remporter tous les défis de la Région 6.

### Maître des sables (20)

Avoir toutes les espèces du Désert résidentes.

### Maître tricheur (20)

Utiliser 10 cartes Pinata différentes.

### Pinata célèbre (20)

Obtenir une Pinata très spéciale sur le site Web (ou auprès de quelqu'un qui en possède une).

### Maître manager (20)

Remporter 10 concours de Pinatas.

### Super pote de canap (20)

Jouer en coop. pendant 3h sur une console Xbox 360.

### Céréal' vainqueur Région 7 (20)

Remporter tous les défis de la Région 7.

### Main verte du Désert (20)

Faire parvenir toutes les plantes du Désert à maturité.

### Main verte du Pinarctique (20)

Faire parvenir toutes les plantes du Pinarctique à maturité.

### Viens te battre (20)

Gagne une médaille d'or en combat.

### Maître du Pinarctique (20)

Avoir toutes les espèces du Pinarctique résidentes.

### Céréal' vainqueur Région 2 (20)

Remporter tous les défis de la Région 2.

### Super paquet de surfaces (20)

Le paquet contient tous les types de surface.

### Céréal' vainqueur Région 1 (20)

Remporter tous les défis de Langston pour la destination Région 1.

### Gardien des archives (30)

Restaurer 10 des archives de Pinata Central.

### Maître des archives (40)

Restaurer 30 des archives de Pinata Central.

### Expert des archives (50)

Restaurer toutes les archives de Pinata Central.

### Céréal' vainqueur ultime (50)

Remporter tous les défis de toutes les Régions.

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (10)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (20)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

### Succès secret (50)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret

## CRÉDITS ET PUITS DES VOEUX

Sur le menu principal, sélectionnez Play Garden et créez un nouveau jardin que vous nommerez **Piñata People**. Cela débloquera la possibilité de voir les crédits depuis l'écran titre. Là, vous devrez casser des Piñatas et des débris pour débloquer de nouveaux accessoires. Vous terminerez ce mode spécial après avoir détruit toutes les Piñatas et accéderez ensuite au puits des voeux.

# LISTE DES PIñATAS

## Arocknid

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 6 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 4 Tafflies ou Raisants dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 2 Tafflies ou Raisants
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 Buzzlegums
Posséder une maison d'Arocknid
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Reddhott

## Badgesicle

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder deux résidents nocturnes dans votre jardin
Posséder un mûrier dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un mûrier dans le jardin
Posséder 3 Geckies dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger un Geckie
Manger 2 mûres
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 graines de tulipe
Manger un Lemmoning
Posséder une maison de Badgesicle
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Syrupent

## Barkbark

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder un Kittyfloss résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder assez de Buzzlegums pour effrayer les voyous
Posséder 3 Kittyfloss résidents
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger une gelée
Manger 2 os
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porte un collier
Battre un Kittyfloss dans un combat
Posséder une maison de Barkbark
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Kittyfloss et Roario

## Bispotti

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder une fleur dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 2 fleurs dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 3 coquelicots dans le jardin
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger une marguerite
Posséder une maison de Bispotti
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Bonboon Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 34 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier de niveau 35 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Perdre un combat contre un membre de la famille des Syrupents

## Bonboon

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Bonboon résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un arbre à cacahuètes dans le jardin
Posséder un bananier dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 7 cacahuètes
Manger 7 bananes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 3 Jameleons
Posséder une maison de Bonboon
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Cinnamonkey

## Bunnycomb

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder une carotte dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder une carotte dans le jardin
**Condition pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 4 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger 2 carottes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un radis
Posséder 6 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Posséder une maison de Bunnycomb
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Pretztail

## Buzzenge

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Candary dans le jardin
**Condition pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 5 Candaries dans le jardin
**Condition pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 Candaries
Manger un Sparrowmint
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Pudgeon
Manger un Robean
Manger un Tartridge
Posséder une maison de Buzzenge
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Eaglair

## Buzzlegum

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un tournesol dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 2 tournesols dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger un tournesol
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un bouton d'or
Manger une tulipe
Posséder une maison de Buzzlegum
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Raisant

## Caliscorpion Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier niveau 20 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attrapez-la avec n'importe quel appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 2 Buzzlegums
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin

## Caliscorpion

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Caliscorpion résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attrapez-le avec un piment comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger 2 fleurs gobe-Piñata
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 3 baies de solanacée
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Caliscorpion
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Camello

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 15 ou plus
Apparaît seulement dans le désert
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attrapez-la avec un igname comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 20 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Boire 2 cafés
Manger 3 fleurs de cactus
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 25 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger 3 macarons coco
Porte des lunettes cool
Porte un sombrero
Posséder une maison de Camello
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Candary

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner un pissenlit à un Sparrowmint pour qu'il devienne Candary
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Flutterscotch jaune
Posséder une maison de Candary
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Buzzenge

## Cherrapin

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder 5 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder un nénuphar
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 7 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder 7 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 2 nénuphars
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 10 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 nénuphars
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porte des lunettes de natation
Manger un oeuf de Lickatoad
Posséder une maison de Cherrapin
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Chewnicorn

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 7 Horstachio
Recevoir la récompense Maître entremetteur de Horstachio
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un arbre à pierres précieuses dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder un arbre à pierres précieuses à maturité dans le jardin
Manger 9 pierres
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 3 pierres précieuses arc-en-ciel
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Chippopotamus

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 40 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 50 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 9 joncs
Posséder 9 nénuphars
Posséder 9 cressons
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 60 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 9 têtes de jonc
Manger 9 nénuphars
Manger 9 fleurs de cresson
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Recevoir la récompense Maître entremetteur de Candary
Posséder un Candary dans le jardin
Posséder 70 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 4 fleurs Oiseau de Paradis
Posséder une maison de Chippopotamus
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Choclodocus

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Condition pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 3 os de couleurs
Posséder une pierre d'ambre
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Pas d'accouplement possible
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Dragonache

## Chocstrich

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner 2 graines de cactus à une Cluckles pour qu'elle devienne Chocstrich
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 15 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger 2 Caliscorpions
Manger 3 Raisants
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Pieena et Pretztail

## Cinnamonkey

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un arbre à cacahuètes dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 5 cacahuètes dans le jardin
Posséder un bananier à maturité dans le jardin
Posséder un tonneau dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 bananes
Manger 8 cacahuètes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter un Fez
Manger 4 bananes
Posséder une maison de Cinnamonkey
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Bonboon

## Cluckles

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder un épi de maïs dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 3 épis dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 épis de maïs
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 Whirlms
Manger une graine de potiron
Posséder une maison de Cluckes
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Pretztail

## Cocoadile Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier niveau 29 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier de niveau 31 ou plus

**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 16 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Pengum
Manger un Cherrapin

## Cocoadile

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Cocoadile résident dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 16 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 6 Quackberries résidents
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 19 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 Quackberry
Manger un Sweetooth
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 22 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Swanana
Posséder une maison de Cocoadile
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Crowla Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 17 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier de niveau 19 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder une vasque pour oiseau dans le jardin
Boire un flacon de médicament

## Crowla

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Crowla résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 4 Lickatoads résident
Posséder une vasque pour oiseau dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 2 Lickatoads
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 Shellybeans
Posséder une maison de Crowla
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Custacean

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 2 pinomètres carrés de sable dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 10 pinomètres carrés de sable dans le jardin

Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 10 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une planche de surf dans le jardin
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 pommes
Manger une fleur de cresson
Posséder une maison de Custacean
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Cherrapin et Vulchurro

## Doenut

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 6 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 8 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 10 myrtilles ou 5 campanules
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 10 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Manger 5 myrtilles ou 2 campanules
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un tournesol
Manger une rose
Posséder une maison de Doenut
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Dragonache

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Construire une mine
Engager un dénicheur pour trouver un oeuf incassable
Eclore l'oeuf à l'aide d'une Cluckes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Pas d'accouplement possible
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucun

## Dragumfly

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 26 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder assez de Reddhotts pour faire fondre le bloc de glace
Posséder 15 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 20 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 12 joncs
Gagner un combat contre un Reddhott

**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 25 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Buzzlegum
Manger un Raisant
Manger une fleur gueule-de-loup
Posséder une maison de Dragumfly
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Reddhott

## Eaglair

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 33 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder assez d'Elephanillas pour effrayer les voyous
Posséder 5 espèces différentes résidentes
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 10 espèces différentes résidentes
Manger 2 Cinnamonkeys
Manger 2 Parrybos
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 2 chênes à maturier dans le jardin
Manger 2 Galagoogoo
Posséder une maison d'Eaglair
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Buzzenge

## Elephanilla

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 36 ou plus
Posséder un bananier dans le jardin
Posséder un piment planté au minimum
Posséder un palmier
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder assez de Salamango pour détruire le rocher
Posséder 2 bananes dans le jardin
Posséder 2 piments
Posséder 2 noix de coco
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 4 bananes
Manger 4 noix de coco
Manger 4 piments
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 3 pierres précieuses
Manger 3 glands
Manger 3 pois
Porte des chaussures de ballet
Posséder une maison d'Elephanilla
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Fizzlybear

**Conditions d'apparition de la Piñata :**

Être un jardinier de niveau 30 ou plus
Posséder une ruche à miel
Posséder une maison de Buzzlegum
Posséder 3 Buzzlegums
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder assez de Sweetooth pour ronger l'arbre tombé
Posséder 4 figues de barbarie
Posséder 3 pots de miel
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 2 Raisants
Manger 2 pots de miel
Manger 2 figues de barbarie
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 Custaceans
Porte des boucles de Jiggy
Porte un collier dent de requin
Porte une cage corps
Posséder une maison de Fizzlybear
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Flapyak

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 15 ou plus
Apparaît seulement en Piñarctique
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attirez-le avec une orange comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 10 pinomètres carrés de glace dans le jardin
Manger 4 pommes de pins
Manger 2 puddings
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Boire du café
Manger 3 groseilles
Porter une barrette marguerite
Posséder une maison de Flapyak
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Fourheads

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Faire s'accoupler 2 Twingersnaps. Dès que l'oeuf est livré, il commence à effectuer de petits bonds puis en fait 3 grands. Frappez l'oeuf à ce moment-là avec votre pelle pour avoir un bébé Fourheads
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Caliscorpion
Manger une fleur de cigüe
Manger un Lackatoad
Posséder une maison de Fourheads
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**

Aucune

## Fudgehog

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Apparaît dès la quatrième nuit
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un houx dans le jardin
Posséder un chardon dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger une baie de houx
Manger une capitule de chardon
Posséder un tas de feuille dans le jardin
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Boire une bouteille de lait
Manger du pain
Posséder une maison de Fudgehog
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Galagoogoo

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder toutes les parties du totem piquant
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un bâton-lune
Posséder 8 Mothdrops ou 16 tulipes
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 4 tulipes
Manger 2 Mothdrops
Posséder un guetteur dans le jardin
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 4 orchidées
Posséder un Chewnicorn résident
Posséder une maison de Galagoogoo
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Geckie

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Apparaît seulement dans le désert
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attirez-le avec un perce-neige comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 2 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger un Flutterscotch
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Mothdrop
Posséder 3 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Geckie
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Goobaa

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 4 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 5 perce-neige
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder assez de Candaries pour réveiller le Chippopotamus endormi
Posséder 6 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 8 perce-neige
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 8 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 12 murs ou clôtures dans le jardin
Manger 3 perce-neige
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger une capitule de chardon
Manger 2 capitules de sumac vénéneux
Posséder 12 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder une maison de Goobaa
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Hoghurt

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner un Cheesecake à un Rashberry pour qu'il se transforme en Hoghurt
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un muffin
Porter de grosses lèvres
Porter une perruque de blonde
Porter des boucles pendantes
Posséder une maison de Hoghurt
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Hootyfruity

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder une maison de Mousemallow dans le jardin
Posséder une maison de Sherbat dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 5 Mousemallows dans le jardin
Posséder 5 Sherbats dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 Mousemallows
Manger 2 Sherbats
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Squazzil
Manger 2 Lemmonings
Porter des lunettes intello

Posséder une maison de Hootyfruity
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Horstachio

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder une balle de foin dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 50 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 50 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger 4 pommes
Manger 4 carottes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 50 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger une pomme d'amour
Manger une sauce au raifort Porter une cocarde
Posséder une maison de Horstachio
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Ponocky et Zumbug

## Jameleon

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 3 Flutterscotch de couleurs différentes
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 4 Flutterscotch de couleurs différentes
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 5 Flutterscotch de couleurs différentes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Flutterscotch vert
Manger un Taffly
Posséder un arc-en-ciel oeil rouge dans le jardin
Posséder une maison de Jameleon
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Jeli

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 31 ou plus
Apparaît seulement en Piñarctique
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attrapez-le avec une baie de houx comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 40 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Manger 3 banana splits
Manger 2 graines d'orchidées
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 50 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 5 Piñatas de Piñarctique résidentes
Manger 2 puddings
Porter des raquettes
Posséder une maison de Jeli

**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Juicygoose

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner une groseille à un Quackberry pour qu'il se transforme en un Juicygoose
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une fontaine à poisson dans le jardin
Manger 2 Newtgats
Posséder une maison de Juicygoose
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Quackberry

## Kittyfloss

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 2 Mousemallows dans le jardin
Apparaît pendant la nuit
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 3 Mousemallows dans le jardin
Posséder une bouteille de lait dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger une Mousemallow
Manger un Sparrowmint
Boire une bouteille de lait
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Lemmoning
Manger un Candary
Posséder une maison de Kittyfloss
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Barkbark

## Lackatoad

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner une baie de solanacée à un Lickatoad, frappez-le avec le bouton X avant qu'il ne devienne malade et il se transformera en un Lackatoad
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 6 pinomèters carrés d'eau dans le jardin
Manger 2 fleurs de cigüe
Manger 2 champignons vénéneux
Posséder une maison de Lackatoad
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Newtgat et Salamango

## Lemmoning Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 6 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attrapez-le avec n'importe quel appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 3 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Manger un ragoût
Manger une sauce au raifort

## Lemmoning

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Lemmoning résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attrapez-le avec une graine de tournesol comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 4 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Manger 2 radis
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 3 pommes de pin
Posséder 4 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder une maison de Lemmoning
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Lickatoad

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder la pelle pour creuser des points d'eau
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 1 pinomètre carré d'eau dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 2 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Taffly
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 2 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Flutterscotch vert
Posséder une maison de Lickatoad
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Newgat

## Limeoceros Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 36 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier de niveau 38 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 Parmadillos

## Limeoceros

**Conditions d'apparition de la Piñata :**

Posséder un Limeoceros résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 5 chardons dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger une graine de laurier
Manger une graine de chardon
Manger une graine de figue de barbarie
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter une salade de fruit
Porter des boucles clinquantes
Manger 2 noix de coco
Posséder 40 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Limeoceros
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

### Macaraccoon Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 26 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier de niveau 28 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Recevoir 5 récompenses Maître entremetteur
Manger une Cluckes

### Macaraccoon

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un macaraccoon résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 5 famille de Syrupents résidentes
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 Syrupents
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Arocknids
Manger un Geckie
Posséder une maison de Macaraccoon
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

### Mallowolf Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 30 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier de niveau 32 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 Hoghurts

### Mallowolf

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Mallowolf résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**

Posséder 6 Rashberries résidents
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 Rashberries
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Goobaa
Posséder une maison de Mallowolf
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Moojoo

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner une graine de sapin à un Doenut pour qu'il se transforme en Moojoo
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger de la confiture
Posséder 25 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Porter une toque de Doenut
Porter des brouissailles
Posséder une maison de Moojoo
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Moozipan

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 5 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder un pot à lait dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 10 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder un bidon de lait
Posséder 10 boutons d'or
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 15 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Manger 5 boutons d'or
Manger 2 crèmes de groseilles
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un banana split
Posséder 18 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Manger 4 pissenlits
Posséder une maison de Moozipan
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Mothdrop

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Apparaît pendant la nuit
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Apparaît pendant la nuit
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**

Posséder une lumière dans le jardin
Manger une campanule
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger une graine de noisetier
Posséder une maison de Mothdrop
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Mousemallow

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un navet
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un navet
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger un navet
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un igname
Posséder une maison de Mousemallow
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Syrupent

## Newtgat

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 2 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder du cresson dans le jardin
Posséder 3 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 3 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 fleurs de cresson
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Raisant
Posséder 3 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une maison de Newgat
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Lackatoad et Lickatoad

## Parmadillo

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner une noix de coco à un Fudgehog pour qu'il se transforme en Parmadillo
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger une graine d'oranger
Posséder 5 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Parmadillo
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Parrybo

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 32 ou plus
Posséder une plante Oiseau de Paradis dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder assez de Mallowolves pour chasser les voyous
Posséder 2 plantes Oiseau de paradis dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 graines de la fleur Oiseau de Paradis
Manger 2 oranges
Manger 2 cacahuètes
Manger 10 bananes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 graines de bananiers
Manger une graine d'orchidée
Porter un cache-oeil
Posséder une statue de pirate dans le jardin
Posséder une maison de Parrybo
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Peckanmix

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Swanana résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 3 pois
Posséder un bain à oiseau
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 pois
Manger un Flutterscotch bleu
Manger un Flutterscotch vert
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger une pierre
Manger une soupe aux pois
Porter un diadème de tranquillité
Posséder une maison de Peckanmix
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Swanana

## Pengum

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 2 ou plus
Apparaît seulement en Piñarctique
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attrapez-le avec un piment comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 5 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 5 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger un Newgat
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter un haut de forme
Porter un monocle aristo
Porter un noeud papillon
Posséder 5 pinomètres carrés de neige dans le jardin

Posséder une maison de Pengum
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Pieena

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner un os à un Pretztail pour qu'il se transforme en Pieena
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un oeuf de Chocstrich
Posséder 3 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder une maison de Pieena
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Chocstrich

## Pigxie

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Faire s'accoupler ensemble un Rashberry et un Swanana après avoir acheté la maison mystère chez Willy
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 têtes de jonc
Manger 2 glands
Porter des chaussures de danse
Posséder une maison de Pigxie
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Rashberry et Swanana

## Pololly bear

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner une pierre précieuse bleue à un Fizzlybear pour qu'il se transforme en Pololly bear
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 3 Pengums
Posséder 25 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Manger 2 pots de miel
Posséder une maison de Pololly bear
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Ponocky

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 10 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Posséder 10 carottes dans le jardin
Posséder 10 fleurs dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Peut être acheté si vous êtes un jardinier de niveau 20 ou plus
Posséder 15 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Posséder 10 carottes dans le jardin
Posséder 10 fleurs dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 20 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger 5 carottes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter un ruban
Manger un gâteau à la carotte
Posséder une balle de foin dans le jardin
Posséder une maison de Ponocky
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Horstachio et Zumbug

## Pretztail

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Apparaît pendant la première nuit
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un Tartridge ou un Bunnycomb
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger un Tartridge ou un Bunnycomb
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger une Cluckes
Posséder une maison de Pretztail
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Quackberry

## Profitamole Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 14 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier niveau 16 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 2 champignons
Manger 2 Bispottis

## Profitamole

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Profitamole résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 4 Arocknids dans le jardin
Posséder 3 Whirlms dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger un Arocknid
Manger un Whirlm

**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter des lunettes bottles
Manger un Sweetle
Posséder une maison de Profitamole
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Pudgeon

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Peut être acheté au magasin de Petula
Posséder 5 graines de maïs dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder assez de Profitamoles pour nettoyer les déchets de la mine
Posséder 5 graines
Posséder du pain
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 graines
Manger du pain
Posséder une statue d'ours et d'oiseau
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter un appareil photo
Manger 2 graines de maïs
Manger une graine de gueule-de-loup
Posséder une statue du capitaine Blackeye dans le jardin
Posséder une maison de Pudgeon
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Quackberry

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 3 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder une plantation de maïs dans le jardin
Posséder 4 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 4 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger du pain
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Custacean
Posséder 4 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une maison de Quackberry
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Raisant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 4 ou plus
Posséder 2 boutons d'or dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un pot de miel dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 sorte de fruit

**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un pot de miel
Posséder une maison de Raisant
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Buzzlegum

## Rashberry

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Peut être acheté au magasin de Petula
Être un jardinier de niveau 12 ou plus
Posséder un groseillier dans le jardin
Posséder un piment  planté au minimum dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 3 groseilles dans le jardin
Posséder 2 piments dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 2 groseilles pourries
Manger 2 piments pourris
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un bol de soupe aux pois
Manger un muffin
Porter un anneau de nez clinquant
Posséder une maison de Rashberry
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Pigxie

## Reddhott

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Faire passer un Taffly au-dessus du feu et l'arroser immédiatement avec l'arrosoir pour qu'il se transforme en Reddhott
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un piment
Manger 2 radis
Manger une capitule de laurier
Posséder une maison de Reddhott
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Arocknid

## Roario

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 38 ou plus
Posséder plusieurs Piñatas différentes dans le jardin
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 5 Doenuts résidents
Posséder 5 Zumbugs
Le jardin vaut 40 000 pièces
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 2 Doenuts
Manger 2 Zumbugs

Le jardin vaut 50 000 pièces
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter une couronne
Le jardin vaut 60 000 pièces
Manger une Piñata qui valait 4500 pièces
Posséder une maison de Roario
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Barkbark et Tigermisu

## Robean

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Apparaît seulement en Piñarctique
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Attrapez-la avec une baie de houx comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 1 pinomètre carré de neige dans le jardin
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Bispotti
Posséder 3 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder une maison de Robean
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Salamango

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner un piment à un Newgat pour qu'il se transforme Salamango
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Reddhott
Manger 2 graines de piment
Manger 2 graines de laurier
Posséder une maison de Salamango
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Lackatoad

## Sarsgorilla

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Bonboon résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 20 pinomètres carrés d'herbe haute dans le jardin
Posséder 3 arbres à cacahuètes dans le jardin
Posséder un bébé Bonboon dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 4 noix de coco
Manger 6 bananes
Manger 4 pots de beurre de cacahuète
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter une cravate funky
Manger 2 miches de pain

Manger de la marmelade
Posséder une maison de Sarsgorilla
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

### Shellybean Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 2 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier de niveau 7 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger une graine de mûrier
Manger une graine de radis

### Shellybean

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Shellybean résident
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder un chardon dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger une capitule de chardon
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger du beurre d'ail
Posséder une maison de Shellybean
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Kittyfloss

### Sherbat Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 9 ou plus
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Être un jardinier de niveau 11 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger une gousse d'ail

### Sherbat

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Sherbat résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 3 Mothdrops résidents
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 2 Mothdrops
Manger une citrouille Halloween
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger une tulipe
Posséder une maison de Sherbat
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

### Smelba Piquant

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier niveau 21 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Être un jardinier niveau 23 ou plus
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 4 roses

## Smelba

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Smelba résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 7 plantations d'ail dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 gousses d'ail pourries
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 désodorisants
Porte une fleur romantique
Posséder une maison de Smelba
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Sparrowmint

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder un Whirlm résident
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 2 Whirlms résidents
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger un Whirlm
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Whirlm
Manger une graine de campanule
Posséder une maison de Sparrowmint
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Squazzil

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 3 Piñatas résidentes
Posséder un noisetier dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 3 noisettes dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 noisettes
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 3 graines de tournesol
Posséder une maison de Squazzil
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Kittyfloss et Twingersnap

## Swanana

**Conditions d'apparition de la Piñata :**

Être un jardinier de niveau 27 ou plus
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder une fontaine à Swanana
Le jardin vaut 20 000 pièces
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 25 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 2 sandwichs
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Porter un tour de cou en diamant
Manger 3 nénuphars
Posséder 30 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder une maison de Swanana
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Pigxie

## Sweetle

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Apparaît seulement dans le désert
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Attrapez-la avec un igname comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 1 pinomètre carré de sable dans le jardin
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un navet
Posséder 1 pinomètre carré de sable dans le jardin
Posséder une maison de Sweetle
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Sweetooth

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Etre un jardinier de niveau 21 ou plus
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder un sapin dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 12 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder un sapin dans le jardin ou un nénuphar
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 14 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger une pomme de pin
Manger 2 nénuphars
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 14 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 têtes de jonc
Posséder une maison de Sweetooth
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Syrupent

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 1 pinomètre carré d'herbe dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin

Posséder 1 pinomètre carré d'herbe dans le jardin
Posséder 2 Mousemallows dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 2 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger un Mousemallow
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Robean
Posséder 3 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Posséder une maison de Syrupent
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Badgesicle

## Taffly

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 2 marguerites dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder un fruit
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger un fruit
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 marguerites
Posséder une maison de Taffly
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Tartridge

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 5 marguerites
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 5 marguerites
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger 3 graines de marguerites
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Sweetle
Posséder une maison de Tartridge
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Tigermisu

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 8 lys tigré dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 12 lys tigré dans le jardin
Posséder un Zumbug dans le jardin
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Manger un Zumbug
Manger 2 Moojoos
Manger un Buzzlegum
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Camello
Manger un Peckanmix

Porte un casque Sabreman
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Roario

## Twingersnap

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Faites s'accoupler 2 Syrupents. Dès que l'oeuf est livré, il commence à effectuer de petits bonds puis en fait 3 grands. Frappez l'oeuf à ce moment-là avec votre pelle (A) pour avoir un bébé Twingersnap
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger un Squazzil
Manger 2 graines de coquelicot
Posséder une maison de Twingersnap
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Vulchurro

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Être un jardinier de niveau 12 ou plus
Apparaît seulement dans le désert
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Attrapez-le avec un piment comme appât
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 15 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Manger 2 os
Manger un Crowla
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 pots de confitures de mûres
Posséder 20 pinomètres carrés de sable dans le jardin
Posséder un cactus
Posséder une maison de Vulchurro
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Walrusk

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 10 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 10 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 15 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 15 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Posséder 5 joncs
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 20 pinomètres carrés de neige dans le jardin
Posséder 20 pinomètres carrés d'eau dans le jardin
Manger 3 têtes de jonc
Manger un Custacean
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Manger 2 radis

Manger 2 cressons
Porte une moustache touffue
Posséder une maison de Walrusk
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Whirlm

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder 1 pinomètre carré de terre cultivable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Posséder 1 pinomètre carré de terre cultivable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 1 pinomètre carré de terre cultivable
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 1 pinomètre carré de bonne terre
Posséder une maison de Whirlm
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## White Flutterscotch

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Posséder une marguerite
**Conditions pour que la Piñata visite votre jardin :**
Posséder 2 marguerites
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Posséder 4 marguerites
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder une maison de Flutterscotch
Manger un fruit
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Aucune

## Zumbug

**Conditions d'apparition de la Piñata :**
Non applicable
Conditions pour que la Piñata visite votre jardin
Non applicable
**Conditions pour rendre la Piñata résidente :**
Donner une mûre et une marguerite à un Horstachio pour qu'il se transforme en Zumbug
**Conditions pour trouver l'âme soeur :**
Posséder 30 pinomètres carrés d'herbe dans le jardin
Manger 3 orchidées
Manger de la marmelade
Posséder une maison de Zumbug
**Les Piñatas avec lesquelles elle est en conflit :**
Chewnicorn, Horstachio et Ponocky

## IMAGE DE JOUEUR

Réussir les défis des 7 régions de Langston.

# Viva Piñata : Party Animals

© Microsoft / Krome Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## 10 POINTS DE SUCCÈS

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A**.

## SUCCÈS

### Chaud devant ! (5)

Ne pas être touché par un missile Fiesta de toute une compétition en incarnant Freddy Goupimiel.

### Récompense rétro (10)

Entrer le code rétro à l'écran START. Si tu veux un indice, demande à ton manuel...

### Bonne patte (10)

Ne jamais utiliser un power-up contre Boubou Guimours en incarnant Florence Guimours.

### Envol du papayon (10)

Utiliser le power-up Ailes de papayon pour dépasser un adversaire.

### Partager c'est gagner (10)

Faire une partie avec un joueur qui n'a pas déverrouillé une épreuve que TU as déverrouillée !

### Fifils à sa maman (10)

Perdre contre Eric Mélisson en incarnant Francine Mélisson.

### Amis-amis (10)

Faire une partie sur Xbox LIVE ou inviter un ami à faire une partie en ligne.

### Concours de popularité (10)

Terminer une partie où les 4 joueurs incarnent Isidore Canasucre.

### Rafale gazeuse (10)

Propulser son bateau jusqu'à la ligne d'arrivée dans Si-rot-co.

### Starlette (10)

Battre Isidore Canasucre en incarnant Hailey Canasucre.

### Je vois double (10)

Terminer une partie en incarnant la même Piñata qu'un autre joueur.

### Écrabouillifiés ! (10)

Sauter et écraser au moins une fois tous les autres joueurs dans Écrabouillie.

### Les amis, c'est pratique (10)

Terminer une partie multijoueur hors ligne.

### Trop la classe ! (10)

Toi, maître déverrouilleur.

### Rapide comme l'eaglair (15)

Passer sur 3 bandes booster dans la même course.

### Tout a un début (15)

Remporter 1 course.

### Grand gourou (15)

Remporter le jeu.

### Graine de winner (15)

Remporter 3 épreuves à la suite.

### L'âme du surfeur (15)

Ne jamais tomber dans aucune course en incarnant Boubou Guimours.

### Peace and love (20)

Remporter une course sans utiliser de missile Fiesta, bombe à eau colorée ou bombe fumigène.

### Parcours touristique (20)

Remporter une course en n'utilisant aucun raccourci.

### Oscar de Malignus (20)

Frapper chaque joueur avec un power-up au cours d'une même course.

### Winner en herbe (20)

Remporter 5 épreuves à la suite.

### As de l'esquive (20)

Éviter la boule de neige dans Attention : boules de neige.

### Chasse au succès (20)

Faire une partie avec un joueur qui a déjà ce succès pour le remporter. Fais-le passer à ton tour !

### Guillaume Tell (20)

Toucher la cible la plus éloignée au moins 3 fois dans une partie de Cocciboum vole.

### La chance est avec toi (20)

Remporter une partie de Mèche courte sans jamais que la cocciboum ne t'explose entre les mains.

### Oscar oeil de chabricot (20)

Découvrir et emprunter tous les raccourcis pendant les courses.

### Caméléon (20)

Terminer la partie à n'importe quelle place avec chacun des 8 personnages.

### Hôte de la haute (20)

Servir d'hôte à 3 parties sur Xbox LIVE.

### Dans le mille (20)

Atteindre la cible 4 fois à la suite dans Rentrez dans les stars.

### Yaaaa ! (20)

Détruire 10 objets en une seule course en incarnant Petunia Goupimiel.

### Trouble-fête (20)

Remporter 3 parties dont tu n'es pas l'hôte sur Xbox LIVE.

### Avec le temps... (20)

Jouer pendant 5 heures.

### Piñata 007 (20)

Utiliser chaque power-up au moins une fois dans la partie.

### Peur du noir ? (20)

Pousser tous les autres joueurs en dehors de la lumière dans une partie de Feux de la rampe.

### Pieds poisseux (20)

Utiliser le power-up Miel de bababeille 10 fois.

### Strike ! (20)

Faire un strike dans une partie de Chamboule-tout.

### Plein à craquer (20)

Récupérer plus de 99 bonbons au cours d'une seule épreuve.

### Ça dépote, iron (20)

Détruire au moins 25 citrouilles en une seule partie de Détruitrouille.

### Piñatas en fête (20)

Incarner les 8 personnages en arborant pour chacun l'une de leurs couleurs alternatives.

### Crise de foie (30)

Amasser plus de 1000 bonbons en incarnant Eric Mélisson.

### Macho man (30)

Incarner un personnage masculin et ne jamais se faire battre par une fille !

### Mégatonne (30)

Utiliser le power-up Missile Fiesta sur chacun des 8 personnages.

### Céréale winner (30)

Remporter 8 épreuves à la suite.

### Girl Power (30)

Incarner un personnage féminin et ne jamais se faire battre par un mec !

### Les maîtres du jeu (50)

Participer à toutes les épreuves.

### Pêle-mêle (50)

Terminer la partie 1er avec chacun des 8 personnages.

### Oscar du roi pralion (50)

Remporter toutes les épreuves et toutes les courses en une seule partie.

### Coureur acharné (50)

Terminer toutes les courses.

# Volt : Star Malgré Lui

© Disney Interactive / Avalanche Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Trouble-fêtes (10)

Dernière mission de l'acte 1 (Italie) terminée

### Bienvenue dans la jungle (20)

Dernière mission de l'acte 2 (Belize) terminée

### Bon camarade (30)

Dernière mission de l'acte 3 (Russie) terminée

### Bien enTRAINé (40)

Dernière mission de l'acte 4 (Chine) terminée

### Plus que génial : super-génial ! (100)

Dernière mission de l'acte 5 (Océanie) et jeu terminés

### Alors comme ça, on pirate (15)

5 niveaux bonus de piratage terminés

### L'ordinateur apprivoisé (25)

10 niveaux bonus de piratage terminés

### Sécurité ? Quelle sécurité ? (50)

15 niveaux bonus de piratage terminés

### On recrute : sbires (50)

250 sbires de Calico ont été vaincus

### Amélioration biologique terminée (30)

Jauge de santé de Volt au maximum

### Noyau atomique critique (30)

Jauge d'énergie de Volt au maximum

### Amélioration d'énergie terminée (30)

Jauge de gadget de Penny au maximum

### Jamais assez bien caché (35)

Tous les niveaux bonus de piratage trouvés

### 1, 2... et pourquoi pas 6 ! (5)

Combo de 6 coups réussi

### Compétences en combo déjantée (15)

Combo de 15 coups réussi

### Intouchable (50)

Combo de 30 coups réussi

### A pas de loup (50)

Penny a terminé GRABUGE ou CACHE-CACHE sans se faire repérer et sans utiliser les codes de triche

### Super-pirate (75)

Niveau mini-jeu terminé sans aucun dégât

### Puissance écrasante (5)

Volt a vaincu trois ennemis différents avec son Supercri, son Regard laser et son Attaque pilon

### Marcher, c'est nul (5)

Penny a réussi à s'accrocher à un câble et à glisser dessus avec la Tyroulette

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (5)

### Succès secret (15)

### Succès secret (25)

### Succès secret (35)

### Succès secret (45)

### Succès secret (35)

### Succès secret (35)

### Succès secret (35)

### Succès secret (35)

### Succès secret (30)

## CHEAT CODES

Allez dans le menu Extras/Triche et entrez les codes suivants. Pour les activer, mettez la pause en cours de partie et choisissez le code de triche qui vous intéresse.

### Tous les niveaux débloqués

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Droite

### Tous les mini-jeux débloqués

Droite, Haut, Droite, Droite

### Super Vision illimitée

Gauche, Droite, Haut, Bas

### Mines soporifiques illimitées

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite

### Attaque pilon illimitée

Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas

### Invincibilité illimitée

Bas, Bas, Haut, Gauche

### Vision Laser illimitée

Gauche, Gauche, Haut, Droite

### Camouflage illimité

Gauche, Bas, Bas, Bas

### Supercri illimité

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut

# WALL-E

© THQ / Heavy Iron Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Fabrication du jeu (5)

Regarde les crédits.

### Le cafard (5)

Trouve le cafard.

### Activité Turbos (10)

Termine une activité dans le niveau Directive No 1.

### Activité Multiscan (10)

Termine une activité dans le niveau Directive No 1.

### Activité Destruction ! (10)

Termine une activité dans le niveau Directive No 1.

### Activité Course (10)

Termine l'activité dans le niveau Ensemble.

### Activité Dehors, les ordures ! (10)

Termine l'activité dans le niveau Ensemble.

### Activité WALL-E à la rescousse (10)

Termine l'activité dans le niveau Ensemble.

### Persévérance, partie 1 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

### Persévérance, partie 2 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

### Tunnel contre la montre, part. 1 (15)

Termine tous les tunnels dans le temps imparti.

### Persévérance, partie 3 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

### Petites cigognes (15)

Termine le niveau Tempête de sable en 30 sauts de cigogne ou moins.

### Persévérance, partie 4 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

### M-O est tête-en-l'air. (15)

M-O nettoie ce qui tombe par terre dans le niveau À bord de l'Axiom.

### Persévérance, partie 5 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

### Des miettes de Stewards (15)

Débarrasse-toi des Stewards dans le niveau De bonnes intentions.

### Persévérance, partie 6 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

### Tunnel contre la montre, part. 2 (15)

Termine tous les tunnels dans le temps imparti.

### Persévérance, partie 7 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

### Persévérance, partie 8 (15)

Termine un niveau sans perdre toute ta santé !

### Compactage, partie 1 (25)

Compacte 100 cubes ordinaires.

### Compactage, partie 2 (25)

Compacte 100 cubes lourds.

### Compactage, partie 3 (25)

Compacte 100 cubes de charge.

### Énergie urbaine (30)

Active tous les pylônes d'énergie pour découvrir un lieu secret dans le niveau Bienvenue sur Terre.

### Énergie de l'Axiom (30)

Libère tous les robots de défense pour découvrir un lieu secret dans le niveau De bonnes intentions.

### Objet bonus, morceau 1 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Bienvenue sur Terre.

### Objet bonus, morceau 2 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Directive No 1.

### Objet bonus, morceau 3 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Tempête de sable.

### Objet bonus, morceau 4 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau À bord de l'Axiom.

### Objet bonus, morceau 5 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau De bonnes intentions.

### Objet bonus, morceau 6 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Ensemble.

### Objet bonus, morceau 7 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau 100% insalubre.

### Objet bonus, morceau 8 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau Ordres du capitaine.

### Objet bonus, morceau 9 (30)

Récupère l'objet bonus du niveau EVE + WALL-E = L'amour.

### Dessins préparatoires (30)

Récupère tous les Carnets de croquis du jeu.

### Échos d'EVE (30)

Trouve tous les CD d'EVE.

### Échos de WALL-E (30)

Trouve tous les CD de WALL-E.

### Les mallettes de WALL-E (30)

Trouve tous les costumes de WALL-E.

### Les mallettes d'EVE (30)

Trouve tous les costumes d'EVE.

### 500 cubes (30)

Écrabouille 500 cubes dans tout le jeu.

### Renverse les humains (30)

Renverser les humains pourrait être une bonne idée.

### Procédures de protection (30)

Évite les dégâts infligés par les humains.

### Scan super-rapide (30)

Scanne touts les pièces de WALL-E en moins de 2 minutes dans le niveau EVE + WALL-E = L'amour.

### Je suis le meilleur ! (60)

Termine le jeu.

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes Triche du menu Bonus.

### Débloquer tout le contenu du jeu

M-O, Auto, Steward, EVE

### Débloquer tous les bonus

WALL-E, Auto, EVE, Steward

### Costumes multijoueurs

Steward, WALL-E, M-O, Auto

### Invincibilité

WALL-E, M-O, Auto, M-O

### Cubes illimités

Auto, M-O, Auto, M-O

### Super Laser pour WALL-E

WALL-E, EVE, EVE, WALL-E

### Costumes de vacances

Auto, Auto, Steward, Steward

### Toutes les maps multijoueurs

EVE, M-O, WALL-E, Auto

### Tous les niveaux solo

Auto, Steward, M-O, WALL-E

### Super Laser pour EVE

EVE, WALL-E, WALL-E, Auto

### Cubes illimités pour EVE et WALL-E

M-O, Steward, EVE, EVE

### Super Laser permanent pour WALL-E

WALL-E, Auto, EVE, M-O

### Laser gun permanent pour EVE et WALL-E

Steward, EVE, M-O, WALL-E

## SOLUTION COMPLÈTE

### Introduction

Après un succès notable dans les salles obscures, c'est sans surprise que la licence Wall-e s'est vue adaptée sur nos chères consoles et PC, mais en plusieurs versions cette fois-ci. Aussi, il est important de souligner que cette soluce traite essentiellement des versions PS3 et Xbox 360 (identiques) et que la progression de l'aventure se veut assez différente sur les autres plates-formes. Quoi qu'il en soit, sachez que Wall-e est un jeu mêlant action et plate-forme, et qu'il faudra progresser à travers les 10 niveaux proposés en étant malheureusement plus souvent freiné par une maniabilité nettement perfectible, plutôt que par une réelle difficulté. Notre petit robot ayant la capacité de fabriquer des cubes de différentes natures, il vous faudra utiliser ces derniers dans le but d'accomplir toutes sortes de tâches qui vous permettront d'avancer. Wall-e sera également capable de se changer en cube, lui permettant de percuter de temps à autre certains objets primordiaux. Il sera souvent accompagné de sa partenaire, Eve, capable elle de voler et de tirer au laser. Ce petit briefing effectué, il ne vous reste plus qu'à vous laisser guider par les tutoriaux des deux premiers niveaux, qui vous familiariseront ainsi avec les différents contrôles du jeu.

### Niveau 1 - Bienvenue sur Terre

Commencez par prendre vos marques en déplaçant Wall-e à travers la décharge, tout en suivant le cafard. Vous allez bientôt parvenir à votre première borne de lumière artificielle, après avoir évité les flaques envers lesquelles Wall-e est très vulnérable. Ces bornes vous permettent de récupérer votre énergie, pour peu que vous soyez placé dessous et que vous attendiez un instant. Après avoir passé celle-ci, vous allez apprendre à utiliser les cubes, puis il vous faudra en

lancer un sur le symbole rouge " BnL " qui sera encadré en jaune, signe que la visée est automatique. Un passage va se libérer, puis vous devrez réitérer l'opération une fois placé sur une plate-forme carrée, pour vous voir surélevé et vous trouver face à un objet bleu, à récupérer et à insérer dans la borne d'en face, appelée " distributeur BnL ". Celle-ci vous permet de créer des cubes à volonté, en suivant les indications à l'écran. Empilez alors deux cubes au-dessus de votre tête, pour ensuite les envoyer dans les deux prochaines cibles rouges, qui vous permettront d'avancer jusqu'à un autre distributeur BnL qui vous fournira cette fois des cubes un peu plus lourds. Il s'agira d'en envoyer un dans le container surélevé sur votre gauche, afin que le passage d'en face se libère. Récupérez alors au moins deux cubes lourds pour les envoyer dans le prochain container (en vous plaçant sur le socle d'en face), puis franchissez la grille ouverte. Laissez-vous glisser jusqu'au prochain secteur...

Il vous faudra ici progresser sur un parcours de plates-formes diverses, pour atteindre l'autre côté du secteur. Commencez par créer un cube au niveau du tas de déchets de gauche, puis envoyez-le sur la cible d'en face. Tenez-vous alors sur la plaque carrée du bout, puis sautez vers la prochaine plate-forme, pour vous retrouver enfin sur une troisième, carrée. Celle-ci vous mènera à l'intérieur d'un cylindre qu'il vous faudra franchir sans tomber dans les trous, puis il s'agira de vous diriger à droite en sortant du cylindre, pour bientôt trouver un tas de déchets qui vous permettra de créer un cube. Lancez-le ensuite sur la cible " BnL " située plus loin au niveau des fenêtres du haut, puis placez-vous vite sur la plaque de gauche qui va se mettre à monter pour vous mener de l'autre côté. À partir d'ici, empilez trois cubes sur votre tête, puis placez-vous sur la plaque métallique de gauche. Envoyez maintenant un premier cube sur la cible située au loin, puis la plate-forme va avancer légèrement avant de repartir dans l'autre sens. Ne la laissez pas faire, mais envoyez plutôt un deuxième cube dans la cible pour continuer d'avancer, puis répétez une dernière fois l'opération pour vous retrouver sur la plate-forme d'en face. Vous allez alors trouver un panneau de contrôle qui vous permettra de faire tourner la prochaine plate-forme triangulaire. Tournez-la par deux fois vers la gauche, puis avancez sur ce passage pour ensuite prendre à gauche. Tenez-vous sur le socle, puis Wall-e va se changer en cube. Il sera alors projeté en avant, puis il vous faudra maintenir le stick vers le haut pour franchir cette pente. Ramassez ensuite l'objet bleu pour le placer dans la borne, puis empilez au moins deux cubes sur votre tête. Tenez-vous à l'extrémité gauche de la structure pour les envoyer dans le container "BnL " situé un peu plus loin. Ceci ouvrira alors un passage qui vous mènera à la prochaine partie du niveau.

Après avoir descendu la pente, vous allez trouver la plante... Continuez ensuite à travers l'unique chemin, puis allez sur le côté gauche de cette nouvelle structure afin de récupérer le cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne qui était située sur la droite. Sautez sur les plates-formes mobiles pour trouver l'objet au centre, puis continuez d'avancer pour revenir par l'autre côté en franchissant un cylindre troué. Un petit tremplin vous ramènera au début du parcours, à proximité de la machine BnL. Fabriquez-vous alors deux cubes, puis envoyez-les dans le container d'en face. Franchissez la plate-forme du centre, puis une fois de l'autre côté, sautez contre la benne pour la déplacer au fond et tout à fait à gauche. Remontez par le côté gauche pour vous retrouver en hauteur et franchir cette même benne, en vous emparant de l'objet bleu au passage. Un tremplin vous mènera de l'autre côté, puis il s'agira d'activer une nouvelle borne BnL, qui vous donnera des cubes de charge. Tenez-en un au-dessus de votre tête, pour aller vous placer à côté d'un pylône de charge, comme indiqué à l'écran. Une fois celui-ci chargé au maximum, placez-vous à côté du prochain pylône, puis une porte s'ouvrira. Franchissez-la, toujours en tenant le cube au-dessus de vous, puis activez le prochain pylône qui fera monter l'ascenseur.
Enfin, vous aurez à activer un dernier pylône se trouvant sur la droite, qui vous permettra d'utiliser un panneau de contrôle à gauche.

Ce panneau de contrôle vous permet de faire pivoter les deux structures en face, modifiant ainsi le parcours d'obstacles. Le but sera de faire apparaître deux feux verts au niveau de la clôture située au bout du parcours. Pour ce faire, plusieurs moyens sont possibles, mais l'important sera d'activer deux pylônes de charge sur votre chemin. Par exemple, en laissant la première partie de la structure sur la position 1 et en plaçant la deuxième partie sur la position 2, il s'agira d'aller au bout du parcours pour trouver une borne BnL sur la droite, de récupérer un cube de charge, puis d'aller vous placer à côté du pylône de charge se trouvant lui sur le côté gauche. Une première lumière verte devrait alors s'allumer au niveau de la grille. Revenez ensuite déplacer la plate-forme pivotante, en ne touchant que la deuxième section, et en la plaçant sur la position 3. Dès le départ, emparez-vous d'un cube de charge sur la gauche, puis une fois arrivé au niveau de la deuxième section, placez-vous à côté du pylône pour activer l'ascenseur. Celui-ci vous mènera à proximité de deux bornes différentes, et il s'agira de vous emparer d'un cube de charge. Déplacez-vous ensuite sur les étroites plates-formes jaunes jusqu'à trouver un pylône à recharger, déclenchant ainsi l'ouverture de la grille. Franchissez-la, puis il ne vous restera alors plus qu'à vous laisser descendre le long de cette pente envahie par la tempête de sable.

## Niveau 2 - Directive N°1

Ce niveau consiste essentiellement à vous familiariser avec Eve. Commencez donc par tirer sur les camions en suivant les indications, puis entrez dans le tunnel de gauche. Effectuez le parcours en tirant sur les obstacles qui vous font face, tout ceci dans le temps imparti. Une fois de retour à l'extérieur, il vous sera demandé de trouver cinq pylônes afin de les réactiver en envoyant sur ces derniers une décharge d'énergie. Vous les trouverez facilement, étant donné qu'ils sont entourés d'un cercle turquoise. Après avoir réactivé votre cinquième pylône, vous aurez à pénétrer dans le conduit maintenant ouvert, et à effectuer à nouveau un parcours chronométré en évitant au mieux les obstacles. Suite à ceci, vous allez apprendre à scanner les objets. Ceci s'avère être on ne peut plus simple, étant donné que vous n'avez qu'à vous tenir devant et à patienter, le temps que le scan s'opère. Comme précédemment, dirigez-vous vers les cinq endroits entourés d'un cercle turquoise, puis après les avoir scanné, un emplacement supplémentaire apparaîtra. Scannez-le également, puis une petite cinématique se déclenchera. Pour la troisième fois, il s'agira d'effectuer un parcours chronométré dans un tunnel qui vient d'être créé dans l'épave. Lorsque vous en sortirez, la séquence de fin de niveau se déclenchera...

## Niveau 3 - Tempêtes de Sables

Dans ce niveau, vous vous familiariserez avec le tandem Wall-e/Eve. Après avoir suivi les indications à l'écran, planez jusqu'au sommet de la structure de droite. Avancez droit devant pour atterrir sur la structure d'en face et vous trouver devant une borne BnL inactive, avec un camion sur votre gauche. Explosez-le avec le laser d'Eve, puis récupérez le cylindre bleu pour aller le placer dans la machine. Empilez alors trois cubes avec Wall-e, puis allez les envoyer dans le container de droite en vous tenant sur le socle. Une plate-forme va alors s'élever, sur laquelle vous devrez atterrir suite à un plane, pour ensuite continuer plus loin et franchir une route surélevée qui va s'écrouler par endroits (mais le plane vous permet d'atteindre l'autre côté sans problème). Lorsque vous atteindrez l'autre côté de la route, activez la borne BnL avec le cylindre bleu, puis envoyez trois cubes dans le container en évitant les chariots qui viendront vous importuner. Pénétrez ensuite dans l'ouverture...

Suivez alors l'unique chemin jusqu'à devoir traverser un gouffre, tout en récupérant 15 cartes bleues éparpillées dans le secteur. Il vous faudra bien sûr utiliser la capacité de plane de votre partenaire pour mener à bien cette petite mission. Commencez donc par atteindre la première plate-forme sur laquelle se trouve une carte, puis allez un peu plus en avant pour trouver une autre carte un peu plus loin. À partir d'ici, sautez pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche et récupérer une troisième carte bleue. Ce sera en gagnant à la prochaine plate-forme que vous pourrez vous emparer de trois autres cartes bleues, et que deux chemins s'offriront à vous. Partez donc sur la gauche pour récupérer la carte bleue située sur la plate-forme du bas, puis revenez sur la plate-forme précédente (là où se trouvaient trois cartes) pour maintenant emprunter le chemin de droite et atteindre la plate-forme suspendue par deux câbles. Continuez un peu plus loin pour trouver une autre carte bleue, puis sautez sur la prochaine plate-forme suspendue, à partir de laquelle vous pourrez en atteindre une plus petite en hauteur et à gauche. Ramassez donc la carte bleue qui s'y trouve, puis sautez maintenant sur la plate-forme plus grande se trouvant bien plus bas, et sur laquelle vous pourrez vous emparer de deux cartes bleues supplémentaires. Tenez-vous à gauche de celle-ci, puis sautez sur la plate-forme suspendue pour continuer un peu plus à gauche et planer jusqu'aux 12e et 13e cartes. Rebroussez ensuite chemin pour gagner le bout de cette grande salle, où vous attendent les deux dernières cartes et la porte de sortie...

Après avoir franchi la porte, allez à droite pour vous emparer du cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne BnL de gauche. Empilez ensuite trois cubes sur votre tête pour continuer un peu plus à droite dans le couloir et trouver un container à remplir. Tenez-vous sur le socle pour envoyer correctement vos cubes, tout en évitant les chariots qui ont la fâcheuse tendance à vous foncer dessus. Après avoir rempli le container, franchissez donc la porte pour vous retrouver bientôt à l'extérieur en sortant de ce couloir. Un combat assez simple va alors avoir lieu contre un robot. Il s'agira simplement de rebondir contre les cibles BnL situées de part et d'autre du terrain, dans le but de faire tomber des bidons explosifs et de les faire rouler vers le boss. Occupez-vous en premier lieu d'un des deux côtés, pour passer à l'autre côté après avoir envoyé suffisamment de bidons et fait exploser la moitié du robot. Lorsque les deux moitiés seront détruites, utilisez le laser d'Eve pour ne cesser de tirer dans le coeur de votre ennemi, jusqu'à ce que celui-ci succombe. Franchissez alors le passage qu'il obstruait, pour voir votre amie se faire kidnapper à la fin de la cinématique... Vous aurez alors 2min30 pour dévaler la pente sinueuse en évitant les obstacles et en vous dirigeant finalement au pied de la

fusée. Ceci déclenchera la cinématique de fin de niveau.

## Niveau 4 - A bord de l'Axiom

Avancez en sautant contre les parois qui apparaissent en jaune, puis roulez au plafond de couleur jaune pour franchir le prochain secteur. Passez ensuite sur la pente de droite pour vous retrouver au-dessus de ce même plafond et récupérer le tube bleu. Grâce à ce dernier, activez la borne BnL pour pouvoir récupérer un cube de charge. Le fait de réactiver le pylône vous permettra de franchir la structure en roulant sur le plafond, comme précédemment. Vous allez ensuite faire la connaissance de M-O, un petit robot qui ne supporte pas la saleté. Ici, il s'agira de récupérer trois cartes bleues pour pouvoir franchir la porte. La première se trouvera au sol, tandis qu'il faudra récupérer le cylindre bleu dans le coin de droite, pour activer la borne et saisir un cube de charge. Le fait d'activer le pylône vous permettra de déplacer la structure de derrière, en sautant contre celle-ci. Amenez-la au côté opposé, en la fixant tout à fait au fond, de sorte qu'elle soit dans l'axe de la pente. Montez cette dernière pour vous retrouver sur le toit de la surface que vous aviez franchie plus tôt, puis vous pourrez récupérer une seconde carte bleue avant de sauter sur la plate-forme mobile qui vous mènera à la troisième carte. Franchissez la porte, puis descendez le long du parcours pour ensuite sauter dans le champ de force qui vous ramènera plus haut.

Ici, il s'agira d'aller ramasser le cylindre bleu en évitant les passants, puis de réactiver la borne pour récupérer un cube de charge. Partez ensuite sur la gauche avec ce dernier, tout en évitant les passants, afin d'aller activer le pylône de charge situé un peu plus loin. Celui-ci vous permettra d'obtenir un autre cylindre à placer dans la borne d'à côté, puis, avant de récupérer des cubes sur cette dernière, vous aurez tout d'abord à descendre la pente de droite pour briser les parois jaunes qui vous bloquent le passage (sautez simplement contre celles-ci). Une fois le passage libéré, vous allez faire face à un nouvel ennemi et aurez besoin de revenir en arrière pour vous munir de trois cubes bleus. Envoyez-en deux contre le robot afin de lui régler son compte, puis utiliser le dernier cube pour activer le pylône à proximité. Continuez ensuite d'avancer pour vous retrouver à nouveau confronté à des passants. Rendez-vous sur la droite pour ramasser une première carte bleue, puis sur la gauche pour récupérer un cylindre bleu. Allez le placer sur la borne BnL à proximité, puis récupérez un cube pour ensuite traverser la route et activer le pylône situé à gauche de la porte de sortie (pour le moment verrouillée). Ceci vous permettra d'obtenir une deuxième carte bleue, puis il s'agira de faire de même pour le pylône situé à droite de la porte afin d'obtenir la dernière carte bleue.

Après avoir franchi la porte, activez le pylône avec un cube bleu, puis il sera très simple de récupérer les trois cartes bleues pour franchir la porte suivante. Dans la prochaine pièce, l'idée restera la même, avec une borne BnL à activer au préalable et un ennemi à abattre avant d'alimenter le pylône. Vous atteindrez une petite pièce avec un M-O et une borne BnL. Récupérez donc trois cubes sur celle-ci, puis passez dans la prochaine pièce pour éliminer dans un premier temps le robot et activer le pylône. Après avoir franchi le précipice avec les deux plates-formes mobiles, emparez-vous du cylindre bleu situé face au robot pour revenir actionner la borne. À nouveau, 3 cubes à empiler, pour en envoyer deux sur l'ennemi et utiliser le dernier pour activer le pylône. Vous gagnerez enfin l'ascenseur sur la gauche après avoir franchi une fois encore un précipice grâce aux plates-formes mobiles.

Vous revoici en présence des passants, et il vous faudra bien sûr les éviter en tâchant en plus de ne pas marcher sur les surfaces de couleur rose, sous peine de mourir instantanément. Récupérez les trois cartes de ce secteur pour franchir la porte située au bout. Une fois de l'autre côté de celle-ci, sautez contre la paroi de gauche pour pouvoir traverser ce piège, puis rentrez dans l'ascenseur. Ici, récupérez le cylindre bleu situé un peu plus loin afin de revenir pour actionner la borne, puis empilez trois cubes sur votre tête. Le premier pylône que vous croiserez (situé juste à côté) ne vous sert qu'à obtenir une amélioration pour Wall-e, tandis qu'il vous faudra actionner le deuxième pylône que vous rencontrerez sur votre chemin, après avoir réglé son compte à un robot. Un pont va alors se dresser pour que vous puissiez rejoindre la structure centrale, où il s'agira d'activer quatre pylônes en tout, dont deux situés plus au fond. Occupez-vous tout d'abord de briser les parois de couleur jaune et de détruire les robots qui gardent le secteur de part et d'autre, puis vous pourrez activer les deux premiers pylônes.
Empruntez ensuite les chemins situés à gauche et à droite et qui permettent d'aller un peu plus loin afin de répéter les mêmes opérations, puis une fois les quatre pylônes activés, il ne vous restera plus qu'à sauter dans le train pour rejoindre Eve.

## Niveau 5 - De bonnes intentions

Dès le début et tout au long de ce niveau, Wall-e sera en possession du pistolet laser d'Eve. Préparez-vous à griller du Steward, car vous en rencontrerez une quantité incalculable durant votre avancée... Dans cette première grande pièce, chargez-vous de tous les robots pour ensuite franchir la porte dont le voyant est devenu vert. Avancez dans le couloir pour atteindre une nouvelle pièce dans laquelle il s'agira de détruire un nouveau groupe de Stewards, puis comme précédemment, franchissez la porte dès qu'elle est déverrouillée. Attention à ne pas rouler sur les surfaces violettes au sol, pour ensuite pénétrer dans une salle où vous aurez 39 Stewards à détruire dans un temps imparti. Empruntez l'ascenseur du coin après avoir réussi ce petit challenge, puis affrontez d'autres Stewards en sortant. Progressez sur les plates-formes après avoir éliminé un maximum de robots au préalable pour plus de facilité, puis franchissez la porte de gauche une fois arrivé au bout de la salle. Poursuivez votre avancée en éliminant tous les Stewards pour ouvrir les portes à franchir, puis vous vous retrouverez face à un panneau de contrôle qui vous permettra de faire pivoter les deux structures d'en face. Choisissez la configuration qui vous convient, en sachant que l'objectif principal sera de libérer au moins 2 robots  de défense prisonniers. Gare aux nombreux Stewards...

Empruntez l'ascenseur après avoir libéré au moins 2 robots et préparez-vous à affronter un autre groupe de... Stewards ! Allez ensuite à droite dans le couloir aux flèches bleues en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis il ne s'agira ensuite que d'avancer en détruisant tout sur votre passage, dans le but de déverrouiller les portes à franchir. De retour dans la pièce principale, il vous sera demandé d'utiliser une attaque puissante pour désactiver les entrées de Stewards, qui arriveront de manière infinie. La technique à employer consiste à récupérer des cubes au niveau de la borne BnL et à les envoyer sur le sigle BnL au-dessus de la porte par laquelle sortent les deux Stewards. Utilisez la visée manuelle pour atteindre vos cibles, puis occupez-vous de la prochaine porte dès que vous en détruisez une. Ce sera après avoir détruit l'entrée de la dernière porte qu'il faudra vous charger de la structure centrale, avec 3 portes à détruire (par deux cubes à chaque fois), ainsi que toutes les tourelles situées entre ces dernières. La destruction de la machine vous donnera enfin accès à Eve, située derrière les portes nouvellement accessibles.

## Niveau 6 - Ensemble

Dans la première partie de ce niveau, contentez-vous de suivre Wall-e en vous aidant de la traînée qu'il laisse derrière lui sans le perdre de vue, puis vous finirez par entrer dans le vaisseau. Là aussi, il s'agira de le suivre dans les divers tunnels, sans oublier que vous pouvez utiliser votre pistolet laser pour dégager le passage si besoin. Vous aurez ensuite à détruire 10 bonbonnes pour pouvoir continuer votre avancée et déclencher une cinématique. La suite des événements consistera à passer à travers 10 anneaux autour du vaisseau, puis une fois ceci effectué, vous disposerez de 2 minutes pour détruire 50 déchets qui flottent dans l'espace avec votre laser. Suite à ceci, vous recommencerez une petite poursuite dans le vaisseau, en sachant que vous allez quelquefois vous retrouver dans de vastes pièces et qu'il faudra vous aider des flèches pour repérer facilement la suite du parcours.

Vous allez finalement atteindre une grande pièce au centre de laquelle se trouvera un long pilier et de nombreux ennemis sur toute la périphérie. Eliminez les Stewards pour libérer les pylônes de charge, puis envoyez ensuite une décharge d'énergie à proximité pour les alimenter. Une fois ceci effectué au premier étage, le pilier central se mettra à tourner. Tenez-vous à proximité de la structure qui lui est rattachée, pour tirer sur les deux cibles BnL. Cela rehaussera le pilier et il vous faudra répéter la manipulation des pylônes de charge au deuxième niveau cette fois-ci. Ce sera à la structure la plus basse qu'il faudra vous intéresser une fois les pylônes réactivés, car c'est elle qui contiendra les cibles BnL. Répétez l'opération une fois encore au troisième niveau, puis pénétrez dans l'ouverture pour clôturer le niveau.

## Niveau 7 - 100% Insalubre

Vous voilà atterri dans la décharge ! Commencez par activer la machine BnL et un bloc rouge aimanté en ressortira. Envoyez-le dans les barils explosifs d'en face, puis poursuivez votre avancée en évitant les flaques de goudron et en empruntant les flèches d'accélération. Continuez de longer le secteur par la gauche, puis après avoir atterri sur un terrain glissant avec deux séries de barils, vous aurez à nouveau à activer une machine BnL grâce au cylindre bleu à proximité. Récupérez un cube bleu pour aller un peu plus loin l'envoyer sur l'interrupteur de la paroi électrique, afin de laisser passer la lumière le long du câble, ceci permettant de désactiver le champ de force et de vous laisser continuer.

Après avoir franchi le tuyau rempli de trous et de bumpers, poursuivez sur les flèches d'accélération, pour prendre un

virage à gauche et rencontrer des Stewards après le demi-tuyau. Après la barrière de barils, n'allez pas à droite, mais passez plutôt tout droit, dans le tunnel. En sortant de celui-ci, poursuivez le long de l'étroit passage et vous aurez un virage à droite avec deux demi-tuyaux. Suite à cela, vous roulerez sur deux flèches jaunes et atteindrez la prochaine borne BnL, qui vous donnera un cube à utiliser pour faire disparaître le champ de force, comme précédemment.

Poursuivez vers la gauche le long du terrain glissant et sinueux, puis vous vous retrouverez devant un broyeur géant. Utilisez votre forme cubique pour vous faire projeter en hauteur par le tremplin, puis effectuez le parcours le long des plates-formes qui se rétractent. Une fois de l'autre côté, utilisez le tremplin pour gagner les hauteurs et poursuivre votre chemin. Avancez ensuite sur les pylônes qui apparaissent peu à peu de cette cuve, puis ramassez le cylindre bleu dans le but d'alimenter la prochaine borne BnL. Celle-ci vous donnera un cube aimanté, à envoyer en diagonale sur la droite, de sorte à éloigner les caisses métalliques un instant et vous frayer un chemin dans la même direction que votre lancer. A nouveau, vous aurez à traverser une cuve sur ces pylônes qui se relèvent temporairement, mais attendez quelques instants que ceux de droite étant les plus proches de vous commencent à se rehausser, afin d'avancer avec eux (plutôt que de foncer tête baissée dès le départ, lorsque ce sont les pylônes les plus loin qui sont relevés en premier).

Alimentez la prochaine borne BnL avec le cylindre trouvé quelques mètres auparavant, puis envoyez des cubes de charge sur les cubes d'en face pouvant exploser, ce qui vous permettra de passer. Après un dernier parcours sur les pylônes rehaussés temporairement (sortez par le fond gauche et sautez), vous aurez enfin à effectuer un parcours sur des tapis roulants, tout en évitant de toucher les secteurs roses, et sans vous faire prendre au piège par les barrières bleues. Agissez prudemment étant donné votre forme cubique, sans gestes brusques et vous atteindrez la sortie au fond à gauche, clôturant ainsi le niveau.

## Niveau 8 - Ordres du Commandant

Auto n'en fait qu'à sa tête et vous devrez effectuer un parcours d'obstacles pour aller placer la plante dans l'holo-détecteur situé au bout. Commencez par éviter cette grosse bande électrifiée avec Eve, puis ôtez le cube situé près du pylône, afin de le désactiver, faisant disparaître ainsi le mur bleu. Occupez-vous à distance avec votre laser de la tourelle et des Stewards situés plus au faut à gauche, puis allez placer le cylindre bleu dans la prochaine borne BnL. Alimentez cette fois le pylône de gauche comme vous le faites habituellement, puis sautez au bon moment sur la plate-forme carrée mobile lorsqu'elle se trouvera assez près de vous.

Le cylindre de la prochaine borne BnL se trouvant au-dessus d'elle et entouré par des Stewards, réglez-leur leur compte avant de planer avec Eve en toute sécurité sur cette plate-forme. La borne activée et le pylône alimenté, déplacez-vous sur la plate-forme mobile comme précédemment (récupérez le cylindre qui s'y trouve), après avoir nettoyé au préalable les environs de tout gêneur. Alimentez la prochaine borne BnL, puis détruisez le mur de Stewards situé plus loin avant d'avancer davantage. Occupez-vous également du robot qui flotte au-dessus de vous pour lui prendre le cylindre, nécessaire pour la prochaine borne BnL, après avoir franchi la surface rose. Activez donc cette borne pour charger le pylône, nettoyez le secteur de tout ennemi qui pourrait faire échouer votre mission, puis sautez avec le bon timing sur les deux plates-formes, afin de gagner l'autre côté. Enfin, il vous restera à vous déplacer sur chaque plate-forme mobile après avoir vaincu les derniers Stewards, dans le but de franchir l'ultime secteur rose et de retrouver vos amis au bout, pour une petite cinématique.

Dans cette dernière partie de niveau, il s'agira de remonter jusqu'à l'holo-détecteur dans le temps imparti, en tâchant de ne pas rouler sur une surface rose, mais également en prenant garde aux nombreux humains qui dévalent la pente dans l'autre sens... Bon courage !

## Niveau 9 - Eve + Wall-E = Amour

Votre mission consistera simplement à retrouver les 5 éléments qui composent Wall-e, comme vous l'aviez fait lors du deuxième niveau en cherchant les plantes. De la même manière, repérez les cercles turquoise et approchez-vous des éléments pour déclencher un scan de ces derniers. Une fois les 5 parties trouvées avant le temps imparti, il ne vous restera plus qu'à suivre l'émouvante scène de fin " made in Disney "...

## Zone secrète de l'Axiom

10 illustrations seront à récupérer durant ce parcours pouvant se révéler assez difficile par endroits. Commencez par activer la borne BnL, puis sautez sur la plate-forme de droite (et non celles qui se rétractent plus à gauche). Récupérez votre première carte, puis laissez-vous tomber au sol pour en trouver une deuxième, avant de remonter vers la borne via les ventilateurs. Récupérez au moins un cube et avancez sur ces plates-formes rétractables aléatoirement jusqu'au tourniquet. Après avoir passé celui-ci et trouvé une troisième carte, alimentez le pylône, puis avancez sur les prochaines plates-formes rétractables pour gagner un deuxième tourniquet. Utilisez le tremplin situé juste après pour gagner le coin droit de la pièce et trouver la quatrième carte. Revenez prendre le tourniquet en remontant la pente et en franchissant à nouveau les plates-formes rétractables, puis filez à gauche.

Insérez le tube bleu dans la borne BnL, récupérez un cube et visez le logo BnL situé à l'opposé. Utilisez les ventilateurs du bas pour rejoindre la cinquième carte, puis revenez vers la borne pour emprunter cette fois le pont plus à gauche (ou envoyer un nouveau cube sur le même logo, dans le cas où vous seriez tombé). Au bout de ce dernier, alimentez la borne pour obtenir un cube aimanté, qu'il va vous falloir envoyer le long de la paroi, bien dans l'axe, pour relever toutes les palettes et les franchir en vous emparant de la sixième carte. N'oubliez pas la septième carte située au niveau des ventilateurs de gauche, puis sautez à proximité du grand champ de force bleu de droite. Utilisez le ventilateur incliné pour pouvoir aller derrière et y trouver la huitième carte. Descendez ensuite au sol pour ramasser la neuvième carte plus au fond à gauche, et vous laisser relever par la main mécanique. Vous trouverez à droite de la borne BnL située à la même hauteur le cylindre bleu sur un plan incliné. Après avoir alimenté celle-ci, il s'agira d'envoyer trois cubes (en visée manuelle pour plus de facilité) contre la paroi électrique de gauche, dans le but de laisser passer la lumière jusqu'au bout de son trajet et de dresser le pont qui vous mènera à la dernière carte du niveau.

# Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 1 : Fright of the Bumblebees

© Telltale Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Acte I : le petit déjeuner (20)

Terminer l'acte 1.

### Acte II : des tonnes de miel (20)

Terminer l'acte 2.

### Acte III : le bourdonnement (20)

Terminer l'acte 3.

### Acte IV : le retour de la Reine (20)

Terminer l'acte 4.

### Une sacrée journée (15)

Entendre Wallace dire le mot " sacré " (et ses dérivés) dans quatre contextes.

### Gorgonzola, c'est Zola (15)

Réussir l'acte 3 sans toucher le Gorgonzola.

### Tireur d'élite (15)

Ne louper aucune cible dans le "stand de tir".

### Hiii-ahhhh ! (15)

Se faire piquer par trois abeilles différentes.

### Pour l'amour des abeilles (15)

Alimenter le Pollenator à l'aide de trois types de fleurs.

### L'homme qui parle aux escargots (15)

Permettre à tout le monde de jeter un coup d'oeil à un gastéropode.

### Mmm... Du fromage (15)

Manger le " fromage mystère " de cet épisode.

## Souvenirs souvenirs (15)

Trouver un objet provenant du premier film de Wallace et Gromit.

# Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 2 : The Last Resort

© Telltale Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Notion océanique (20)

Terminer le Chapitre 1.

### La mutinerie de la maison des... (20)

Terminer le Chapitre 2.

### Les molosses de l'horreur (20)

Terminer le Chapitre 3.

### Dans la canalisation (20)

Terminer le Chapitre 4.

### Souvenirs souvenirs (10)

Trouver un objet provenant d'un film de Wallace et Gromit.

### Météorologue (15)

Le bulletin météo officiel parviendra-t-il à chasser la brute du perron de Felicity ?

### Hummm... Du fromage ! (15)

Trouver le "fromage mystère" de cet épisode dans le Chapitre 2.

### Quelqu'un veut du thé ? (15)

Offrir une tasse de thé à tous vos invités.

### Crétin (15)

Quand interrogé pour la première fois sur l'identité du coupable, accuser l'innocent.

### Chien fashion-victime (15)

Essayez chaque accessoire une fois.

### Caramélisateur (15)

Essayer de faire cuire du sucre dans le Chapitre 3.

## Eh ben ! (20)

Entendre Wallace dire "Eh ben" dans sept situations.

# Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 3 : Muzzled!

© Telltale Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Chiens SDF aux abois (20)

Terminer l'Acte 1.

### Où sont les chiens errants ? (20)

Terminer l'Acte 2.

### L'infâme vadrouille (20)

Terminer l'Acte 3.

### Hop là, bon débarras ! (20)

Terminer l'Acte 4.

### Souvenirs souvenirs (10)

Trouver un un object de « Rasé de près ».

### Clone-À-Cône (15)

La théorie des cônes de Platon.

### Hummm... Du fromage ! (15)

Trouver et manger le « fromage mystère » de cet épisode.

### Briseur de ménage (15)

Révélez le plagiat de Duncan !

### Remonter le moral de Paneer (15)

Essayez de remonter le moral de Paneer.

### Prenez un biscuit, Mlle Flitt (15)

Un biscuit, Mlle Flitt ! Pour vous remettre de vos émotions !

### Faire goûter le testeur Dibbins (15)

Monsieur l'agent aimerait peut-être une glace ou six ?

## Wallacisme (20)

Entendre quatre situations où Wallace dit « Oh mon Dieu ! »

# Wallace & Gromit's Grand Adventures - Episode 4 : The Bogey Man

© Telltale Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### En route vers l'autel 3 étoiles (20)

Terminer l'Acte 1.

### Le trou noir (20)

Terminer l'Acte 2.

### Tournoi des champi(gn)ons (20)

Terminer l'Acte 3.

### Qu'on rit au country club (20)

Terminer l'Acte 4.

### Souvenirs souvenirs (15)

Trouver un objet de « Un sacré pétrin ».

### Un gnome de trop (15)

Se débarrasser d'un personnage mythique.

### Hummm... Du fromage ! (15)

Retrouver un bout de maroilles pour Wallace.

### Comment ? T'as tort ! (15)

Écouter Paneer commenter la partie de golf de Wallace.

### Rejouer le départ trois fois (15)

Trois coups dans un bunker.

### Coeur saignant (15)

Aider involontairement un escroc.

### K.O par blagues (15)

Tout le monde aime les blagues, non ?

## Wallacisme (15)

Peux-tu trouver 3 fois cette expression, vieil ami ?

# Wanted : Les Armes du Destin

© Warner Interactive / GRIN 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES BINAIRES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des Codes Secrets, via le menu principal. Appuyez ensuite sur Echap en cours de partie pour les trouver.

| | |
|---|---|
| `01000011` | Débloque Wesley |
| `01000100` | Débloque Janice |
| `01001100` | Santé améliorée |
| `01001111` | Super armes |
| `01010100` | Débloque Cross |
| `01010111` | Garde du corps aérien |
| `01100001` | Combinaison spéciale |
| `01100101` | Mode Close Combat |
| `01101101` | Adrénaline infinie |
| `01101111` | Munitions illimitées |
| `01110010` | Mort subite |
| `01110100` | Mode Cinématique |
| `01100111` | Mode En Pleine Tête |

## SUCCÈS

### Je suis aux commandes (5)

Complétez le 1er didacticiel.

### C'est dans mon sang (5)

Complétez le 2ème didacticiel.

### Fini les crises d'anxiété (5)

Complétez le 3ème didacticiel.

### Acte 1 complet - Facile (10)

Acte 1 complet - Niveau le plus facile.

### Acte 2 complet - Facile (10)

Acte 2 complet - Niveau le plus facile.

### Acte 3 complet - Facile (10)

Acte 3 complet - Niveau le plus facile.

### Acte 4 complet - Facile (10)

Acte 4 complet - Niveau le plus facile.

### Acte 5 complet - Facile (10)

Acte 5 complet - Niveau le plus facile.

### Acte 6 complet - Facile (10)

Acte 6 complet - Niveau le plus facile.

### Acte 7 complet - Facile (10)

Acte 7 complet - Niveau le plus facile.

### Acte 8 complet - Facile (10)

Acte 8 complet - Niveau le plus facile.

### Prêt à jouer avec les grands (15)

Acte 9 complet - Niveau le plus facile.

### Acte 1 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 1 - Difficulté Assassin.

### Acte 2 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 2 - Difficulté Assassin.

### Acte 3 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 3 - Difficulté Assassin.

### Acte 4 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 4 - Difficulté Assassin.

### Acte 5 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 5 - Difficulté Assassin.

### Acte 6 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 6 - Difficulté Assassin.

### Acte 7 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 7 - Difficulté Assassin.

### Acte 8 complet - Assassin (20)

Complétez l'acte 8 - Difficulté Assassin.

### Assassin parfaitement entraînée (30)

Complétez l'acte 9 - Difficulté Assassin.

### Acte 1 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 1 - Difficulté The Killer.

### Acte 2 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 2 - Difficulté The Killer.

### Acte 3 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 3 - Difficulté The Killer.

### Acte 4 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 4 - Difficulté The Killer.

### Acte 5 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 5 - Difficulté The Killer.

### Acte 6 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 6 - Difficulté The Killer.

### Acte 7 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 7 - Difficulté The Killer.

### Acte 8 complet - The Killer (30)

Complétez l'acte 8 - Difficulté The Killer.

### The Killer (50)

Complétez l'acte 9 - Difficulté The Killer.

### Vrai geek (10)

Trouvez 10 récompenses.

### Collectionneur compulsif (30)

Trouvez toutes les récompenses.

### Minable à côté de Barry (5)

Tuez Kathy, l'ex-copine.

### Une de moins, 1 000 beignets de + (5)

Tuez Janice, l'ex-boss.

### Boum ! (5)

Tuez un rat explosif.

### Exterminateur de nuisibles (20)

Tuez tous les rats explosifs.

### Stagiaire en balles incurvées (5)

Tuez 10 ennemis à l'aide de balles incurvées.

### Expert en balles incurvées (25)

Tuez 100 ennemis à l'aide de balles incurvées.

### Stagiaire tempête de shrapnels (5)

Tuez 10 ennemis à l'aide de tempêtes de shrapnels.

### Expert tempête de shrapnels (25)

Tuez 100 ennemis à l'aide de tempêtes de shrapnels.

### Deux valent toujours mieux qu'un (10)

Tuez 2 ennemis d'un coup avec une seule balle incurvée.

### Heureusement que je n'y étais pas (10)

Tuez 3 ennemis d'un coup avec une seule tempête de shrapnels.

### Tout est dans les reflexes (10)

Tuez 3 ennemis d'un coup avec un seul mouvement rapide avancé.

### Les yeux dans les yeux (20)

Tuez 15 ennemis en combat rapproché.

### Crève coeur (25)

Tuez Araña avec Wesley sans masque et la difficulté The Killer.

### Entre vieux amis (25)

Tuez The Immortal avec Cross et la difficulté The Killer.

### Fais payer aux hommes de main (25)

Tuez The Russian avec The Immortal en combart rapproché et la difficulté The Killer.

### Le boucher serait fier (50)

Terminez le jeu en mode "combat rapproché" avec n'importe quelle difficulté.

### Dr. Lobotomie (50)

Terminez le jeu en mode "en pleine tête" avec n'importe quelle difficulté.

### Attrape-moi si tu peux (50)

1ère position au classement "attaque chrono".

## NOUVEAUX PERSONNAGES

### Cauchemar

Terminer le mode Combat Rapproché.

### Garde du corps aérien

Terminer le mode Headshot.

### L'immortel

Terminer le jeu.

### L'araignée originale

Eliminer le boss araignée.

## PERSONNAGES JOUABLES

### Arana

Tuez-la en difficulté Assassin.

### Brummel

Tuez-le en difficulté Assassin.

### Nightmare

Terminez le mode Close Combat dans n'importe quel mode de difficulté.

### Le Russe

Tuez-le en difficulté Assassin.

## DIFFICULTÉ "KILLER"

Terminer le jeu en difficulté Assassin pour débloquer le mode de difficulté Killer.

# War World

© Ubisoft / Third Wave Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Niveau normal 1 terminé (3)

Termine le niveau 1 en mode Arcade Normal pour remporter ce succès.

### Niveau normal 20 terminé (6)

Termine le niveau 20 en mode Arcade Normal pour remporter ce succès.

### Niveau normal 50 terminé (12)

Termine le niveau 50 en mode Arcade Normal pour remporter ce succès.

### Niveau normal 100 terminé (24)

Termine le niveau 100 en mode Arcade Normal pour remporter ce succès.

### Niveau difficile 1 terminé (4)

Termine le niveau 1 en mode Arcade Difficile pour remporter ce succès.

### Niveau difficile 20 terminé (8)

Termine le niveau 20 en mode Arcade Difficile pour remporter ce succès.

### Niveau difficile 50 terminé (18)

Termine le niveau 50 en mode Arcade Difficile pour remporter ce succès.

### Niveau difficile 100 terminé (32)

Termine le niveau 100 en mode Arcade Difficile pour remporter ce succès.

### Niveau extrême 1 terminé (6)

Termine le niveau 1 en mode Arcade Extrême pour remporter ce succès.

### Niveau extrême 20 terminé (12)

Termine le niveau 20 en mode Arcade Extrême pour remporter ce succès.

### Niveau extrême 50 terminé (25)

Termine le niveau 50 en mode Arcade Extrême pour remporter ce succès.

## Niveau extrême 100 terminé (50)

Termine le niveau 100 en mode Arcade Extrême pour remporter ce succès.

# Warhammer : Battle March

© Namco Bandai / Black Hole Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Baptême du feu (10)

Réussir le didacticiel

### Instructeur (10)

Acheter n'importe quelle amélioration pour un régiment dans n'importe quelle campagne

### Aspirant champion du Chaos (10)

Réussir le premier chapitre de la campagne du Chaos

### Capitaine de l'Empire (10)

Réussir le premier chapitre de la campagne de l'Empire

### Chef Peau-Verte (10)

Réussir le premier chapitre de la campagne des Orques

### Commandant de cavalerie (10)

Participer au combat avec un Héros monté

### À toute l'équipe (10)

Voir la vidéo du générique

### Trésorier-Payeur (10)

Vendre un artefact non consommable à l'alchimiste

### Maître guérisseur (10)

Soin total/Renforce au moins une unité dans un camp de renfort

### Force émergeante (15)

Un des Héros de la campagne atteint le niv 15

### Maître des vents de magie (15)

Tuer au moins trois figurines ennemies avec un seul sort de Héros.

### Assiégeant (15)

Éliminer au moins une unité d'artillerie ennemie postée dans une tour lors d'un siège

### Maître épéiste (15)

Remporter un duel dans les campagnes

### Allié d'honneur (15)

Gagnez dans un combat 2c2

### Duelliste (15)

Gagner un duel dans une bataille multijoueur

### Maître du train de bagages (15)

Rechargez tous les régiments de votre armée dans n'importe quelle campagne

### Champion Exalté du Chaos (20)

Réussir le deuxième chapitre de la campagne du Chaos

### Exterminateur (20)

Tuer toutes les figurines ennemies sur une carte

### Général de l'Empire (20)

Réussir le deuxième chapitre de la campagne de l'Empire

### Grand Chef Peau-Verte (20)

Réussir le deuxième chapitre de la campagne des Orques

### Vétéran de guerre (20)

Gagner 10 batailles multijoueur en mode Arène

### Porte-étendard d'armée (20)

Gagner 10 batailles multijoueur en mode Escorter le drapeau

### Voleur de crânes (20)

Tuer 100 Héros en mode multijoueur

### Grand pillard (20)

Gagner 10 batailles en mode Siège

### Commandant versatile (20)

Gagner au moins une bataille multijoueur avec chacune des races

### Maître tacticien (20)

Gagner 3 batailles multijoueur de suite

### Les voies du commandement (20)

Terminer une campagne complète avec les réglages avancés de manette

### Chien de guerre (25)

Gagner une bataille multijoueur avec uniquement des unités mercenaires

### Maître stratège (30)

Gagner 5 batailles multijoueur de suite

### Bannisseur (30)

Gagner au moins une bataille multijoueur contre chacune des races

### Héroïsme (30)

Gagner une bataille multijoueur avec uniquement des héros

### Roi de l'escalade (30)

Gagner un siège sans utiliser d'armes de siège (utiliser seulement Échelles et Tonneaux de poudre).

### L'Élu des Dieux (30)

Terminer toutes les missions de toutes les campagnes

### Comte Électeur (40)

Terminer la campagne de l'Empire

### Seigneur du Chaos (40)

Terminer la campagne du Chaos

### Longue Barbe (40)

Faire 100 parties multijoueur

### Chef de Guerre Peau-Verte (40)

Terminer la campagne des Orques

### Le Sentier de la gloire (50)

Terminer n'importe quelle campagne avec un Héros niveau 40

### Logisticien (50)

Gagner une bataille multijoueur normale en ne dépensant que 75 % de votre argent disponible

### Maître architecte de guerre (50)

Gagner 10 batailles multijoueur de suite

### Chef de Guerre du Chaos unifié (50)

Terminer deux fois la campagne du Chaos. Une fois avec Khorne, une fois avec Nurgle

### Marteau des dieux (50)

Terminer toutes les campagnes au niveau Difficile

# Warlords

© Stainless Games 2008

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Chevalier (5)

Atteindre le niveau 3 Partie Évolution (Niveau moyen).

### Baron (10)

Atteindre le niveau 2 Partie classique (Niveau moyen).

### Vicomte (10)

2 joueurs : marquer 10 000 points d'équipe Partie multijoueur classique (Niveau moyen).

### Comte (10)

4 joueurs : remporter une manche Partie multijoueur classique (Niveau moyen).

### Duc (10)

1 joueur : avoir 4 boules à vos couleurs en jeu Partie Évolution (Niveau moyen).

### Maniaque (15)

Atteindre le niveau 2 Partie classique (Mode Throttle Monkey - max).

### Marquis (15)

2 joueurs : mode locale - atteindre le niveau 5 Partie multijoueur Évolution (Niveau moyen).

### Prince (20)

Remporter une partie sans exposer votre roi Partie Évolution (Partie multijoueur avec classement).

### Infant (20)

Vaincre vos 3 adversaires Partie Évolution (Partie multijoueur avec classement).

### Archiduc (25)

Marquer 50 000 points Partie classique (Niveau moyen).

### Roi (30)

Marquer 500 000 points Partie Évolution (Niveau moyen).

## Empereur (30)

Venir à bout d'une vague sans perdre un seul de vos murs Partie Évolution (Niveau moyen).

# Warriors Orochi

© Koei 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

15 Officiers disponibles (20) :Sauvegarder avec min. 15 officiers débloqués
20 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 20 officiers débloqués
25 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 25 officiers débloqués
30 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 30 officiers débloqués
35 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 35 officiers débloqués
40 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 40 officiers débloqués
45 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 45 officiers débloqués
50 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 50 officiers débloqués
55 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 55 officiers débloqués
60 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 60 officiers débloqués
65 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 65 officiers débloqués
70 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 70 officiers débloqués
75 Officiers disponibles (20) : Sauvegarder avec min. 75 officiers débloqués
Officiers tous dispos (70) : Sauvegarder la partie avec tous les officiers débloqués.
Niveau 20 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 20 ou plus.
Niveau 40 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 40 ou plus.
Niveau 60 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 60 ou plus.
Niveau 80 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 80 ou plus.
Niveau 100 (30) : Sauvegarder la partie avec le niveau total de capacités acquises à 100 ou plus.
Acquisition d'arme niveau 4 (40) : Sauvegarder la partie après avoir acquis la 4e arme.
Acquisition objet unique (40) : Sauvegarder la partie après avoir acquis l'objet unique.
Finir scénario Shu (50) : Sauvegarder la partie après avoir terminé le scénario Wei.
Finir scénario Wei (50) : Sauvegarder la partie après avoir terminé le scénario Wei.
Finir scénario Wu (50) : Sauvegarder la partie après avoir terminé le scénario Wu.
Finir scénario Samouraï (50) : Sauvegarder la partie après avoir terminé le scénario Samouraï.
Débloquer Shu Chap 8-X (60) : Sauvegarder la partie après avoir débloqué le chapitre 8-X du scénario Shu.
Débloquer Wei Chap 8-X (60) : Sauvegarder la partie après avoir débloqué le chapitre 8-X du scénario Wei.
Débloquer Wu Chap 8-X (60) : Sauvegarder la partie après avoir débloqué le chapitre 8-X du scénario Wu.
Débloquer Samouraï Chap 8-X (60) : Sauvegarder la partie après avoir débloqué le chapitre 8-X du scénario Samouraï.

## NIVEAUX BONUS

### Niveau Sengoku

Atteignez les 1000 KO.

### Niveau Shu

Echappez du château en flammes en moins de deux minutes.

### Niveau Wei

Vaincre le déserteur Da Ji en moins d'une minute.

### Niveau Wu

Sauver la famille Sun en moins de trois minutes.

## TOUTES LES VIDÉOS

### Crédits

Terminer n'importe quel scénario.

### Introduction

Commencer n'importe quel scénario.

### Fin Sengoku

Terminer le scénario de Samurai Warriors.

### Fin Shu

Terminer le scénario de Shu.

### Fin Wei

Terminer le scénario de Wei.

### Fin Wu

Terminer le scénario de Wu.

## ARMES DE GRADE 4

Ces armes deviennent accessibles une fois que vous parvenez à récupérer des armes dans des niveaux d'au moins 3 étoiles en mode Difficile, ou dans n'importe quel niveau en mode Chaos.

# Warriors Orochi 2

© Koei / OMEGA Force 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES CACHÉS

### Shin Orochi

Terminer le Dramatic Mode.

### Diao Chan

Terminer le chapitre 8 de Wu, Battle of Chi Bi.

### Lu Bu

Terminer le chapitre 8 de Wu, Battle of Chi Bi.

### Meng Huo

Terminer le chapitre 3 de Wu Chapter, Battle of Nan Zhong.

### Yuan Shao

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

### Zhang Jiao

Terminer le chapitre 1 de Samurai, Battle of Lou Sang.

### Zhu Rong.

Terminer le chapitre 3 de Wu, Battle of Nan Zhong.

### Zuo Ci

Terminer le chapitre 1 de Shu, Battle of Shi Ting.

### Dodomekki

Collecter 5 ingrédients.

### Fu Xi

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

### Gyuki

Collecter 25 ingrédients.

### Himiko

Terminer le chapitre 8 de Wei, Battle of Wu Zhang Plains.

### Kiyomori Taira

Terminer le chapitre 8 de Samurai, Battle of Sekigahara.

### Sun Wukong

Terminer le chapitre 8 de Wei, Battle of Guan Du.

### Taigong Wang

Terminer le chapitre 1 de Shu, Battle of Shi Ting.

### Yoshisune Minamoto

Terminer le chapitre 1 de Wu, Battle of Ru Xu Kou.

### Akechi Mitsuhide

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

### Date Masamune

Terminer le chapitre 5 de Orochi, Battle of Edo Castle.

### Ishikawa Goemon

Terminer le chapitre 2 de Wu, Battle of Kanegasaki.

### Maeda Keiji

Terminer le chapitre 1 de Orochi, Battle of Odawara Castle.

### Oda Nobunaga

Terminer le chapitre 7 de Wei, Battle of Tong Gate
Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

### Oichi

Terminer le chapitre 6 de Wei, Battle of Yamatai.

### Saika Magoichi

Terminer le chapitre 4 de Wei, Battle of Ji Castle.

### Sanada Yukimura

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

### Saika Magoichi

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

### Uesugi Kenshin

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

### Azai Nagamasa

Terminer le chapitre 6 de Wei, Battle of Yamatai.

### Ishida Mitsunari

Terminer le chapitre 7 de Wei, Battle of Tong Gate.

### Nouhime

Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

### Toyotomi Hideyoshi

Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

### Fuma Kotaro

Terminer le chapitre 1 de Orochi, Battle of Odawara Castle.

### Gracia

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

### Maeda Toshiie

Terminer le chapitre 4 de Wei, Battle of Ji Castle.

### Naoe Kanetsugu

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

### Nene

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

### Sasaki Kojiro

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

### Shibata Katsuie

Terminer le chapitre 7 de Wei, attle of Tong Gate.

### Jiang Wei

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

### Ma Chao

Terminer le chapitre 6 de Wu, Battle of Yang Ping Gate.

### Pang Tong

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

### Wei Yan

Terminer le chapitre 2 de Shu, Battle of Saika.

### Yue Ying

Terminer le chapitre 6 de Shu, Battle of Odani Castle.

### Zhao Yun

Terminer le chapitre 2 de Shu, Battle of Saika.

### Zhuge Liang

Terminer le chapitre 6 de Shu, Battle of Odani Castle.
Terminer le chapitre 2 de Orochi, Battle of Cheng Du.

### Cao Pi

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

### Cao Ren

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

### Pang

Terminer le chapitre 5 de Wu, Battle of Okehazama.

### Sima Yi

Terminer le chapitre 4 de Samurai, Battle of Chang Ban.

### Xiahou Dun

Terminer le chapitre 2 de Wei, Battle of Si Shui Gate.

### Xiahou Yuan

Terminer le chapitre 2 de Wei, Battle of Si Shui Gate.

### Xu Zhu

Terminer le chapitre 5 de Wu, Battle of Okehazama.

### Zhang Liao

Terminer le chapitre 5 de Shu, Battle of Jia Meng Gate.

### Zhen Ji

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

### Da Qiao

Terminer le chapitre 4 de Wu, Battle of Itsukushima.
Terminer le chapitre 4 de Orochi, Battle of He Fei.

### Gan Ning

Terminer le chapitre 5 de Samurai, Battle of Liang Province.

### Lu Meng

Terminer le chapitre 5 de Samurai, Battle of Liang Province.

### Sun Ce

Terminer le chapitre 4 de either Wu, Battle of Itsukushima or Orochi Chapter 4-Battle of He Fei.

### Taishi Ci

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

### Xiao Qiao

Terminer le chapitre 2 de Wu, Battle of Kanegasaki.

### Zhou Yu

Terminer le chapitre 2 de Wu , Battle of Kanegasaki.

## SUCCÈS

### Officiers disponibles - 50 (20)

Sauvegardez le jeu avec 50 officiers débloqués ou plus.

### Officiers disponibles - 60 (20)

Sauvegardez le jeu avec 60 officiers débloqués ou plus.

### Officiers disponibles - 70 (20)

Sauvegardez le jeu avec 70 officiers débloqués ou plus.

### Officiers disponibles - 80 (20)

Sauvegardez le jeu avec 80 officiers débloqués ou plus.

### Officiers disponibles - 90 (20)

Sauvegardez le jeu avec 90 officiers débloqués ou plus.

### Niveau de capacité 30 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 30 ou plus.

### Niveau de capacité 60 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 60 ou plus.

### Niveau de capacité 90 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 90 ou plus.

### Niveau de capacité 120 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 120 ou plus.

### Niveau de capacité 150 (20)

Sauvegardez le jeu avec le niveau total de capacités acquises à 150 ou plus.

### Mode Rêve - 6 terminés (30)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé au moins 6 scénarios du mode Rêve.

### Mode Rêve - 12 terminés (30)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé au moins 12 scénarios du mode Rêve.

### Mode Rêve - 18 terminés (30)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé au moins 18 scénarios du mode Rêve.

### Mode Rêve - 24 terminés (30)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé au moins 24 scénarios du mode Rêve.

### Trésors - 10 (30)

Sauvegardez le jeu avec au moins 10 trésors acquis.

### Trésors - 20 (30)

Sauvegardez le jeu avec au moins 20 trésors acquis.

### Acquisition d'arme niveau 4 (40)

Sauvegardez le jeu après avoir acquis votre quatrième arme.

### Scénario Shu terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Shu.

### Scénario Wei terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Wei.

### Scénario Wu terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Wu.

### Scénario Samouraï terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Samouraï.

### Scénario Orochi terminé (40)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé le scénario Orochi.

### Victoire en mode Survie (40)

Sauvegardez le jeu après avoir obtenu au moins 1 victoire en mode Survie.

### Mode Rêve - tous terminés (80)

Sauvegardez le jeu après avoir terminé tous les scénarios du mode Rêve.

### Tous officiers disponibles (80)

Sauvegardez le jeu avec tous les officiers débloqués.

### Tous trésors gagnés (80)

Sauvegardez le jeu avec tous les trésors acquis.

### Toutes difficultés passées (100)

Sauvegardez une fois tous les scénarios des modes Rêve et Histoire réussis à toutes les difficultés.

## GALERIE

Jouez avec tous les personnages sur chacun des niveaux du jeu afin de débloquer les fonds d'écran qui leur sont dédiés dans la galerie.

## 4ÈME ARME

Terminez n'importe quel niveau en mode Chaos ou bien obtenez 3 étoiles ou plus en mode Difficile.

## NIVEAUX DU MODE DRAMATIC (OU DREAM MODE)

### Niveau 1

Avoir trois personnages avec 50 de compétence.

### Niveau 2

Avoir trois personnages avec 50 de compétence.

### Niveau 7

Débloquer les trois personnages impliqués.

### Niveau 8

Obtenir tous les trésors.

### Niveau 9

Terminer le niveau 7 de Wei.

### Niveau 11

Débloquer les trois personnages impliqués.

### Niveau 12

Débloquer les trois personnages impliqués.

### Niveau 14

Débloquer les trois personnages impliqués.

### Niveau 15

Terminer le mode histoire de Wei et débloquer les trois personnages impliqués.

### Niveau 16

Avoir trois personnages au niveau 99.

### Niveau 18

Avoir trois personnages au niveau 99.

### Niveau 20

Avoir tous les personnages au niveau 20.

### Niveau 21

Débloquer les trois personnages impliqués.

### Niveau 22

Débloquer les trois personnages impliqués.

### Niveau 24

La somme des niveaux de tous les personnages doit être au moins égale à 910.

### Niveau 25

Terminer 30 niveaux en mode histoire.

### Niveau 26

La somme des niveaux de tous les personnages doit être au moins égale à 3 640.

### Niveau 27

La somme des compétence de tous les personnages doit être au moins égale à 2 730.

### Niveau 28

Terminer le chapitre final d'Orochi.

## NOUVELLES TENUES

Pour débloquer la troisième série de costumes pour vos personnages, augmentez leur efficacité de 10.

Pour débloquer la quatrième série de costumes pour vos personnages, augmentez leur efficacité de 20.

# Watchmen : La Fin Approche

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Fou (36)

Termine le jeu en mode Rorschach.

### Héros (36)

Termine le jeu en mode Le Hibou.

### Travail d'équipe (36)

Termine le jeu en mode Coop.

### Voleur (15)

Trouve toutes les aptitudes et objets en mode Rorschach.

### Détective (15)

Trouve toutes les aptitudes et objets en mode Le Hibou.

### Intouchable (11)

Franchis tout un tableau sans te faire blesser et sans repartir d'un point de contrôle.

### Turbo (11)

Termine le jeu en moins de 80 minutes et en une seule session sans repartir d'un point de contrôle.

### Justicier (8)

Elimine 20 méchants en 101 secondes.

### Bouclier (8)

Esquive ou pare 25 attaques.

### Bras droit (8)

Assomme 100 personnes en leur jetant d'autres personnes.

### Vengeur (8)

Exécute 200 contre-attaques.

## Exterminateur (8)

Exécute 250 coups de finition.

# Watchmen : La Fin Approche Chapitre 2

© Warner Interactive / Deadline Games 2009

+ D'INFOS FORUM

## MODE VERSUS

Terminer cet épisode pour débloquer le mode Rorschach VS Night Owl.

# Way of the Samurai 3

© Spike 2010

+ D'INFOS FORUM

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| **Ailes d'ange** | 5400 points |
| **Ailes de démon** | 9200 points |
| **Bottes de chat (L)** | 7800 points |
| **Bottes de chat (R)** | 7600 points |
| **Boucles tribales** | 3800 points |
| **Charme Mamuru** | 4600 points |
| **Coiffure folle** | 4800 points |
| **Cornes de démon** | 8900 points |
| **Coupe afro** | 1400 points |
| **Enseigne** | 400 points |
| **Faucon blanc** | 1800 points |
| **Gants de chat (L)** | 7400 points |
| **Gants de chat (R)** | 7200 points |
| **Halo** | 5800 points |
| **Jouet cygne** | 2800 points |
| **Lunettes anachroniques** | 6600 points |
| **Lunettes futuristes** | 3600 points |
| **Masque** | 2400 points |
| **Oreilles de chat** | 8300 points |
| **Queue de chat** | 8000 points |
| **Queue de démon** | 9600 points |
| **Tiare** | 3000 points |

# WET

© Bethesda Softworks / A2M 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHALLENGES

### Mode "Boneyard Challenges"

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et attendez la fin des crédits pour débloquer ce mode.

### Mode "Points Count"

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté et attendez la fin des crédits pour débloquer ce mode.

## FEMME FATALE

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer le mode Femme Fatale qui correspond au mode Très Difficile.

# Wheelman

© Midway / Tigon Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Cours, Milo, cours ! (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Fugitif".

### Partir en vrille (5)

Se débarrasser d'un véhicule ennemi en utilisant le Cyclone.

### Prêt, visez, feu ! (5)

Se débarrasser d'un véhicule ennemi en utilisant le Tir précis.

### Sur les jantes (5)

Tirer sur un pneu d'un véhicule ennemi.

### A fond et énervé (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Epreuve de force".

### Source de dégâts (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Ravage".

### Taxi (5)

Accéder à n'importe quel niveau dans une mission annexe "Taxi".

### Prêt à commander (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Prêt à commander".

### Finis-le ! (5)

Réaliser une attaque fatale sur un véhicule ennemi.

### Sauter sans réfléchir (5)

Réaliser un Airjack avec succès.

### Le livreur (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Contre la montre".

### Guerrier de la route (5)

Atteindre n'importe quel niveau dans une mission annexe "Contrats".

### Furious and Fast (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Epreuve de force".

### Critique d'Art (10)

Détruire une statue de félin.

### Fais un saut dans ma voiture (10)

Réaliser un saut en vue cinématique.

### Une minute chrono (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Prêt à commander".

### Taxi fou (10)

Accéder à n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Taxi".

### Déranger l'ordre publique (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Ravage".

### En long et en large (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Taxi".

### Comportement sauvage (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Ravage".

### Fou du volant (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Contrats".

### Le facteur (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Contre la montre".

### Poursuite dans Barcelone (10)

Atteindre n'importe quel niveau dans cinq missions annexes "Fugitif".

### Cicatrices de pilote (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Contrats".

### Le conquérant (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Contre la montre".

### 59 secondes chrono (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Prêt à commander".

### Attrape-moi! (20)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Fugitif".

### Dérapages à Barcelone (25)

Atteindre n'importe quel niveau dans toutes les missions annexes "Epreuve de force".

### Comme l'oiseau... (25)

Utiliser l'Airjack 50 fois.

### Cascades à Barcelone (25)

Réaliser 25 sauts en vue cinématique.

### Féru de félins (25)

Détruire 50 statues de félin.

### Tireur d'élite (25)

Détruire 3 véhicules lors d'un seul Cyclone ou Tir précis.

### Mission improbable (25)

Compléter une mission annexe "Fugitif" avec une moto.

### Mission de Dieu (25)

Survivre à un niveau de recherche à 5 étoiles pendant 5 minutes.

### Touriste involontaire (30)

Visiter tous les quartiers de Barcelone.

### Performances Diesel inégalées (50)

Compléter toutes les missions annexes au niveau A ou supérieur.

### L'homme qui tombe à pic (50)

Réaliser les 50 sauts en vue cinématique.

### Anti statue ! (50)

Détruire 100 statues de félin.

### C'est toute ma vie ! (100)

Compléter toutes les missions annexes au niveau S.

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (20)**

**Succès secret (30)**

**Succès secret (50)**

# Wing Commander Arena

© Microsoft / Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM

## VAISSEAUX KILRATHI

### Darket Raptor

10 victimes en mode Melee.

### Darket Stalker

15 victimes en mode Melee.

### Dralthi IX Rhino

1 victime en mode Ranked Free-for-All.

### Dralthi IX Shank

Wave 5 en mode Meteor Storm.

### Paktahn Mauler

Détruire un Capital Ship.

### Paktahn Phantom

Wave 5 en mode Gauntlet.

### Paktahn Tusk

Obtenir le succès Hibernation (Xbox Live).

## VAISSEAUX TARREN

### A-17 Broadsword Behemoth

Gagner en mode Ranked Free-for-All.

### A-17 Broadsword Executioner

Wave 5 en mode Gauntlet.

### A-17 Broadsword Warpig

4 victimes en mode Ranked Duel.

### F-27 Arrow Eclipse

10 victimes en mode Melee.

### F-27 Arrow Guardian

15 victimes en mode Melee.

### F-44 Rapier II Cavaier

Obtenir le succès Navigator (Xbox Live).

### F-44 Rapier II Vanguard

Wave 5 en mode Meteor Storm.

## SUCCÈS

### Commando (10)

Gagnez un tatouage Commando (15 frags dans une partie de mêlée).

### Combat aérien (10)

A tué son premier pilote dans une partie sur Xbox LIVE.

### Griffes du tigre (10)

Combattez dans une partie Vaisseau Amiral à 16 joueurs.

### Navigateur (10)

Traversez toutes les téléporteurs d'or du jeu.

### Rétro (10)

Atteignez la vingtième vague de la tempête stellaire.

### Hot Dog (20)

Terminez chaque niveau de difficulté de l'Anneau.

### As (20)

Tuez 5 vaisseaux dans une partie avec classement sur Xbox LIVE sans mourir.

### Imbattable (20)

Atteignez la vague 10 de Défi sans jamais causer un seul dommage à votre structure.

### Hibernation (20)

Atteignez une série de 5 dans une partie Cercles de l'Enfer.

### Choc mortel (20)

Terminez premier dans n'importe quelle partie avec classement en mode Chacun pour soi.

### Pro de la gâchette (20)

Remportez un duel avec classement avec chaque type de vaisseau.

### Paladin (30)

Descendez 1000 pilotes sur Xbox LIVE.

# Wolf of the Battlefield : Commando 3

© Capcom / Backbone Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM

## CHOIX DES MISSIONS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer l'accès direct à tous les niveaux du jeu.

## SUCCÈS

### Attaque de blindés (6)

Rentre dans le tank avec deux autres joueurs.

### Bête de guerre (7)

Tue 200 ennemis.

### Vétéran (7)

Termine le jeu en mode Black Ops.

### Gros bras (10)

Obtiens le multiplicateur de score 12X.

### Héros (10)

Obtiens le multiplicateur de score 24X.

### Humanitaire (10)

Sauve tous les prisonniers du jeu.

### Mercenaire (15)

Termine le jeu en mode Mission suicide.

### Chauffard (20)

Tue 40 ennemis à bord d'un véhicule.

### Détective (20)

Trouve toutes les zones secrètes du jeu.

### Liberté (25)

Libère 25 prisonniers.

### Fou de guerre (30)

Atteins le multiplicateur de score 24X à tous les niveaux.

### Assaut combiné (40)

Termine la partie avec au moins un autre joueur.

# Wolfenstein

© Activision / Raven Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES DE TRICHE

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer les codes de triche.

*Attention : activer les codes neutralise les Succès.*

## SOLUTION COMPLÈTE

### Chapitre 1 : La gare

Sortez rapidement du wagon et prenez la porte qui est à droite. Entrez dans la trappe et accédez aux égouts. Avancez dans le tunnel de l'égout jusqu'à ce que vous aperceviez une chute d'eau. Ignorez d'abord le chemin de droite et foncez en avançant dans l'eau. Récupérez le lingot d'or qui se trouve dans la mallette, revenez et suivez le chemin ignoré un peu plus tôt. Poursuivez le long du chemin, grimpez à l'échelle et atteignez la cuisine. Après une discussion avec un dénommé Erik Engle, récupérez le sac d'or près du four et prenez les armes sur la tables de droite.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante et allez d'abord à droite. Récupérez les documents sur la table de gauche puis continuez votre chemin. Visez les trois gardes qui se trouvent dans la pièce suivante et abattez-les. Entrez dans la pièce, ramassez les munitions laissées par les ennemis  et mettez-vous à couvert derrière le comptoir. Ramassez le sac d'or près de la caisse, éliminez les deux ennemis qui s'approchent puis rejoignez la sortie.

Restez en position accroupie, approchez-vous de la clôture et lancez une grenade sur les ennemis qui se trouvent près du train. Descendez les marches et avancez directement à droite. Repérez le tableau d'affichage et récupérez les documents qui s'y trouvent. Juste en face du tableau se trouve une brèche bloquée par une caisse, effectuez des attaques en mêlée pour détruire la caisse. Entrez, ramassez un lingot d'or à droite et sortez. Poursuivez à l'extrême droite et ramassez un autre sac d'or en bas à droite d'une caisse.

A présent, traversez les deux quais et allez de l'autre côté. Examinez le quai, ramassez l'or près des tonneaux, les documents près du wagon et retournez au quai qui est au milieu. Approchez-vous de la porte qui se trouve à droite de la locomotive, posez la dynamite pour l'exploser et mettez-vous à couvert. Entrez, prenez l'arme posée par terre et prenez couverture près de la porte. Visez les ennemis qui se trouvent sur votre gauche et tuez-les. Utilisez également la poutre pour vous cacher et tuer les ennemis à distance.

Une fois la zone est sécurisée, ramassez les munitions laissées par les nazis puis allez à l'extrême droite du quai. Repérez une petite mallette près des tonneaux sur votre gauche, ramassez la relique d'or à l'intérieur et entrez dans la gare. Mitraillez les gardes qui sont près des escaliers, au fond à droite, montez les marches et récupérez les documents sur le bureau de gauche.

Continuez à monter et repérez les bureaux sur la gauche. Avancez jusqu'au fond (à gauche des bureaux), ramassez un sac d'or puis retournez-vous. D'abord, visez les soldats ennemis qui arrivent des deux passerelles et tuez-les. Mettez-vous ensuite accroupi, avancez sur la passerelle et tuez ceux qui se trouvent derrière les fenêtres. Visez vers le bas et tuez les deux nazis qui sont dans la gare. Enfin, traversez la passerelle, éliminez les ennemis restants et entrez

dans le bureau entouré de grilles métalliques (à gauche). Repérez les documents accrochés sur le mur de droite, récupérez-les et allez à gauche pour sortir. Approchez-vous du bord, récupérez une relique d'or, à gauche près d'une caisse, et descendez.

Eliminez les deux gardes nazis sur le quai gauche, revenez en arrière et allez cette fois à droite pour liquider le mitrailleur ainsi que d'autres ennemis. Ensuite, prenez la mitrailleuse et ouvrez le feu sur les renforts nazis qui arrivent. Si vous êtes gravement blessé, lâchez la mitrailleuse, mettez-vous à couvert pour récupérer puis reprenez les assauts. Une fois que la bombe est activée, battez en retraite à l'intérieur du bâtiment.

Ensuite, prenez l'entrée qui se trouve derrière la mitrailleuse et montez les escaliers, au fond à droite. Éliminez les ennemis qui seront suspendus dans les airs grâce à un pouvoir encore inconnu. Repérez une valise dans le pilier de gauche, ramassez la relique d'or et montez les prochaines marches. Descendez d'autres nazis, allez à gauche et profitez de l'explosion pour éliminer plusieurs nazis dans les airs. Entrez dans la petite cabine, au milieu de la salle, repérez un sac d'or près des débris au sol et prenez-le. Poursuivez à gauche, éliminez les ennemis à droite et à gauche puis occupez-vous de ceux qui manient la tourelle. Enfin, sautez par-dessus la barricade et sortez de la gare.

## Chapitre 2 : Centre-ville

Suivez l'homme et entrez dans la maison d'en face. Ouvrez la porte qui est sur votre droite, descendez par la trappe et entrez par la brèche dans le mur. Allez à gauche, approchez-vous de l'homme qui se trouve près d'une deuxième brèche et discutez avec lui. Améliorez vos armes, discutez avec les deux autres personnes qui sont à droite de la pièce puis rebroussez chemin.

Suivez de nouveau l'homme en sortant de la porte opposée, prenez à gauche et suivez votre guide jusqu'à ce que vous atteigniez la planque du Cercle de Kreisau. Entrez, allez à droite, descendez les marches et parlez avec Caroline.

Après la discussion, sortez de la planque et suivez encore une fois votre guide. A mi-chemin, vous rencontrez une patrouille de soldats ennemis. Tuez d'abord les deux hommes qui ont le dos tourné. Avancez et tuez les soldats qui se trouvent en bas des escaliers.

Ensuite, descendez les marches et suivez le chemin qui vire à gauche. En tournant, plusieurs nazis se trouvent sur la route et dans la maison de droite. Utilisez les barricades et les clôture pour vous cacher et tuez-les un par un. Enfin, suivez la route jusqu'à la grande porte en bois, ouvrez-la et entrez.

## Chapitre 3 : Site de fouilles

Après la scène cinématique, regardez en bas à gauche et ramassez un sac d'or. Sortez, éliminez quatre gardes et allez à gauche. Entrez dans une autre tente, ramassez deux Sacs d'or posés entre les lits et prenez les munitions qui sont sur l'étagère près de l'entrée. Sortez, progressez vers la zone du milieu et éliminez les trois nazis qui sont sur la gauche.

Une fois que les aurez achevé, ignorez d'abord le chemin de gauche et continuez tout droit. Entrez sous la tente de droite, ramassez les munitions et les documents sur les tables puis revenez sur vos pas.

Suivez maintenant le chemin que vous aviez ignoré plus tôt, allez à gauche et récupérez des documents sur une table, plus loin. Descendez dans le creux et montez les marches à droite. Tuez d'abord le magicien qui effectue le rituel, occupez-vous ensuite des soldats et récupérez le médaillon au milieu.

Après la scène cinématique, entrez dans le monde du Voile et apprenez les propriétés de ces pouvoirs. Placez-vous sur une mare de lumière pour recharger le Voile puis utilisez-le pour franchir la porte du Voile, à l'Est.

Entrez dans le couloir, rechargez la jauge du Voile (à droite de l'écran) puis revenez et passez à travers la porte qui est au fond du couloir. Eliminez rapidement les deux soldats près de la porte, ramassez les documents qui sont à proximité d'une caisse (à gauche) et avancez à droite. Ramassez rapidement une relique d'or près du drapeau nazi et revenez. Partez à gauche, éliminez les soldats restants et tuez le sorcier.

Si votre jauge de Voile est presque vide, utilisez les barils fluorescents pour la recharger. Repérez un autre passage à gauche grâce à la vision du Voile et prenez-le. Suivez le couloir, récupérez le livre des pouvoirs sur la paillasse et revenez sur vos pas. Grimpez à l'échafaudage qui est à gauche de la porte, ramassez le lingot d'or dans une caisse et descendez. Juste avant de traverser le pont en bois à gauche, regardez près du banc renversé et prenez le sac d'or.

Ensuite, avancez vers la chute d'eau et traversez le pont. Entrez, grimpez sur l'échafaudage d'en face et suivez la passerelle qui redescend. Repérez une relique d'or dans une cavité du mur gauche, prenez-la et descendez. Suivez le chemin de gauche et entrez dans la salle de droite.

Sortez votre fusil sniper, abattez d'abord le sorcier, en haut des marches, puis dégommez les nazis restants. Ensuite, allez à gauche de l'entrée, récupérez des documents sur la table et un sac d'or plus loin. Allez à droite de l'entrée, repérez une relique d'or dans une caisse à gauche et prenez-la.

Enfin, montez les escaliers au milieu, activez le Voile et avancez sur les lignes lumineuses. Dès que vous collectez l'artefact, un piège se déclenche. Pour vous en sortir, descendez par l'un des deux escaliers et trouvez la brèche en bas des marches. Allez d'abord à gauche pour recharger la jauge du Voile puis revenez et suivez l'autre chemin qui était à droite. Utilisez le nouveau pourvoir pour ralentir le temps et traversez ainsi le couloir sans vous faire écraser.

Ensuite, rechargez de nouveau la jauge grâce au socle qui est à gauche et poursuivez jusqu'au piège suivant. Pour passer le piège, activez le contrôle temporel et avancez de droite à gauche afin d'esquiver les projectiles. Rechargez sur le piédestal de droite, suivez le couloir et faites la même opération.

A présent, repérez une échelle grâce à la vision du Voile et grimpez. Passez à travers la porte du Voile, montez sur les débris de droite puis descendez plus loin. Ignorez d'abord le chemin de droite et traversez les débris d'en face. Récupérez une relique d'or près du rebord à gauche, revenez sur vos pas et suivez le chemin ignoré plus tôt.

Si votre jauge de Voile est à sec, rechargez-la grâce au socle à gauche puis approchez-vous du pont. Si vous traversez le pont en temps normal, il s'écroulera et vous mourrez. Par conséquent, activez le contrôle temporel et traversez les zones solides avant qu'elles ne s'effondrent. Allez à gauche du pont, récupérez les documents sur une caisse puis montez les marches, au milieu. Allez à gauche, entrez dans la grande salle et mettez-vous sur le grand socle du milieu. Faites face à la porte qui s'est ouverte, activez le contrôle temporel, courez et entrez avant qu'elle ne se referme.

Rechargez votre arme, activez le Voile afin de repérer les ennemis et tuez les trois nazis qui sont dans cette pièce. Lancez des grenades, mettez-vous à couvert et progressez jusqu'à la salle suivante. Prenez une autre arme et essayez de tuer les autres ennemis de loin.
Sinon, reprenez la mitrailleuse et ouvrez le feu.

Une fois que la salle est sécurisée, ramassez les munitions et approchez-vous du portail au milieu pour poser une bombe.

Après l'explosion, rebroussez chemin jusqu'au pont qui s'est effondré et poursuivez à gauche. Éliminez les deux soldats, entrez dans le tunnel et éliminez deux autres gardes sur la gauche. Avancez tout droit vers le cul-de-sac,  prenez une relique d'or près de la lumière verte puis suivez l'autre chemin vers la gauche.

Prenez les documents sur le mur de gauche, faites attention à la tourelle (toujours à gauche) et rechargez via la source d'en face. Prenez le fusil sniper, activez le contrôle temporel et tirez sur le soldat qui manie la tourelle de loin. Utilisez la source dans le coin droit pour recharger la jauge du Voile. Suivez le tunnel, éliminez trois autres soldats près de la sortie et avancez. Visez les barils explosifs et lancez des grenades pour tuer les ennemis restants. Rejoignez l'ascenseur, à gauche devant le camion, activez le levier pour aller au centre-ville et achever ainsi cette mission.

## Chapitre 4 : Centre-ville ouest

Dès que vous ouvrez la porte, plusieurs nazis débarquent et vous attaquent. Utilisez vos nouveaux pouvoirs pour les éliminer. Ramassez leurs munitions et suivez la route. Ouvrez le menu de la carte pour suivre vos déplacements et atteignez la planque du Cercle de Kreisau. Discutez avec Caroline et Hans puis sortez. Suivez votre guide, éliminez le

sorcier et les gardes juste à droite puis suivez la route. Ouvrez la porte en bois et atteignez le centre-ville Est.

Dès que vous sortez, éliminez plusieurs soldats et un sorcier sur la route, à gauche. Poursuivez le long de la route, ramassez les munitions et éliminez d'autres ennemis postés sous l'arche. Juste après, entrez dans la maison qui se trouve à droite et discutez avec le marchand d'armes. Améliorez ainsi vos armes, retrouvez le guide et ouvrez la porte pour rejoindre l'église.

## Chapitre 5 : L'église

Au début de la mission, allez à droite et descendez à l'étage inférieur. Mettez-vous accroupi, repérez un sac d'or près d'une étagère inclinée et ramassez-le. Ensuite, descendez encore une fois à l'étage inférieur et approchez-vous de la porte. Activez le contrôle temporel, sortez et courez à droite. Montez les escaliers sur votre droite, prenez un sac d'or dans la valise et redescendez.

Avancez sur les débris, prenez les marches et tournez d'abord à droite. Ramassez un sac d'or au fond, revenez su vos pas et suivez désormais l'autre chemin. Eliminez d'autres ennemis, montez les marches de droite et entrez dans la pièce. Éliminez les soldats qui manipulent la première tourelle, ramassez les documents au sol et retournez dans la cour.

Activez de nouveau le contrôle temporel, courez derrière le tank détruit et traversez la cour pour atteindre l'autre côté. Repérez une échelle sur le mur et ignorez-la pour l'instant. Examinez le trottoir qui est en face de l'échelle et récupérez un sac d'or dans le coin.

Ensuite, grimpez à l'échelle, activez le Voile et entrez par le passage de gauche. Ramassez un autre sac d'or près des débris puis entrez par la brèche dans le mur. Prenez les documents sur le banc qui est au fond, allez à droite et repérez l'emplacement de la tourelle ennemie. Ne descendez pas, lancez une grenade et tirez sur les ennemis à partir de votre position. Avant de descendre, longez le mur gauche, sautez sur les caisses et ramassez un sac d'or.

A présent, descendez dans le trou et prenez un sac d'or dans l'étagère de la pièce suivante. Suivez le couloir, descendez les marches et ouvrez la porte. Entrez par une autre porte à droite, récupérez les munitions et entrez dans la pièce de droite. Récupérez un sac d'or près d'une caisse, allez près de la fenêtre à gauche et éliminez les soldats qui patrouillent dans la cour.

Montez les escaliers vers l'est, récupérez les documents sur la table et descendez. Récupérez un lingot d'or et des munitions dans le coin, à droite des marches, puis sortez.

**Boss : Heavy**
Maintenant, approchez-vous de la porte et rencontrez Heavy. Pour le battre, activez le contrôle temporel, visez les trois appendices de son réservoir et ouvrez le feu. Ensuite, récupérez son arme et approchez-vous de la porte. Ramassez un sac d'or dans le grand trou à gauche de la porte puis entrez. Utilisez la nouvelle arme et éliminez les soldats nazis qui arrivent.

Entrez dans l'entrepôt de droite, dégommez les soldats qui s'y trouvent et avancez. Entrez dans la pièce de gauche, ramassez un sac d'or sur l'étagère, près des tonneaux et sortez. Poursuivez vers la droite et approchez-vous des escaliers. Récupérez d'abord un sac d'or derrière les voitures puis montez les marches. Avancez au fond à gauche, récupérez des renseignements sur la table et un lingot d'or derrière celle-ci, puis revenez sur vos pas.

Descendez quatre soldats, entrez dans la pièce qui est à droite des escaliers et approchez-vous de la brèche dans le mur. Utilisez le contrôle temporel et courez vers la demeure de gauche. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, avancez vers la pièce suivante et entrez par le grand trou dans le mur.

Abattez les deux ennemis de la pièce suivante, prenez votre fusil sniper et sortez. Regardez à gauche, utilisez le Voile et éliminez les trois ennemis de la maison du fond. Avancez et descendez deux autres ennemis derrière une barricade, à gauche. Ensuite, utilisez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans le mur du coté Nord. Récupérez un lingot d'or dans une mallette à droite et sortez.

A présent, allez dans la ruelle de gauche en sortant et entrez dans la maison du fond. Récupérez les renseignements au sol, montez les escaliers (au fond, à gauche) et abattez les soldats de loin. Suivez le chemin des passerelles, entrez dans une autre maison en ruine et prenez les marches à gauche.

Suivez de nouveau le chemin des passerelles et entrez dans un autre immeuble en ruine. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce dont le plafond est percé. Entrez dans la salle de bain, ramassez le sac d'or près des toilettes et sortez.

Tirez sur les planches du trou et descendez dans la pièce inférieure. Descendez dans la cave, récupérez les documents sur une tablette à droite et poursuivez vers l'avant. Suivez le chemin du tunnel, entrez par le trou dans le mur et accédez à l'église.

Activez le Voile, repérez le point faible de la paillasse à droite et tirez dessus. Prenez le livre de pouvoir, suivez le chemin vers le sud et ramassez un maximum de munitions dans la pièce suivante.
Montez les escaliers et approchez-vous de la sortie.

Déclenchez le Voile, sortez votre fusil sniper et éliminez d'abord le sorcier de loin. Avancez tout droit, utilisez les pierres tombales pour vous cacher et éliminez trois autres soldats près des marches. Utilisez la source pour recharger la jauge du Voile et descendez deux autres soldats, au fond. Avancez, tournez à gauche et éliminez quatre soldats. Approchez-vous de la barricade, descendez deux soldats puis éliminez-en deux autres lorsque la porte de l'église s'ouvre. Ensuite, visez l'homme armé qui se trouve devant la machine et tuez-le. Entrez dans l'église, tirez sur la petite machine qui émet des rayons lumineux. Ensuite, activez le Voile et tirez sur les sections rouges de l'orbe. Si votre jauge de Voile est vide, repérez une source à droite de l'entrée et utilisez-la.

**Boss : monstre Nazi**
Par la suite une scène se déclenche et l'un des officiers nazi se transforme en monstre. Pour le battre, restez constamment en mouvement, utilisez le contrôle temporel et mitraillez-le. Utilisez les piliers de l'église pour vous cacher et la source qui est dans le coin pour remplir la jauge du Voile. Répétez ces manoeuvres jusqu'à ce qu'il cède.

Une fois achevé, allez au nord de l'église, récupérez un sac d'or entre les armoires et sortez. Ramassez un autre sac d'or derrière le banc, à gauche de la sortie, ouvrez la grande porte au sud et achevez ainsi cette mission.

## Chapitre 6 : Centre-ville Est/Ouest

Reparlez avec le marchand d'armes, achetez de nouvelles améliorations et sortez. Eliminez les soldats qui sont dans la rue (à gauche de la sortie) puis éliminez un Heavy dans la rue d'en face. Suivez cette dernière route, descendez les escaliers (à gauche) et entrez dans la planque de l'Aube d'or. Discutez avec Alexandrov à l'intérieur et sortez.

A présent, rebroussez chemin et éliminez les soldats que vous rencontrez. Suivez la route, éliminez d'autres ennemis et accédez au centre-ville Ouest. Suivez la marque sur votre boussole, éliminez les trois soldats qui vous barrent la route et repérez une allée sur votre gauche. Prenez-la, éliminez plusieurs nazis dans la cour puis entrez dans la taverne.

Après la scène cinématique, suivez l'homme jusqu'à la cuisine et entrez dans la pièce qui est à gauche. Discutez avec l'homme dans le coin, améliorez vos armes si vous le souhaitez et sortez. Rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Est et éliminez les soldats que vous rencontrez en chemin.

Suivez la route qui mène vers la planque de l'Aube d'or et prenez la petite ruelle qui est devant la voiture. Avancez tout droit, repérez le camion dans le bâtiment en face et parlez avec le conducteur pour commencer la mission.

## Chapitre 7 : La Ferme

Traversez la rivière et éliminez d'abord deux gardes en patrouille. Ensuite, activez le Voile pour repérer les autres soldats et utilisez le fusil sniper pour les descendre. Une fois que la zone est sécurisée, entrez dans l'étable par la porte du garage et grimpez à l'échelle qui se trouve juste à gauche. Récupérez une relique d'or dans une valise, au fond, à gauche, puis sortez.

Allez au sud-ouest de la ferme, traversez le chemin, activez le Voile et repérez un coffre rouge. Tirez dessus, récupérez le premier livre du pouvoir puis suivez le chemin. Repérez une tourelle à droite, récupérez une relique d'or près des sacs de sable et poursuivez vers l'avant.

Lorsque le chemin vire à gauche, un camion rempli de soldats nazi arrive et vous attaque. Lancez une grenade sur le camion et ouvrez le feu sur la cabine pour le faire exploser. Ensuite, activez le Voile et entrez dans le bâtiment situé à gauche de la rue. Grimpez à l'échelle, cherchez deux sacs d'or sous la fenêtre et prenez-les. Sortez du bâtiment, suivez la route, éliminez les soldats de loin et entrez dans le bâtiment du milieu.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des renseignements sur la table à droite, un sac d'or dans le dressing au fond à droite puis fouillez les cases dans le coin gauche. Par la suite, montez aux escaliers qui sont à gauche de la porte et éliminez trois soldats.

Entrez dans la pièce de gauche, récupérez des documents sur la table, un sac d'or sous le lit et sortez. Entrez dans la pièce qui est en face de la salle de bain, ramassez les documents sur la table et préparez-vous à éliminer les soldats qui encerclent la maison. Prenez votre fusil sniper, activez le contrôle temporel et achevez-les de loin.

Une fois la zone sécurisée, activez le Voile et entrez dans le passage nord. Descendez via l'échelle, prenez un sac d'or dans le coin ouest puis revenez et descendez par la trappe.

Descendez les marches, dégommez les ennemis dans la première pièce et ramassez un sac d'or près des lits (à gauche). Poursuivez le chemin, éliminez deux autres soldats et préparez-vous à éliminer deux sorciers ainsi que plusieurs autres soldats. N'hésitez pas à revenir sur vos pas et à remonter l'échelle pour recharger votre jauge de Voile avant de retourner au combat. Les attaques au corps à corps sont aussi efficaces.

Dans cette nouvelle section, récupérez un sac d'or près des caisses (à droite) et continuez à gauche. Éliminez quatre soldats, approchez-vous des marches et faites attention au lance-roquettes. Activez le contrôle temporel, tuez le soldat posté en haut des marches et ramassez le lance-roquettes. Grimpez à l'échelle qui est derrière le cadavre de l'ennemi, avancez et ramassez un sac d'or sur une planche.

Sortez, éliminez les soldats qui sont à droite et montez à l'étage. Descendez d'autres ennemis et utilisez l'élévateur.

## La grotte

Sortez de l'élévateur et grimpez à l'échelle de droite. Activez le Voile, visez les soldats ennemis de loin et éliminez-les. Utilisez les barils explosifs pour effectuer d'importants dégâts. Repérez une valise contenant un lingot d'or près des citernes et récupérez-le. Prenez couverture derrière les citernes et éliminez les ennemis de loin.

Une fois que la zone est sécurisée, descendez sur la passerelle et allez à gauche. Avancez sur la passerelle du milieu et sautez sur la canalisation pour monter. Entrez dans la pièce à gauche, activez le Voile et trouvez le livre du pouvoir dans une cachette.

Ensuite, descendez au niveau inférieur et allez à l'extrême Est. Entrez dans la pièce, ramassez un sac d'or près des machines et sortez. Prenez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et descendez d'autres soldats.

Entrez dans la salle des opérations, éliminez  les hommes qui se trouvent à droite puis entrez dans la pièce. Récupérez des renseignements sur la caisse, ramassez le maximum de munitions et sortez afin de libérer le prisonnier dans l'autre pièce.

Maintenant que le champ magnétique est désactivé, avancez dans le couloir et prenez d'abord à gauche. Activez le Voile et entrez dans la brèche du mur droit. Récupérez des munitions, un sac d'or au fond de la passerelle et revenez sur vos pas. Poursuivez à présent sur l'autre chemin, descendez les escaliers à droite et prenez l'ascenseur sur votre gauche.

Descendez les quelques marches et éliminez les ennemis qui se trouvent dans le long couloir. Utilisez le Voile pour les

repérer et mitraillez-les de loin. Suivez le couloir qui vire à gauche, éliminez d'autres ennemis et faites attention à la tourelle.
Activez le contrôle temporel, courez dans le couloir et entrez dans un passage secret dans le mur de gauche. Suivez la passerelle, entrez une autre brèche secrète et descendez le soldat qui manie la tourelle. Ensuite, revenez sur vos pas et continuez le long du couloir.

Eliminez le nazi qui se trouve devant l'appareil lumineux, entrez et franchissez la porte au fond à droite en activant le Voile. Récupérez les deux trésors sur la table de droite et retournez à la salle précédente. A présent, sautez par-dessus l'une des balustrades et descendez sous la passerelle. Allez dans le coin nord-ouest, récupérez un sac d'or puis remontez par l'échelle qui se trouve à l'entrée de la salle.

Maintenant, entrez par la porte du fond, à gauche de la pièce, et suivez le couloir. Repérez l'entrée qui est à droite et éliminez les soldats qui se trouvent devant. Prenez le fusil sniper, éliminez ceux qui sont plus loin sur la passerelle, descendez deux ennemis à droite de l'entrée, un ennemi sur une passerelle élevée légèrement à droite et un autre sur une passerelle élevée à l'extrême droite. Ensuite, avancez sur la passerelle du milieu pour que d'autres ennemis rappliquent. Utilisez vos grenades et le fusil sniper pour les éliminer puis traversez la passerelle et entrez à droite.

Avancez, éliminez les quatre soldats dans le couloir et faites attention à une autre tourelle. Activez le contrôle temporel, repérez une autre brèche secrète dans le mur de gauche et entrez. Eliminez le soldat qui utilise la tourelle, ramassez un sac d'or à proximité et revenez sur vos pas. Dégommez deux autres hommes armés dans la pièce qui se trouve en face du passage secret et poursuivez à gauche jusqu'à la porte.

Descendez les escaliers, éliminez les deux chercheurs et continuez. Entrez, descendez d'autres ennemis dans la pièce de droite et prenez les escaliers, au fond à droite. Entrez, utilisez les barils explosifs et éliminez plusieurs soldats ennemis sur la passerelle. Repérez d'autres soldats sous cette dernière et descendez-les. Récupérez un sac d'or entre les appareils qui se trouvent dans la salle de contrôle qui est au nord et revenez sur vos pas.

Redescendez les escaliers et entrez dans la salle du générateur par l'autre chemin (celui à l'Est). Descendez les marches, allez au nord et descendez d'autres escaliers. Entrez, suivez le long couloir, éliminez les deux chercheurs et ouvrez la porte.

Utilisez le Voile, le fusil sniper et éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour et sur la passerelle. Ensuite, poursuivez à droite et montez sur la seconde passerelle. Eliminez d'autres ennemis qui arrivent par la porte de gauche, traversez la passerelle et activez le levier pour entrer. Activez un second levier, suivez l'un des deux chemins et entrez dans la grande salle. Avancez au fond de la salle et récupérez le cristal dans la machine. Par la suite, utilisez le nouveau bouclier et éliminez la vingtaine de soldats nazi venus pour vous capturer. Ne craignez pas leurs balles à présent, prenez votre mitraillette et descendez-les tous.

Dès que vous sortez de la pièce le temps d'utilisation du bouclier devient limité et vous devez l'utiliser au bon moment. Pour l'instant désactivez-le, revenez sur vos pas et descendez les marches.
Entrez dans le tunnel situé à droite de la grande citerne, faites attention aux créatures qui vous attaquent et achevez-les. Montez les marches, allez à gauche, ouvrez la porte à droite et entrez. Montez d'autres escaliers et atteignez la salle du générateur. Suivez l'unique chemin crée par les flammes, éliminez les monstres que vous rencontrez et continuez à droite. Éliminez d'autres monstres, avancez puis prenez à gauche. Montez les escaliers, utilisez le contrôle temporel pour éviter l'électricité et passez lorsque celle-ci s'arrête pendant quelques instants. Ouvrez la porte et suivez le couloir.

Avancez à gauche et utilisez le bouclier pour passer à travers le courant électrique. Suivez le chemin, sortez et sautez sur la passerelle à moitié détruite. Allez à gauche, montez les marches et prenez l'élévateur. Allez à droite puis à gauche, éliminez deux soldats puis allez à droite et retournez vers le premier ascenseur que vous aviez pris. Grimpez à l'échelle qui est dans la pièce, entrez par la porte de droite et montez sur le wagon.

A présent, utilisez la mitrailleuse et descendez les monstres qui arrivent en courant. Détruisez les barils explosifs pour en éliminer plusieurs à la fois et protégez le train jusqu'à ce que la mission s'achève.

## Centre-ville

Dès votre retour en ville, plusieurs ennemis vous attendent. Utilisez le bouclier, éliminez-les tous et rejoignez la planque de l'aube d'or. Discutez avec Alexandrov, sortez et allez à gauche. Dépassez les tanks, tournez à gauche et entrez dans l'hôpital, près des marches.

# Chapitre 8 : l'hôpital

Après la scène cinématique, ramassez un sac d'or près de la porte d'entrée. Avancez dans le corridor, tournez à gauche et entrez par la première porte à droite. Entrez dans la salle d'autopsie, achevez les docteurs et récupérez des renseignements près du cadavre.

Sortez, suivez le couloir et franchissez la seconde porte à droite. Récupérez un lingot d'or sous une pierre, près de la fenêtre et sortez. Poursuivez jusqu'au fond du corridor, ramassez un sac d'or derrière une chaise puis prenez le chemin qui mène vers la gauche. Entrez par la porte gauche, récupérez des documents sur la table d'en face et ouvrez la porte suivante.

Sortez du bureau suivant, allez à gauche et ouvrez le casier. Prenez le sac d'or, brisez une plaque se trouvant sous le panneau et récupérez un livre du pouvoir. Revenez sur vos pas, entrez dans la salle de gauche et récupérez un lingot d'or dans une valise. Entrez ensuite dans la salle de droite et récupérez un sac d'or dans un casier.

Ensuite, suivez le chemin du couloir et tournez à gauche. Ouvrez le casier en bas des marches, récupérez un sac d'or et montez les escaliers. Ouvrez le casier en tournant à gauche, ramassez un sac d'or et poursuivez le long du couloir. Avancez dans le couloir, ouvrez les casiers qui sont à droite et prenez un autre sac d'or.

En tournant à droite, vous apercevez une porte protégée par un champ magnétique, utilisez le contrôle temporel et entrez. Actionnez le levier pour désactiver le champ, fouillez minutieusement les étagères et les débris dans le coin et récupérez une statue en or.

Maintenant, suivez le chemin de gauche et montez les escaliers plus loin. Avancez jusqu'au fond, ouvrez les casiers et prenez un sac d'or. Poursuivez à gauche, éliminez les soldats qui arrivent et traversez le corridor. Suivez le chemin et entrez dans la pièce de gauche. Avancez au fond à droite, prenez un sac d'or près du panneau d'affichage puis revenez et prenez à gauche.

**Boss : Assassin**
Montez les escaliers, avancez dans le corridor et attendez que l'Assassin vous attaque. Lors de la seconde attaque, activez le contrôle temporel pour l'immobiliser et mitraillez-le pour l'éliminer. Ensuite, redescendez les escaliers et entrez par la porte qui se trouve à gauche.  Récupérez un sac d'or dans les casiers de droite puis activez le Voile et entrez par la brèche de gauche. Tournez au corridor, récupérez des documents sur le mur et descendez les marches. Eliminez le soldat à droite, actionnez le levier pour ouvrir le couloir du fond et activez le contrôle temporel puis courez afin d'entrer par la porte avant qu'elle ne se referme.

A présent, avancez dans le corridor et entrez dans la première pièce à droite. Descendez le chercheur, prenez le sac d'or entre les jambes du prisonnier et sortez. Ouvrez les casiers sur votre droite, prenez le sac d'or et descendez les escaliers.

Maintenant, vous devez neutraliser plusieurs soldats, un sorcier et une tourelle dans la cour. Utilisez le contrôle temporel, éliminez le soldat qui utilise la tourelle au fond à gauche, éliminez ensuite le sorcier puis occupez-vous des soldats restants.

Ouvrez les casiers derrière la tourelle, prenez le sac d'or puis entrez dans le dortoir qui est à l'ouest, juste à droite des marches. Avancez jusqu'au bout, ramassez le lingot d'or se trouvant sous un lit couvert de sang puis montez les marches. Descendez plusieurs autres soldats à droite, faites attention à la tourelle et lancez des grenades. Ensuite, récupérez les documents sur le mur et suivez l'autre chemin vers le Nord.

Faites attention au sorcier accompagné de deux monstres, activez le contrôle temporel et éliminez d'abord le premier. Ensuite, mitraillez les deux monstres et éliminez un Assassin. Suivez le chemin jusqu'à la porte au fond du couloir, ouvrez-la et entrez.

A présent, éliminez les nazis dans le corridor, ramassez un sac d'or dans les casiers sur votre gauche et descendez les marches. Activez le contrôle temporel, foncez à droite et éliminez les soldats qui manient la tourelle. Ensuite, utilisez la mitrailleuse et dégommez les trois monstres, le sorcier et les soldats qui arrivent. Une fois la zone sécurisée, prenez les documents près de la mitrailleuse et entrez par la porte à l'Est.

Eliminez les soldats et entrez dans la pièce de droite. Récupérez les documents sur le mur à gauche de l'entrée, détruisez l'appareil lumineux et activez le Voile pour entrer par la brèche se trouvant à gauche.

Descendez via l'échelle, avancez le long de la passerelle et récupérez un Fusil Tesla.
Descendez l'Assassin qui arrive par derrière, rebroussez chemin et remontez à l'échelle. Dégommez un second Assassin, avancez le long de la passerelle qui est sous les grandes machines et entrez dans la pièce de droite. Désactivez l'inhibiteur de Voile, sortez, utilisez le Voile et entrez par le passage qui est en face.

Eliminez le soldat, descendez les escaliers et mitraillez d'autres ennemis. Activez le Voile pour voir dans le noir, suivez le chemin et éliminez les ennemis que vous apercevez. Ensuite, entrez dans la première pièce ouverte, ramassez deux sacs d'or à droite de l'entrée et sortez.

Descendez les escaliers et récupérez un sac d'or dans le casier. Prenez le fusil Tesla, activez le contrôle temporel et éliminez les soldats nazis et le sorcier. Si vous êtes blessé, battez en retraite jusqu'à la source du Voile, rechargez et refaites la même attaque. Cherchez un sac d'or dans la première cavité à droite et récupérez-le. Ensuite, entrez dans la pièce de droite et achevez d'autres ennemis. Ramassez un sac d'or à gauche de la porte que vous aviez ouvert et suivez le chemin jusqu'à la porte.

**Boss : Altéré**
Après la scène cinématique, vous devez affronter et battre un Altéré. En fait, votre objectif et de détruire les quatre piliers du portail pour pouvoir éliminer le grand monstre. Pour ce faire, descendez au rez-de-chaussée, mettez-vous derrière l'un des piliers et attirez l'attention de la bête en lui tirant dessus. Répétez cette opération une seconde fois pour détruire le pilier et répétez-la pour les trois autres piliers dans le but de détruire le portail. Une fois que le portail est détruit, vous êtes attiré vers le faisceau lumineux et une scène se déclenche.

Maintenant que l'Altéré est achevé, regardez vers le générateur et prenez le dernier cristal. Utilisez la nouvelle capacité, montez rapidement les escaliers de droite et éliminez les nombreux ennemis qui arrivent. Ensuite, descendez et entrez par l'une des portes par lesquelles viennent de sortir les soldats. Activez le Voile, repérez une plaque rouge dans le mur et récupérez le livre du pouvoir.

Enfin, retournez à la grande salle et allez vers l'Est. Tirez sur les barils explosifs pour désactiver le champ magnétique, prenez les escaliers et trouvez ainsi la sortie.

### Centre-ville

De retour au centre -ville, rebroussez chemin jusqu'au centre-ville Ouest et rejoignez le Cercle de Kreisau. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin, utilisez vos nouveaux pouvoirs puis discutez avec Caroline dans la planque.

Ensuite, rebroussez chemin au centre-ville Est et allez devant la planque de l'Aube d'or. Repérez une crevasse dans le mur d'un bâtiment sur votre droite et entrez. Suivez le marqueur sur la boussole et prenez le chemin de la conserverie.

## Chapitre 9 : Conserverie

Avancez dans le tunnel, montez aux escaliers de gauche et éliminez les deux soldats. Explosez le baril près du mur et entrez par la brèche. Ramassez un sac d'or derrière la palette à gauche et continuez. Eliminez l'Assassin qui se présente, activez le levier pour éliminer automatiquement les soldats qui sont en bas puis désactivez-le pour descendre.

Grimpez ensuite à l'échelle qui est à gauche des ventilateurs et suivez le chemin. Repérez les deux soldats à travers la grille, visez-les et descendez-les.

Entrez dans la pièce se trouvant sur votre gauche, visez la plaque sensible, à droite de la machine, et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, ramassez les munitions et les documents sur la table qui est à droite de l'entrée et sortez.

Poursuivez le long du tunnel, éliminez deux soldats et faites attention au nouvel ennemi qui arrive. Utilisez rapidement le bouclier et ouvrez le feu sur le lanceur de flammes. Ramassez son arme, avancez et incinérez les soldats qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Montez les escaliers à droite, suivez le chemin de la passerelle et redescendez de l'autre côté pour rentrer dans le tunnel.

Avancez, ramassez un lingot d'or à gauche et poursuivez à droite. Au croisement, éliminez un Assassin et avancez en premier lieu tout droit vers les caisses. Tirez sur ces dernières pour les détruire, ramassez le lingot d'or derrière puis suivez l'autre chemin de gauche. Avancez dans le corridor, utilisez le lance-flammes et achevez l'Assassin s'il se présente. Détruisez l'inhibiteur de Voile à travers la grille, poursuivez à droite et repérez un sac d'or sous les canalisations.

Ensuite, descendez la pente par la gauche et éliminez deux nazis. Récupérez un sac d'or derrière les barils (à droite) puis allez à gauche. Descendez les marches, éliminez le soldat maniant le lance-flammes de la même façon que précédemment puis occupez-vous du reste. Récupérez un lingot d'or à travers la grille, à gauche de l'entrée, puis avancez au fond et détruisez l'inhibiteur de Voile. Par la suite, activez ce dernier et entrez par le passage de gauche.

Montez les escaliers, suivez le chemin et récupérez un sac d'or près du ruissellement d'eau. Ensuite, ignorez l'entrée sur votre droite et continuez à l'Ouest. Récupérez un autre sac d'or sur l'étagère, dégommez les ennemis en bas et revenez sur vos pas. Allez à l'entrée que vous aviez ignorée, grimpez à l'échelle qui est au fond et remontez à la surface.

Faites attention à la tourelle et au Heavy qui se trouvent à l'autre bout de la route. D'abord, allez dans la ruelle juste à droite de la trappe et ramassez un sac d'or. Utilisez le Voile pour repérer les ennemis et le bouclier pour parer leurs balles. Ensuite, activez le contrôle temporel et courez jusqu'à la fin de la route. Ramassez un lingot d'or près des caisses, revenez sur vos pas et entrez dans l'usine par la porte sud.

Ouvrez l'autre porte, ramassez un sac d'or près de la citerne à droite et sortez. Allez à gauche, ramassez un sac d'or dans le wagon explosé et entrez par la porte qui est sur votre gauche. Éliminez deux soldats, récupérez les documents sur la table et entrez dans la pièce suivante. Prenez le sac d'or près des étagères en face, avancez à gauche et rejoignez la pièce suivante.

Eliminez les soldats que vous apercevez, allez à droite et descendez les escaliers. Avancez tout droit en descendant et repérez un sac d'or près des caisses. Cherchez les canalisations derrière les citernes et ramassez un lingot d'or dans une valise.

Ensuite, remontez les marches et entrez dans la pièce qui est à droite. Éliminez les soldats restants et accédez à la seconde pièce. Ramassez un sac d'or juste à droite de l'entrée près des caisses, avancez et montez les escaliers. Utilisez l'Ultrapuissance, éliminez les soldats munis de boucliers, ainsi que le sorcier, et avancez. Approchez-vous de la porte et éliminez quelques soldats. Prenez un sac près des caisses à gauche de la porte puis entrez. Avancez le long de la passerelle, prenez les documents sur la table et ouvrez la porte.

Activez le levier qui est près des escaliers, utilisez le bouclier et éliminez le sorcier, ainsi que les soldats restants. Descendez les marches, utilisez les sources du Voile sous les escaliers, dans le coin Est et répétez la même attaque pour éliminer les ennemis sur la passerelle.

Une fois que la zone est sécurisée, grimpez sur le tapis roulant puis sur la passerelle. Actionnez le levier pour désactiver le champ magnétique et descendez les soldats qui arrivent.
Avancez vers l'entrée qui est désormais déverrouillée et faites gaffe au grand tank qui vous lance des boules d'énergie. Activez le contrôle temporel et foncez derrière le tank. Récupérez un sac d'or derrière les caisses qui sont près des

escaliers à droite du tank puis grimpez à l'échelle qui est à l'Est.

Entrez dans la pièce et affrontez les nombreux ennemis qui se trouvent à l'intérieur. Utilisez le bouclier et le contrôle temporel pour les abattre rapidement. Ensuite, prenez les documents qui sont derrière la table qui est en face de la porte et prenez les commandes du tank près de la fenêtre. Tuez les ennemis qui arrivent par le chemin que vous aviez pris puis détruisez les noeuds d'électricité.

Franchissez la porte de droite, montez les escaliers, ramassez un sac d'or sous la deuxième machine et entrez. Regardez en bas à droite en entrant et récupérez les documents. Allez à gauche, ouvrez la porte et accédez à la prochaine zone. Avancez tout droit en sortant de la porte, entrez dans le coin protégé par des grillages et ramassez un sac d'or. Ensuite, revenez près de l'entrée et montez aux escaliers de gauche. Actionnez le levier, descendez et suivez le marqueur pour atteindre la salle suivante.

Récupérez les documents sous le lavabo qui est à gauche, allez à droite et descendez les escaliers. Faites le plein de munitions dans la pièce de droite puis suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

**Boss : Général Zetta**
Le général est très puissant et les balles ne lui provoquent pas de dégâts. Par conséquent, vous devez utiliser l'Ultrapuissance pour l'assommer. Lorsqu'il se met sur le socle du Voile pour se recharger, tirez sur la machine qui se trouve au-dessus du socle pour la détruire et l'abattre sur lui.

Répétez cette opération deux fois successives ensuite mitraillez le général Zetta et achevez-le. Enfin, trouvez la sortie Ouest et allez au centre-ville Est.

## Chapitre 10 : Centre-ville

Avancez le long de la route, éliminez les nazis que vous rencontrez en chemin et rejoignez le centre-ville Ouest. Rejoignez le Cercle de Kreisau et discutez avec caroline. Ensuite, allez à gauche en sortant et suivez le marqueur sur la boussole.

Descendez les marches, éliminez les nombreux soldats qui sont dans la cour puis montez aux escaliers d'en face. Trouvez une plaque d'égout au fond à gauche et entrez. Suivez le chemin du tunnel et allez au centre-ville.

Entrez dans le menu des objectifs, changez la mission en cours et choisissez de trouver le marché noir du centre ville. Avancez tout droit jusqu'au bâtiment sur votre gauche et entrez. Descendez au sous-sol, discutez avec le vendeur d'armes et achetez de nouvelles améliorations.

Ensuite, réassignez la mission " Aller au centre-ville " et sortez. Suivez les deux militants jusqu'au tunnel, éliminez plusieurs Renifleurs grâce au contrôle temporel et suivez le marqueur de la boussole.

Avancez dans le tunnel et allez à gauche lors de la bifurcation. L'autre chemin mène au Cercle de l'Aube d'or. Eliminez un Heavy et plusieurs autres ennemis et suivez le chemin du canal jusqu'à ce que vous atteigniez la nouvelle planque du Cercle Kreisau. Discutez avec Erik Engle et sortez.

Rebroussez chemin et suivez la route vers le Nord. Dégommez les nombreux nazis, entrez par la fissure dans le mur Cercle à gauche et utilisez le Voile pour trouver un passage secret. Sortez par la porte Cercle à droite, éliminez les ennemis sur la route et parlez avec le chauffeur pour commencer la mission suivante.

## Chapitre 11 : Le Château

Traversez le pont, rechargez votre jauge de Voile et continuez à gauche. Couvrez-vous derrière les barricades, éliminez deux ennemis en haut de la tour, de loin, et progressez au fur et à mesure. Descendez d'autres ennemis dans la tour et entrez.

Couvrez-vous derrière une caisse, visez les ennemis de loin et descendez-les un par un grâce au fusil sniper. Ensuite,

repérez les deux ennemis volants dans les airs, activez le contrôle temporel et criblez-les de balles. Poursuivez, éliminez les snipers sur la passerelle qui se trouve un peu plus loin. Avancez, lancez une grenade sur les ennemis qui sont dans la tour et entrez.

Dégommez les nazis, repérez les caisses à gauche de l'entrée et ramassez un sac d'or. Suivez le chemin vers l'Ouest, éliminez un monstre et détruisez l'inhibiteur qui est au fond à droite. Revenez sur vos pas, repérez le mur qui est près de la grande porte à gauche et activez le Voile pour entrer. Récupérez les renseignements sur la grande caisse qui est à gauche, sortez par la porte et avancez directement à droite. Cherchez derrière les caisses, ramassez un sac d'or et montez aux escaliers de droite.

Utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et éliminez les nombreux ennemis de le zone. Suivez le marqueur sur la boussole et progressez au fur et à mesure que vous éliminiez les nazis. Repérez les sources du Voile et n'hésitez pas à remplir la jauge pour recommencer les attaques. Montez les trois niveaux et éliminez tous les nazis.

Une fois que toute la zone est sécurisée, retournez au premier niveau, récupérez un sac d'or au sommet d'un tas de foin. Ensuite, remontez tous les niveaux et entrez dans une petite tour. Montez à l'escalier, éliminez le nazi et prenez la porte. Activez le Voile, entrez par le passage dans le mur et descendez deux gardes.

Avancez à droite, éliminez les soldats qui sont en bas et sautez par-dessus la clôture. Prenez l'arme placée dans l'appareil et trouvez la sortie de la salle, au sud. Suivez le chemin, visez la porte qui est à gauche et tirez. Activez le contrôle temporel, sortez en courant et éliminez l'Altéré d'un seul tir. Ensuite, changez d'arme pour ne pas gaspiller les munitions et éliminez les soldats restants. Avancez tout droit au nord, visez la seconde porte et ouvrez-la grâce à votre nouvelle arme.

Descendez les escaliers, suivez le chemin et traversez une brèche dans le mur. Avancez, regardez à gauche et récupérez un sac d'or. Suivez le chemin, montez dans l'élévateur et actionnez le levier.

## Toit du château

Sortez de l'élévateur, descendez les marches et ouvrez la porte qui est à gauche. Récupérez un lingot d'or dans la valise, sortez et remontez jusqu'au sommet. Entrez par la porte, montez les escaliers plus loin et repérez un interrupteur qui est à droite de la porte métallique. Placez-vous sur l'interrupteur, activez le contrôle temporel et foncez jusqu'à la porte avant qu'elle ne se referme.

Montez les escaliers, détruisez l'inhibiteur qui est à gauche et descendez les ennemis sur le balcon. Restez sur le balcon, avancez à gauche, éliminez d'autres soldats nazis et détruisez un second inhibiteur. Ramassez un lingot d'or sur les caisses de gauche puis descendez les escaliers.

Mettez-vous derrière le pilier qui contient une source du Voile. Utilisez le bouclier ainsi que l'Ultrapuissance puis achevez les soldats et le sorcier. Ensuite, allez au nord et détruisez l'inhibiteur qui est près du cheminée. Montez les escaliers qui sont de l'autre côté, éliminez les ennemis et détruisez un autre inhibiteur.

Prenez à gauche, entrez par la porte et suivez le couloir. Allez à droite en sortant, éliminez les ennemis sur la passerelle et prenez les documents qui sont sur la table. Ensuite, descendez les escaliers et achevez deux autres gardiens. Fouillez le casier de droite, le panneau d'affichage près de la porte verrouillée et suivez le chemin.

Descendez d'autre nazis dans le couloir qui est à gauche, activez le levier pour ôter le champ magnétique et éliminez le sorcier dans la salle suivante. Prenez l'arme Leichenfaust 44, éliminez l'Altéré dans la salle et prenez le passage ouest. Ramassez les munitions sur la table, avancez et entrez dans la bibliothèque. Avancez et prenez à gauche. Achevez plusieurs Assassins et un sorcier. Montez les escaliers, ramassez les documents sur le bureau qui est à droite et avancez jusqu'à la porte.

Entrez, avancez et désactivez le champ. Entrez dans la grande salle suivante, descendez les escaliers et achevez les soldats nazis qui s'y trouvent. Ensuite, avancez jusqu'à la cheminée, activez le Voile et entrez dans la brèche qui se trouve dans la cheminée.

Suivez le chemin à l'intérieur, éliminez deux Renifleurs et atteignez la pièce remplie de munitions. Récupérez un livre d'or dans le coin en bas à droite, deux sacs d'or près de la porte et plusieurs munitions sur la table.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la grande salle à manger et montez aux escaliers qui se trouvent à l'Est. Allez à droite, en haut des marches, et repérez un lingot d'or derrière une peinture. Retournez-vous, franchissez la porte qui est en face des marches et suivez le corridor.

Avancez jusqu'à la passerelle et sautez sur les conduits d'aération. Repérez le tout petit bureau dans la grande salle qui est en bas et atteignez-le. Entrez par le trou dans le toit, ouvrez le coffre fort et récupérez un livre du pouvoir. Ensuite, refaites le chemin à  gauche pour revenir à la grande salle, puis au balcon, et poursuivez vers la porte qui est à l'Est. Activez le Voile pour entrer dans un passage secret, suivez le corridor et faites le plein de munitions. Récupérez un sac d'or dans le coin gauche, prenez la porte et montez les marches.

**Boss : Reine Geist**
Vous disposez d'une mitrailleuse anti-aérienne en main et vous devez éliminer la reine Geist. D'abord, ouvrez le feu et mitraillez-la jusqu'à ce qu'elle tombe par terre. Lorsqu'elle est assommée, visez son abdomen et tirez pour détruire les sacs d'oeufs. Ensuite, la reine Geist vous envoie plusieurs larves pour vous attaquer. Visez-les et détruisez-les avant qu'elles ne vous atteignent. Ensuite, lorsque la reine détruira votre tourelle,  trouvez une autre mitrailleuse dans un des coins de l'arène et prenez les commandes. Refaites la même opération depuis le début et détruisez le second sac d'oeufs. Répétez cette démarche deux autres fois, explosez les quatre sacs d'oeufs de la Reine Geist et achevez ainsi la première partie du combat.

Après la scène cinématique, traversez le pont pour rentrer et préparez-vous à affronter la Reine une deuxième fois. Prenez le Leichenfaust 44, visez-la et tirez en reculant.  De temps à autre, elle disparait et réapparait derrière vous. Retournez-vous et tirez à nouveau en reculant. Lorsqu'elle aura subi assez de dégâts, elle se retrouve assommée près de la sortie. Courez alors en sa direction, approchez-vous de son crane et placez la dynamite pour l'exploser une fois pour toutes. Enfin, traversez le pont et trouvez le camion qui vous mènera au centre-ville.

## Chapitre 12 : centre-ville

### Détruisez les tours

Après la scène cinématique, vous devez éliminer tous les soldats ennemis le temps que votre camarade désactive l'antenne. Regardez vers la cour, utilisez le contrôle temporel et éliminez le soldat volant. Activez le Voile et achevez les autres nazis.

Ensuite, allez au centre-ville et suivez le chemin des égouts pour rejoindre la section Est. Suivez la boussole, éliminez les ennemis dans la cour et sur le balcon. Montez les escaliers jusqu'à l'antenne et détruisez-la.

Ensuite, revenez su vos pas le long du tunnel et allez à droite en sortant. Repérez une porte qui vous mènera au Centre-ville Ouest et prenez-la. Suivez le chemin tout droit jusqu'à la cour. Eliminez d'autres ennemis, repérez l'antenne sur votre droite et détruisez-la.

Ensuite, entrez dans le menu objectif et assignez la mission " Poste émetteur ". L'immeuble contenant le poste émetteur est sur le chemin du retour. Suivez le marqueur sur la boussole, approchez-vous de la porte et entrez.

## Chapitre 13 : Poste émetteur

Ouvrez la seconde porte qui est au fond et descendez les quelques nazis qui sont en face. Visez le baril explosif pour les éliminer rapidement. Ensuite, récupérez les documents sur la table et avancez à gauche. Repérez une source du Voile dans un garage, activez le bouclier et l'Ultrapuissance et tirez sur les tourelles de loin. Visez le sniper en haut des tourelles puis détruisez l'inhibiteur derrière celles-ci.

Activez le Voile, repérez une échelle secrète dans le mur et grimpez. Montez sur le balcon, ouvrez la porte et récupérez

une relique dans la valise. Rebroussez chemin, poursuivez à l'Ouest et repérez un sac d'or dans l'allée qui est juste à droite de la mitrailleuse.

Suivez le chemin menant à l'Ouest, visez le baril explosif et descendez le sorcier accompagné de trois soldats en même temps. Avancez, entrez dans le corridor et rejoignez la grande salle.

Avancez dans le coin à droite des escaliers, ramassez un sac d'or se trouvant par terre et descendez les marches. Faites le plein de munitions et montez les autres marches vers l'Ouest. Suivez le chemin, repérez un livre du pouvoir dans une vitre brisée et prenez-le.

Poursuivez le chemin, actionnez le levier et désactivez le champ magnétique. Retournez-vous, visez le groupe de nazis et lancez une grenade pour les éliminer. Canardez les soldats restants et descendez.

Prenez l'entrée qui est à droite des escaliers et allez à droite. Prenez une arme redoutable comme le canon à particules ou le Leichenfaust 44 et descendez la troupe de nazis qui arrive. Cette troupe comprend un sorcier, un Heavy et plusieurs soldats. Une fois que la zone est nettoyée, actionnez le levier qui est dans la pièce à l'ouest et revenez à la pièce qui était protégée par le champ. Récupérez un sac d'or dans le coin (en bas à gauche), repérez un conduit d'aération près du sac et entrez.

Eliminez silencieusement les deux gardes à droite et descendez. Montez sur la planche inclinée, sautez sur les caisses puis sur la passerelle. Activez le Voile, grimpez à l'échelle secrète et avancez à droite sur la passerelle. Entrez dans un nouveau conduit d'aération et descendez dans une grande salle. Eliminez le soldat qui est dans le couloir et les deux autres postés devant l'appareil. Approchez-vous des deux soldats morts et prenez les documents se trouvant sur le bureau.

Suivez le chemin du couloir, sortez et allez d'abord à droite. Prenez le sac d'or dans le coin, revenez à gauche et éliminez les soldats qui sont au fond. Montez les marches sur votre droite, suivez le chemin et entrez. Utilisez l'Ultrapuissance et mitraillez les deux ennemis qui sont plus loin puis remontez les marches.

Défoncez la porte, entrez et avancez jusqu'à la prochaine porte. Prenez les documents sur le mur de droite, rechargez la jauge à gauche et entrez. Avancez directement à droite, prenez le sac d'or et les munitions pour le lance-roquettes. Ensuite, retournez-vous et approchez-vous du rebord. Prenez le fusil sniper, visez les snipers ennemis sur l'autre bâtiment et tuez-les. Allez à gauche, ramassez d'autres munitions et approchez-vous à nouveau du rebord. Activez le Voile, visez le générateur du champ magnétique qui est dans la fenêtre et lancez une roquette pour le détruire.

Ensuite, montez les escaliers et achevez quelques nazis sur le toit. Ensuite, descendez et entrez dans la salle de contrôle. Prenez le document qui est sur le mur de droite et sortez. Prenez les commandes de la tourelle anti-aérienne et ouvrez le feu sur l'émetteur. Détruisez-le, mitraillez les deux soldats volants et quittez la tourelle.

Rebroussez chemin jusqu'au grand trou dans le toit. Descendez, suivez l'unique chemin en évitant les flammes et retournez finalement au centre-ville.

## Chapitre 14 : Centre-ville

A présent, retournez au centre-ville et allez directement vers la planque de Kreisau via le tunnel. Dès que vous entrez, discutez avec les quelques personnes et préparez-vous à une attaque nazi. Défendez la planque, utilisez le bouclier, l'Ultrapuissance et descendez le sorcier et ses soldats. Avancez tout droit dans le couloir, utilisez l'Ultrapuissance et descendez le Heavy. Ensuite, retournez à la planque et discutez avec Hans Schmidt.

A présent, entrez par la trappe et revenez aux égouts. Suivez le chemin des égouts et rejoignez la planque de l'Aube d'or. Entrez, discutez avec Erik Dangle et sortez. Entrez dans le menu des objectifs et choisissez d'effectuer la mission QG des SS. Suivez le marqueur pour aller jusqu'au centre-ville Est, éliminez les soldats devant le QG et entrez.

## Chapitre 15 : QG des SS

Entrez, éliminez les soldats postés dans la réception et franchissez la porte de droite. Récupérez le sac d'or sur le coffre, fouillez ce dernier et revenez sur vos pas. Prenez la porte à gauche, avancez  et prenez à droite. Mitraillez les ennemis dans la pièce et entrez dans la pièce qui est juste à gauche de l'entrée. Ramassez le lingot d'or dans la mallette, sortez et entrez dans une autre pièce plus loin à gauche. Ramassez un sac d'or et des documents sur les tables puis revenez sur vos pas et montez les escaliers qui sont sur votre droite.

Éliminez les soldats qui arrivent, entrez dans la pièce de droite et achevez ceux qui s'y trouvent. Récupérez un sac d'or sur la table au milieu, les documents dans le coffre à droite et sortez.Prenez l'entrée qui est à gauche des marches, avancez tout droit et tournez à droite. Entrez dans la pièce qui est à gauche, ramassez le sac d'or sur la table, fouillez le tiroir pour trouver des renseignements puis sortez.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la première pièce à droite. Éliminez les nazis  à l'intérieur, ouvrez la porte du placard qui est à gauche et grimpez à l'échelle. Détruisez l'inhibiteur, avancez au fond à droite et ouvrez le coffre pour trouver un lingot d'or.

Ensuite, retournez à la pièce, activez le Voile et entrez par le passage dans le mur. Approchez-vous du panneau à gauche et récupérez les renseignements dont vous avez besoin.  Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à la salle  des femmes innocentes et éliminez les ennemis. Entrez dans la seconde salle qui est à gauche, prenez la porte de droite et descendez. Suivez le chemin, repérez une source à proximité d'une citerne et atteignez-la. Examinez la valise qui se trouve juste à côté, prenez lingot d'or et poursuivez votre échappée. Ouvrez la plaque d'égouts, descendez et rejoignez ainsi le centre-ville Est.

### Centre-ville Est

A présent, retournez à la planque de l'Aube d'or et discutez avec votre contact. Ensuite, allez à droite de la sortie et entrez dans la base paranormale non loin de votre position.

## Chapitre 16 : Base Paranormale

Entrez, ramassez le sac d'or à droite des escaliers et éliminez les soldats postés en haut. Montez les marches, libérez le prisonnier et montez aux escaliers de droite. Éliminez un sorcier et d'autres soldats en haut, ramassez les deux sacs d'or à gauche et montez les marches.

Eliminez les soldats sur votre gauche, avancez et descendez les escaliers à gauche. Récupérez un sac d'or près d'une machine à coudre et revenez. Entrez dans la pièce que vous aviez dépassée, éliminez d'autres ennemis et entrez dans une autre pièce à droite. Récupérez une relique dans l'étagère, sortez et entrez par la double porte du milieu. Ramassez un sac d'or et des documents dans la pièce qui est à gauche, revenez sur vos pas et montez aux escaliers à l'autre côté.
Avancez à gauche en sortant, éliminez d'autres soldats nazis et prenez la première entrée à gauche. Descendez les ennemis et libérez le prisonnier. Récupérez le sac d'or sous la table, les documents dans le casier et sortez.

Poursuivez le chemin allant à gauche et ouvrez la porte qui est au fond du couloir. Récupérez un sac d'or sous les caisses, ouvrez la porte et tuez les ennemis qui sont à l'intérieur. Activez le Voile et tirez sur l'un des Geist pour les éliminer en un seul coup. Ensuite, libérez le prisonnier, récupérez les documents dans le casier et le sac d'or sur la table de droite. Enfin, ouvrez les portes suivantes et retournez au centre-ville Est.

### Centre-ville Est

Grimpez à l'échelle, dégommez le soldat qui manie le lance-roquettes et éliminez les autres qui sont en bas. Ensuite, descendez et allez à l'Est. Suivez la route et tuez les nazis que vous apercevez. Poursuivez le long de l'allée qui est en face de la planque de l'Aube d'or et continuez jusqu'au centre-ville.

Repassez par la planque du Cercle de Kreisau, descendez dans les égouts et suivez le marqueur de la boussole. Achevez d'autres nazis et allez au centre-ville Ouest.

Eliminez les ennemis que vous rencontrez le long du chemin et atteignez la cour de l'aérodrome. Achevez plusieurs ennemis et faites attention au  tank qui vous tire dessus. Prenez le lance-roquettes, activez le contrôle temporel et détruisez-le. Enfin, dégagez la voie en éliminant les ennemis restants et suivez le chauffeur jusqu'au camion.

## Chapitre 17 : L'aérodrome

Eliminez le sorcier et les s ennemis qui arrivent, descendez dans le fossé sous le camion et récupérez un sac d'or. Allez vers le sud, repérez un sac d'or dans une étagère et ramassez-le.

Ensuite, entrez dans la pièce suivante au nord-ouest et descendez les mécaniciens. Entrez, ramassez un sac d'or près de l'étagère qui est à droite, des documents sur le bureau de gauche et montez aux escaliers, plus loin. Faites attention au soldat équipé de lance-flammes se trouvant à gauche, activez le contrôle temporel et achevez-le.

Ensuite, marchez sur la clôture et sautez sur la poutre métallique, au milieu. Avancez et récupérez un lingot d'or dans une valise, plus loin. Revenez sur la passerelle et allez au nord cette fois-ci.

Entrez dans la première pièce, ramassez un sac d'or sur les casiers à droite et entrez dans la pièce suivante. Récupérez les documents sur le bureau qui est à gauche, les munitions et ouvrez l'autre porte qui est à gauche.

Vous apercevez alors plusieurs ennemis arriver dans la cour. Sortez votre arme favorite, descendez près de la source du Voile et canardez les ennemis un par un. Si vous êtes blessé, battez en retraite pour recharger le Voile puis revenez à l'attaque. Utilisez l'Ultrapuissance pour éliminer les ennemis protégés derrière des boucliers et sécurisez la cour.

Ensuite, allez derrière la tourelle au fond à gauche de la cour et ramassez le sac d'or qui s'y trouve. Allez au Nord-est, utilisez le contrôle temporel ainsi que l'Ultrapuissance et achevez les soldats volants.  Détruisez les boucliers avec des coups de feu ultra puissants, avancez et entrez dans la cour suivante.

Eliminez plusieurs Renifleurs qui arrivent par la droite et tuez également quelques soldats dans le coin droit. Ramassez un sac d'or près de la cabine du gardien, à gauche de l'entrée, et revenez au Sud-est. Reprenez le chemin principal, ramassez un autre sac d'or derrière les petites caisses de droite et continuez jusqu'au hangar. Avancez, montez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à la salle de contrôle. Ramassez un sac d'or près de l'étagère à gauche de l'entrée et suivez le chemin pour descendre les marches.

Dans ce rude combat, vous devez éliminer les monstres qui arrivent et l'ennemi qui est protégé à l'intérieur du Cercle. D'abord, activez l'Ultrapuissance et détruisez les trois générateurs qui brillent en rouge.

Avancez rapidement à droite de l'entrepôt, éliminez les deux premiers monstres qui arrivent et repérez la source du Voile pour recharger la jauge. Lorsque le champ protégeant l'ennemi est détruit, prenez le Leichenfaust 44. Restez en mode Ultrapuissance, ouvrez le feu et achevez-la en quelques tirs.

Après le combat, partez au sud-est de l'entrepôt, entrez et montez aux escaliers. Tuez le Renifleur, entrez dans le premier bureau et récupérez les documents sur la table. Ensuite, ouvrez l'autre porte à gauche, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez le second bureau. Faites le plein de munitions, ramassez le sac d'or et rebroussez chemin jusqu'aux escaliers.

Allez tout droit en descendant les marches, sortez et éliminez le manieur du lance-flamme, à gauche, grâce à l'Ultrapuissance. Ensuite, allez d'abord à droite et entrez dans le bâtiment qui se trouve derrière la tourelle. Visitez le bureau, récupérez un lingot d'or dans une mallette et revenez sur vos pas.

A présent, prenez la porte qu'avait prise le manieur du lance-flamme et ramassez un sac d'or derrière le camion près des marches. Avancez jusqu'au fond, prenez les documents sur le mur et descendez par la trappe pour atteindre l'Aérodrome Est.

### Aérodrome Est

Avancez à gauche, éliminez le soldat nazi et ramassez le sac d'or sous les escaliers. Suivez le corridor, éliminez le manieur de lance-flamme, les soldats nazis, et suivez le chemin. Récupérez un sac d'or près des citernes à gauches des marches puis prenez les escaliers. Lancez une grenade dans la première pièce à gauche, détruisez ainsi l'inhibiteur et éliminez les soldats qui sont à l'intérieur. Ramassez le sac d'or derrière la machine, sortez et mitraillez les nombreux soldats qui arrivent.

Entrez dans la seconde pièce (à droite), faites le plein de munitions, récupérez un lingot d'or dans une mallette et sortez. Descendez les escaliers qui sont au fond, dégommez quatre autres nazis et approchez-vous des escaliers du fond. Avant de monter, récupérez un sac d'or au pied de la grande canalisation, à droite des marches.

Montez les marches, rejoignez le hangar et éliminez le sorcier ainsi que le manieur de lance-flamme grâce aux pouvoirs du Voile.
Ramassez un sac d'or près de la rampe qui mène à l'avion puis montez sur la passerelle. Actionnez le levier, récupérez des documents sur la table qui est à proximité de la machine et prenez l'entrée Nord.

Prenez les documents sur les caisses, tournez à droite et couvrez-vous. Sortez le fusil sniper, visez les ennemis de loin et dégommez-les. Avancez jusqu'au fond du couloir et trouvez un sac d'or près de la porte. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans la seule pièce disponible. Achevez les chercheurs, activez le contrôle temporel et éliminez l'Assassin. Tuez également le sorcier, récupérez les documents sur la table près de la fenêtre et poursuivez au Nord-est.

Tuez d'autres soldats et d'autres sorciers dans le couloir, ramassez un sac d'or près des caisses de droite et continuez. Dépassez la porte verrouillée par le champ magnétique et mettez-vous près des caisses au fond. Visez le baril explosif à travers le champ, passez en Ultrapuissance et tirez pour endommager l'appareil et l'inhibiteur. Ensuite, entrez à l'aide du contrôle temporel et atteignez la pièce suivante.

Repérez la source du Voile à droite, utilisez-la pour remplir votre jauge et éliminez deux vagues successives d'ennemis. D'abord, utilisez l'Ultrapuissance et achevez le manieur de lance-flamme. Utilisez le bouclier pour ne pas subir de dégâts et éliminez les sorciers. Si votre jauge du Voile est vide, rechargez-la et reprenez les assauts. Enfin, éliminez les ennemis qui arrivent par l'élévateur, empruntez ce dernier et montez.

Ramassez la relique d'or près du vendeur d'armes, achetez de nouvelles améliorations pour la dernière fois et avancez jusqu'au quai. D'abord, éliminez les deux mécaniciens à droite et faites attention au sniper qui se trouve au loin, en haut à droite. Prenez votre fusil sniper, éliminez ce dernier et avancez sur la passerelle. Faites attention aux soldats et aux deux monstres qui arrivent, utilisez l'Ultrapuissance et achevez-les.

Ensuite, avancez à droite, éliminez les soldats qui sont sur la passerelle de droite et ceux au fond en face. Prenez les escaliers qui sont à gauche, éliminez d'autres soldats sur la passerelle et montez au dernier étage. Eliminez les ennemis restants sur la passerelle de l'autre côté et approchez-vous de la cabine de contrôle. Activez l'Ultrapuissance, ou le bouclier, et tuez le sorcier ainsi que plusieurs autres soldats nazis. Entrez dans la cabine, récupérez des documents sur la machine de droite puis activez le levier pour déployer le pont. Enfin, avancez sur le pont et rejoignez le Zeppelin.

## Chapitre 17 : Zeppelin

D'abord, tuez les deux mécaniciens sur la plateforme et avancez à droite. Achevez les autres ennemis qui sont sur la plateforme inférieure puis atteignez-la. Descendez les escaliers à gauche et éliminez un Heavy accompagné de plusieurs soldats. Visez le baril explosif pour éliminer les ennemis en un seul coup puis occupez-vous du mastodonte. Si votre jauge de Voile est vide, utilisez une arme lourde comme le lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Entrez dans le Zeppelin par la brèche, prenez les documents sur la caisse de droite et descendez les escaliers. Tuez le chercheur, suivez le couloir de gauche et entrez dans la pièce. Ramassez les documents qui sont sur le mur, à droite de la porte, et avancez sur la passerelle puis éliminez les ennemis qui arrivent.

Avancez tout droit sur la passerelle, suivez le chemin de droite et ramassez les documents posés sur la caisse. Entrez,

tuez les chercheurs, posez la dynamite sur les appareils qui sont à droite et sortez. Suivez l'autre chemin de la passerelle, tuez les soldats qui sortent de l'élévateur et prenez ce dernier.

Éliminez le premier soldat, descendez les marches puis dégommez quatre autres sur la passerelle. Avancez, faites attention au manieur de lance-flamme qui arrive en courant par la droite et tuez-le. Abattez les ennemis restants et suivez le chemin jusqu'à la porte.

Prenez le lance-roquettes, entrez et lancez une roquette tout droit vers la porte qui vous fait face pour éliminer un grand nombre d'ennemis. Ensuite, descendez le manieur de lance-flamme et les ennemis restants avec votre deuxième arme. Une fois que la zone est nettoyée, prenez les documents sur la dernière caisse (à droite) et franchissez la porte d'en face.

Activez le Voile et repérez les quatre moteurs à droite et à gauche. Éliminez les soldats volants et détruisez-les à l'aide d'une roquette (ou du Leichenfaust 44). Ensuite, prenez votre lance-flamme et montez les escaliers en courant. Incinérez les soldats et la femme qui sortent de la petite pièce et entrez. Désactivez le champ magnétique et entrez dans la pièce suivante.

Après la scène cinématique, allez à droite et éliminez les chercheurs. Entrez dans la pièce suivante, éliminez deux soldats, deux chercheurs et récupérez les documents sur l'une des caisses.

Prenez la porte suivante, tuez le chercheur et utilisez le bouclier pour passer les faisceaux électriques. Avancez jusqu'au champ magnétique, visez le baril explosif et tirez en mode Ultrapuissance pour exploser l'interrupteur. Entrez, avancez sur l'une des passerelles et éliminez les ennemis qui sont dans la zone. Utilisez le Voile pour les repérer et dégommez-les. Poursuivez jusqu'au fond et jusqu'à la cabine, éliminez le sorcier et actionnez le levier du milieu. Entrez par la porte qui est devant le levier et visitez une petite pièce à gauche. Faites le plein de munitions, récupérez des documents et sortez. Ensuite, suivez le corridor et prenez l'élévateur.

Vous aboutissez dans une grande salle remplie de soldats ennemis. Activez le contrôle temporel et éliminez un maximum de soldats avant que la jauge ne se vide. Repérez une source du Voile près de l'entrée et achevez les ennemis restants. Ensuite, récupérez les documents sur la grande table du milieu et sortez par l'une des portes au sud.

Traversez la passerelle et entrez au hangar. Allez à gauche et activez le levier pour déployer la passerelle puis traversez-la. Ensuite, activez le levier de la passerelle du milieu et éliminez les ennemis de loin. Prenez couverture derrière les caisses de gauche et près de la source. Récupérez les documents sur les caisses, activez un autre levier au milieu et rejoignez le côté opposé de la pièce.

Entrez par l'une des deux portes et accédez à la salle du portail. Eliminez les deux ennemis aux commandes des tourelles puis achevez l'Assassin. Montez les escaliers de droite et entrez dans la cabine de commande. Tuez le chercheur, ramassez les documents sur la machine et actionnez le levier.

Sortez, éliminez le sorcier, les soldats nazis et le Heavy qui arrivent. Abaissez le levier du portail et attendez que le portail s'active. Retournez jusqu'à la cabine si vous êtes blessé et éliminez les ennemis qui arrivent. Ensuite, approchez-vous du portail, activez le bouclier et le contrôle temporel et entrez.

## Chapitre 18 : Soleil Noir

Avancez, ramassez les munitions à droite, préparez-vous au dernier affrontement et entrez dans le second portail. Le combat se divise en trois phases :

### Phase 1

Après la scène cinématique, prenez le Leichenfaust 44 et mettez-vous derrière les machines. Activez l'Ultrapuissance, déplacez-vous avec la machine et ouvrez-le feu sur votre ennemi. Activez également le bouclier si vous n'est pas à couvert et trouvez refuge derrière une autre machine. Remplissez votre jauge du Voile et reprenez les attaques ultras puissantes avec la même arme. Lorsque Hans aura subi assez de dégâts, il est assommé. Par conséquent,

approchez-vous de lui pour le saisir et appuyez sur la touche d'attaque pour détruire son premier cristal.

### Phase 2

Dans cette seconde phase, votre ennemi utilise le contrôle temporel pour s'approcher rapidement de vous.  Par conséquent, utilisez le contrôle temporel à votre tour, activez l'Ultrapuissance et tirez-lui dessus avec une arme puissante.

Repérez les sources de Voile près de la fenêtre et sous les engrenages. Remplissez la jauge et reprenez les attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé à nouveau. Approchez-vous de lui et détruisez un deuxième cristal.

### Phase 3

Avant de reprendre les hostilités, descendez et faites le plein de munitions dans la tente. Lorsque vous êtes prêt, remontez la pente. Visez le point fragile du pont et tirez avec votre lance-roquettes ou le Leichenfaust 44.

Ensuite, remontez à l'échelle et éliminez les nombreux Renifleurs qui arrivent à l'aide du canon à particules. Continuez à remonter la pente par la gauche, ouvrez le feu sur Hans avec le canon à particules et avancez jusqu'au bout pour remonter vers l'arène précédente.

De retour dans l'arène, activez l'Ultrapuissance et canardez-le avec votre plus puissante arme (le Leichenfaust44). Utilisez les sources du Voile près des engrenages, prenez couverture derrière les murs et répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit assommé.

Si vous êtes à court de munitions, prenez une autre arme lourde, comme le lance-roquettee ou le fusil à particules. Enfin, approchez-vous de lui une dernière fois et détruisez le dernier cristal. Une fois que Hans est abattu, rejoignez le portail et libérez ainsi Eisenstadt. Félicitations ! Vous avez complété Wolfenstein !

# Wolfenstein 3D

© id Software 2009

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Blazkowicz au pouvoir ! (40)

Terminer les six épisodes en difficulté "Indomptable" ou supérieure.

### Confronté (15)

Terminer l'épisode 6 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

### Dément condamné (15)

Terminer l'épisode 5 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

### Sombre secret dévoilé (15)

Terminer l'épisode 4 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

### Un Führer de moins (15)

Terminer l'épisode 3 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

### Opération Eisenfaust terminée (15)

Terminer l'épisode 2 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

### Adieu Wolfenstein (15)

Terminer l'épisode 1 en difficulté "En douceur" ou supérieure.

### Seul au monde (20)

Tuer 100% des ennemis d'un niveau en difficulté "En douceur" ou supérieure.

### Nettoyage par le vide (20)

Récupérer 100% des trésors d'un niveau.

### Ce mur est vivant ! VIVANT ! (10)

Trouver un secret.

### Vous êtes la mort incarnée (10)

Terminer un niveau en difficulté "La mort incarnée !".

### Ça ne fait que commencer (10)

Quitter un niveau, quel que soit le niveau de difficulté.

## DÉMARRER AVEC 1 000 $

Si vous avez téléchargé le jeu Wolfenstein 3D, vous pourrez démarrer votre partie de Wolfenstein avec un bonus de 1 000 $.

## SUCCÈS

### Banquier (10)

Finir un match dans Bank en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

### Chemin des canaux (10)

Match terminé dans Canals en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

### Brûlure chimique (10)

Finir un match dans Chemical en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

### Opérateur (10)

Finir un match dans Facility en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

### Hospitalisé (10)

Finir un match dans Hospital en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

### Attention au manoir ! (10)

Finir un match dans Manor en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

### Radio pirate (10)

Finir un match dans Rooftops en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

### Onde de choc (10)

Finir un match dans Tesla en étant la majorité du temps dans l'équipe gagnante. (1 min. minimum)

### Sujet de test (10)

Utiliser chaque compétence du Voile une fois (multijoueur).

### Voilophile (10)

Passer 5 minutes dans le Voile (multijoueur).

### Aspi à Ley (10)

Vider 5 mares du Voile contenant de l'énergie du Voile (multijoueur).

### Frappes chirurgicales (30)

Éliminer 200 joueurs ennemis en utilisant l'attaque du Voile (multijoueur).

### Feu d'artifice (30)

Éliminer 100 joueurs ennemis en utilisant le sac d'explosifs (multijoueur).

### Retour d'outre-tombe (30)

Ressusciter 250 coéquipiers dont 10 au cours d'une seule partie (multijoueur).

### Focalisation (30)

Redonner 5 000 points de santé à vos coéquipiers en utilisant l'Aura de Soins (multijoueur).

### Donateur (30)

Donner 100 trousses de soins à vos coéquipiers (multijoueur).

### Coureur (30)

Utiliser la vitesse du Voile pendant 30 minutes (multijoueur).

### Ingénieur (30)

Remplir 30 objectifs principaux et 50 objectifs secondaires (multijoueur).

### Matraquage (30)

Tuer 50 ennemis avec des attaques au corps à corps au cours d'une campagne solo.

### Bubulle (20)

Bloquer 1000 tirs avec le pouvoir Bouclier au cours d'une campagne solo.

### Destructeur (20)

Détruire 1000 éléments destructibles au cours d'une campagne solo.

### Conservateur (30)

Terminer une mission sans recharger au cours de la campagne solo.

### Fin de partie (10)

Terminer la campagne solo, quel que soit le mode de difficulté.

### Fana de gadgets (20)

Acheter toutes les améliorations d'une arme au cours de la campagne solo.

### Chasseur (10)

Tuer un ennemi de chaque type au cours d'une campagne solo.

### Chercheur d'or (30)

Récupérer tous les éléments de valeur au cours d'une campagne solo.

### Collectionneur (10)

Récupérer toutes les armes au cours d'une campagne solo.

### Geist renommé (20)

Passer deux heures dans le Voile au cours d'une campagne solo.

### Rage (20)

Terminer la campagne solo en mode Difficile ou Furieux.

### Bibliothécaire (20)

Récupérer tous les Livres de Pouvoir au cours d'une campagne solo.

### Citadin (20)

Terminer toutes les missions du centre-ville au cours d'une campagne solo.

### Blitzkrieg (30)

Terminer la campagne solo en moins de 12 heures.

### Espion émérite (20)

Récupérer tous les renseignements au cours d'une campagne solo.

### Oeil de lynx (30)

Trouver tous les objets à récupérer au cours d'une campagne solo.

### Petit nouveau (10)

Terminer la mission de la gare au cours d'une campagne solo.

### Saccage (20)

Tuer 200 ennemis avec l'Ultra-puissance au cours d'une campagne solo.

### Invisible (30)

Terminer la campagne solo en mourant moins de trois fois.

### Petite virée (10)

Terminer toutes les missions du centre-ville au cours d'une campagne solo.

### Super-soldat (30)

Terminer la campagne solo en mode Furieux.

### Temps écoulé (20)

Utiliser le Contrôle temporel pendant plus d'1 heure au cours d'une campagne solo.

### Trésor de guerre (20)

Récupérer plus de 30 000$ au cours d'une campagne solo.

### Surpuissance (20)

Tuer 3 ennemis flottants.

### Militaire de carrière (15)

Atteindre le rang 25 (multijoueur).

### Très haut gradé (15)

Atteindre le rang 50 (multijoueur).

### Camp d'entraînement (30)

Faire une victime avec chaque arme du soldat, le sac d'explosifs et l'Attaque du Voile (multi).

### Bulldozer (30)

Éliminer 200 joueurs ennemis avec le Panzerschreck ou le lance-flammes (multijoueur).

### Élève infirmier (30)

Ressusciter un joueur, donner une trousse de soins et soigner quelqu'un via l'Aura de Soins (multi).

### Entraînement de base (30)

Remplir un objectif principal, donner un pack de munitions et utiliser la vitesse du Voile (multi).

### Fournisseur officiel (30)

Donner 100 packs de munitions à vos coéquipiers (multijoueur).

# Word Puzzle

© InterServ 2007

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Petit champion (5)

Obtenez "5 combos" en mode Arcade.

### Premier à l'arrivée (5)

Soyez le premier à terminer votre grille lors d'une partie Xbox LIVE classée.

### Artiste au sommet (10)

Gagnez 1000 points en mode Libre.

### Semeur de chrono (10)

Désamorcez une bombe en moins de 5 secondes en mode Survie.

### Expert en Survie (10)

Désamorcez 6 bombes d'affilée sans manquer un seul mot-bombe en mode Survie.

### Succès rapide (10)

Remportez la première victoire en bataille locale 2 joueurs.

### Expert en combos (20)

Obtenez "30 combos" en mode Arcade.

### Triple champion (20)

3 victoires d'affilée en bataille classée Xbox LIVE.

### Maître en Survie (20)

Désamorcez toutes les bombes et passez tous les niveaux du mode Survie.

### Maître des combos (30)

Obtenez "50 combos" en mode Arcade.

### Quintuple champion (30)

5 victoires d'affilée en bataille classée Xbox LIVE.

## Champion (30)

Gagnez 4000 points en mode Survie.

# World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets

© Activision 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PHIL HELLMUTH

Entrer le code suivant comme nom de joueur.

BEATTHEBRAT  Débloquer Phil Hellmuth

# World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition

© Activision / Left Field 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TOUS LES PROS (MODE EDIT PLAYER)

| | |
|---|---|
| Beth Fischman | Le battre durant un événement WSOP |
| Carrie Lew | Le battre durant un événement WSOP |
| Chip Jett | Le battre durant un événement WSOP |
| Chris Ferguson | Le battre durant un événement WSOP |
| Darrel Dicken | Le battre durant un événement WSOP |
| Dennis Waterman | Le battre durant un événement WSOP |
| Edward Moncada | Le battre durant un événement WSOP |
| Jim Meehan | Le battre durant un événement WSOP |
| John Phan | Le battre durant un événement WSOP |
| Max Pescatori | Le battre durant un événement WSOP |
| Men Nguyen | Le battre durant un événement WSOP |
| Scotty Nguyen | Le battre durant un événement WSOP |

# Worms 2 : Armageddon

© Team 17 2009

+ D'INFOS FORUM

## LISTE DES SUCCÈS

### Soldat solitaire (20)

Complétez la campagne solo.

### Viens boire un petit coup (15)

Tuez 170 vers ennemis en les envoyant dans l'eau.

### Maître des classements (30)

Obtenez 17 victoires dans chaque type de partie avec classement.

### Oscar Armageddon (5)

Utilisez l'arme Armageddon 10 fois.

### La panenka de la grenade (20)

Gagnez une partie juste avec la grenade.

### Rapide, rose et dur (30)

Gagnez une partie avec classement en moins de 3 minutes.

### La horde sauvage (10)

Tuez 6 vers ennemis en un seul tour.

### Troupeau taquin (10)

Utilisez 25 moutons dans n'importe quel type de parties avec classement.

### Pichenette de la victoire (10)

Gagnez une partie en utilisant la pichenette.

### Un ninja dans la ville (20)

Utilisez la corde ninja 1000 fois.

### Alléluia ! (10)

Utilisez la légendaire sainte grenade.

## Pyromane (20)

Utilisez des armes à feu 200 fois.

# Wrestle Kingdom

© Yuke's Co

+ D'INFOS FORUM

## PERSONNAGES CACHÉS

**Antonio Inoki**
Terminez la variante NJPW du mode Drama.

**Great Muta**
Terminez la variante AJPW du mode Drama.

**Masked Devilock**
Terminez la variante Free du mode Drama.

**Tiger Mask**
Terminez la variante NOAH du mode Drama.

# WSC Real 09

© Deep Silver / Blade Interactive Studios 2009

+ D'INFOS FORUM

## CODE SECRET

A l'écran titre, faites : **Y, B, Y, X, B et Y** pour débloquer toutes les coupes et l'ensemble des joueurs professionnels (disponibles en mode Versus). Un son confirmera la validité du code.

# WWE Legends of Wrestlemania

© THQ / Jakks Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## TENUES ALTERNATIVES

Ces codes sont à saisir sur l'écran des mots de passe, accessible depuis le menu principal.

| | |
|---|---|
| `BrutusTheBarberShop!` | Costume spécial (Brutus Beefcake) |
| `CobraClutchSlaughter` | Costume spécial (Sergent Slaughter) |
| `HawkFromLegionOfDoom` | Costume spécial (Hawk's LOD 2000) |
| `IronSheikCamelClutch` | Costume spécial (The Iron Sheik) |
| `ShawnsSweetChinMusic` | Costume spécial (Shawn Michael) |
| `TheBirdmanKokoBWare!` | Costume spécial (Koko B Ware) |
| `TheRoadWarriorAnimal` | Costume spécial (Animal) |
| `UndertakersTombstone` | Costume spécial (Undertaker) |
| `UnlockTheRockBottom!` | Costume spécial (The Rock) |
| `WithManagerJimmyHart` | Costume spécial (Jimmy Hart) |

## VARIANTES DE MATCHES

### "Steel Cage"

Remporter une médaille d'or en mode  Wrestlemania Tour.

### "Hell in a Cell"

Remporter deux médailles d'or en mode  Wrestlemania Tour.

### "Iron Man"

Remporter trois médailles d'or en mode  Wrestlemania Tour.

# WWE Smackdown vs Raw 2007

© THQ 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CHAMPIONNATS DES LÉGENDES

### Championnat "Million Dollar"

Terminer le mode The Legend Challenges.

### Championnat "n.W.o."

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée SummerSlam.

### Championnat "Smoking Skull"

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée Royal Rumble.

### Championnat "The Hardcore Championship Belt"

Gagner le trophée "Superstar Challenge".

## TOUTES LES ARÈNES

### Backlash

Remportez le trophée Backlash en mode Season.

### No Mercy

Remportez le trophée No Mercy en mode Season.

### Saturday Night Main Event

Remportez le trophée Superstar Challenge.

### SummerSlam

Remportez le trophée SummerSlam en mode Season.

### Unforgiven

Remportez le trophée Unforgiven en mode Season.

### Vengeance

Remportez le trophée Vengeance en mode Season.

### WrestleMania 22

Remportez le trophée WrestleMania en mode Season.

## SECRETS

### Ecran de chargement "Divas"

Remporter le trophée No Mercy.

### Entrée "DX Tag"

Remporter le trophée Vengeance.

### Ecran de chargement "WWE Legends"

Terminer le mode Legend Challenge.

## WWE LEGENDS

Remportez les trophées suivants pour pouvoir acheter les WWE Legends dans la boutique.

| WWE Legends | Trophée à remporter |
|---|---|
| Bam Bam Bigelow | Unforgiven Trophy |
| Bret Hart | Survivor Series Trophy |
| Cactus Jack | SummerSlam Trophy |
| Dude Love | SummerSlam Trophy |
| Hulk Hogan | WrestleMania Trophy |
| Jerry "the King" Lawler | No Way Out Trophy |
| Mankind | SummerSlam Trophy |
| Mr. Perfect | Backlash Trophy |
| Shane McMahon | Armageddon Trophy |
| Stone Cold Steve Austin | Royal Rumble Trophy |
| Tazz | No Way Out Trophy |
| The Anvil Jim Neidhart | Survivor Series Trophy |
| The Rock | WrestleMania Trophy |

## POINTS CAW EXP ILLIMITÉS

En mode GM, remportez le titre "GM Of The Year".

# WWE Smackdown vs Raw 2008

© THQ / Yuke's Media Creation 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu des Cheat Codes et entrez les codes suivants :

| | |
|---|---|
| `KellyKG12R` | Kelly Kelly (tenue 2) |
| `DXCOSTUME69K2` | HHH et HBK (nouveaux vêtements) |

## TOUTES LES ARÈNES

| | |
|---|---|
| `No Way Out` | 5 points en mode Hall of Fame |
| `Vengeance` | 6 points en mode Hall of Fame |
| `ECW One Night Stand` | 7 points en mode Hall of Fame |
| `December to Dismember` | 8 points en mode Hall of Fame |
| `New Year's Revolution` | 9 points en mode Hall of Fame |
| `Summerslam` | 10 points en mode Hall of Fame |
| `Wrestlemania 23` | 12 points en mode Hall of Fame |

## TOUS LES CATCHEURS

Allez dans le mode 24/7, sélectionnez l'ordinateur portable et choisissez la boutique WWE.

### Bret Hart

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

### JBL

Remportez les titres pour Smackdown. Achetez-le pour 110 000 $.

### Mick Foley

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

### "Ravishing" Rick Rude

Achetez-le pour 210 000 $.

### "Rowdy" Roddy Piper

Achetez-le pour 210 000 $.

### Sabu

Achetez-le pour 210 000 $.

### Shane McMahon

Remportez les titres pour Raw. Achetez-le pour 110 000 $.

### "Stone Cold" Steve Austin

Allez dans le Hall of Fame et choisissez d'affronter Stone Cold en Submission Match avec Bret Hart. Achetez-le pour 210 000 $.

### Terry Funk

Battez Tommy Dreamer, Sabu et Sandman in dans un match ECW Extreme Rules 4-way en utilisant n'importe quelle superstar et en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

### The Rock

Battez The Rock avec Stone Cold en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

### Vince McMahon

Remportez les titres pour ECW. Défendez un championnat en mode 24/7. Achetez-le pour 110 000 $.

## RÉCOMPENSES

Achetez ces récompenses dans la boutique WWE.

| | |
|---|---|
| Ceinture Hardcore Championship | 20 000 $ |
| Ceinture Million Dollar Championship | 20 000 $ |
| Ceinture WWF Attitude Era Championship | 20 000 $ |
| Tenue Shawn Michaels DX | 60 000 $ |
| Tenue Triple H DX | 60 000 $ |
| Tenue Vince McMahon Bald | 60 000 $ |

# WWE Smackdown vs Raw 2009

© THQ / Yuke's Media Creation 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Chapeau bas ! (10)

Remporter un match d'exhibition.

### D'enfer ! (20)

Battre Kane dans un Inferno match.

### Créer un Finisher (10)

Vaincre un adversaire en utilisant un Finisher créé.

### Une petite bagarre pour finir ! (30)

S'imposer à la fois dans un Locker Room Brawl et un Backstage Brawl.

### Scénario de Cena (20)

Terminer le scénario de Cena en mode Road to WrestleMania.

### Scénario de Triple H (40)

Terminer les scénarios DX et Evolution de Triple H en mode Road to WrestleMania.

### Scénario d'Undertaker (20)

Terminer le scénario d'Undertaker en mode Road to WrestleMania.

### Scénario de Chris Jericho (20)

Terminer le scénario de Chris Jericho en mode Road to WrestleMania.

### Scénario de Mysterio & Batista (40)

Terminer le scénario de Mysterio & Batista en mode Road to WrestleMania avec les deux Superstars.

### Chasseur de bonus (150)

Obtenir tous les bonus dans le mode Road to WrestleMania

### Ruée vers l'or (60)

En mode Carrière, remporter chaque WWE Championship au moins une fois.

### Un an dans la vie (100)

Terminer une année en mode Carrière en jouant tous les matchs.

### Imbattable (60)

Jouer avec une Superstar créée et obtenir 6 capacités en mode Carrière.

### 5 au Hall of Fame (100)

En mode Carrière, faire entrer 5 Superstars au Hall of Fame.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (30)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (200)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

### Succès secret (60)

Continuez de jouer pour déverrouiller ce succès secret.

## CHEAT CODES

### Nouveau costume pour Chris Jericho

AltJerichoModelSvR09

### Jouer avec le Boogeyman

BoogeymanEatsWorms!!

### Jouer avec Rick Flair

FlairWooooooooooooo

### Débloquer Hornswoggle comme manager

HornswoggleAsManager

### Jouer avec Jillian Hall

PlayAsJillianHallSvR

### Jouer avec Curt Hawkins et Zack Ryder

Ryder&HawkinsTagTeam

### Arène Saturday Night

SatNightMainEventSvR

### Jouer avec Layla

UnlockECWDivaLayla09

### Jouer avec Tazz

UnlockECWTazzSvR2009

### Jouer avec Snitsky

UnlockSnitskySvR2009

### Jouer avec Vince McMahon

VinceMcMahonNoChance

## MASKED MAN

Terminer le mode Road to Wrestlemania avec Chris Jericho pour débloquer Masked Man.

## MODES SECRETS

### Championnat ECW

Terminer le championnat Intercontinental.

### Championnat Hardcore

Terminer le championnat US.

### Championnat USA

Terminer le championnat Intercontinental.

### Championnat du Monde poids lourd

Terminer le championnat Hardcore.

### Championnat WWE

Terminer le championnat Hardcore.

## Ceinture du championnat Hardcore

Terminer le championnat Hardcore.

# WWE Smackdown vs Raw 2010

© THQ / Yuke's Co 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

### "L'homme à 1 million de dollars" Ted DiBiase

Avec Randy Orton, gagnez contre Ted DiBiase Jr. au Wrestlemania et mettez KO "L'homme à 1 million de dollars" après le match.

### Cowboy Bob Orton

Avec Randy Orton, durant la semaine 9, n'utilisez aucune frappe pendant le match.

### Dusty Rhodes

Avec Randy Orton, gagnez contre Cody Rhodes au Wrestlemania et mettez KO Dusty après le match.

### Eve

Avec Mickie James, durant la semaine 2, immobilisez ou soumettez Maryse.

### Ezekiel Jackson

Avec une superstar que vous avez créée, durant la semaine 3, éjectez tous vos adversaires du ring au moins une fois.

### Green & Red Dummies

Avec Randy Orton, durant la semaine 3, refusez l'aide de Cody et repoussez 3 attaques de Batista.

### Jesse

Avec Edge, durant la semaine 2, touchez tous vos adversaires avec un "finisher".

### Mr. McMahon

Avec Edge, durant la semaine 11, envoyez Triple H sur la table d'un sponsor.

### The Rock

Avec Edge, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

### Trish Stratus

Avec Mickie James, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Codes de Triche du menu Options.

### Arènes backstage

Entrez le code **BonusBrawl** pour débloquer les arènes backstage Bureau de Vince et Dirt Sheet.

### Costume de John Cena

Entrez le code **CENATION** pour débloquer le costume de John Cena.

### Costume de Santino Marella

Entrez le code **Milan Miracle** pour débloquerle costume de Santino Marella.

### Equipement de Triple H

Entrez le code **Suck IT!** pour débloquer l'équipement spécial de Triple H.

### Equipement de Randy Orton

Entrez le code **ViperRKO** pour débloquer l'équipement spécial de Randy Orton.

### Equipement de Shawn Michael

Entrez le code **Bow Down** pour débloquer l'équipement spécial de Shawn Michael.

### The Rock

Entrez le code **The Great One** pour débloquer The Rock.

## ARÈNES BACKSTAGE

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

### Bureau de Vince

Avec une superstar que vous avez créée, remportez le match durant la semaine 6.

### Dirt Sheet

Avec Brand Warfare, durant la semaine 11, remportez le match de handicap avec Triple H ou avec John Cena.

### Salle d'interview

Avec Shawn Michaels, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

### Vestiaires

Avec Edge, à "No Way Out", faites monter M. Kennedy sur Big Show et lancez le compte à rebours.

# X-Blades

© Southpeak Interactive / Gaijin Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Promenade (10)

Terminer partie avancé

### Tâches habituelles (20)

Terminer partie Expert

### Rude combat (30)

Terminer partie Pro

### Oops, vous allez bien? (10)

Tuez votre premier monstre

### Survol inquiétant (10)

Tuez un monstre volant

### Prenez ça! (10)

Exécutez votre premier Combo

### Ne peut pas me toucher (40)

Finir le niveau sans perdre votre santé

### Tu ne me touchera donc JAMAIS? (60)

Finir 6 niveaux sans perdre votre santé

### Victoire indiscutable (50)

Combattre un maître en préservant votre santé

### Magicienne (40)

Finir le niveau uniquement avec magie

### Etre bonne semble facile (20)

Terminer partie Avancé avec Fin "heureuse"

### Brave fille (30)

Terminer partie Expert avec avec fin "Heureuse"

### Dur, dur d'être une brave fille (50)

Finir partie Pro avec fin "heureuse"

### Serviteur des Ténèbres (10)

Apprendre les sorts des Ténèbres

### Adepte de Lumière (10)

Apprendre sorts de Lumière

### En finir avec lui! (50)

Battre le Ténébreux au Temple des Ténèbres

### Compteur impossible (30)

Atteignez le niveau IMPOSSIBLE au compteur

### Côté sombre (20)

Exécuter forme Ténébres, première fois

### Côté clair (20)

Exécuter forme Lumière, première fois

### Verrouiller et charger! (50)

Apprendre toutes les améliorations de tir

### Faire ses courses (30)

Utiliser chaque item au moins une fois

### Joli "machin" en argent (20)

Récolter trois parties d'artéfact en argent

### Joli "machin" en or (20)

Récolter trois parties d'artéfact en or

### Joli "machin" en rubis (20)

Récolter trois parties d'artéfact en rubis

### Devenir Tireur d'élite (20)

Atteindre niveau maximum: Tireur d'élite

### Maîtriser le Corps-à-corps (20)

Atteindre niveau maximum Corps-à-corps

### Maîtriser Combat aérien (20)

Atteindre niveau maximum Combat aérien

### Maîtriser toutes techniques (50)

Atteindre niveau maximum Tir, Corps-à-corps et Combat aérien

### Incroyable métabolisme (20)

Atteindre Régénération santé maximum

### Je suis vraiment Spéciale (20)

Apprendre toutes améliorations Forme Spéciale

### Chasseuse de monstres (10)

Eliminez 100 monstres

### Exterminatrice de monstres (20)

Eliminez 1.000 monstres

### Super-exterminatrice de monstres (50)

Exterminez 10.000 monstres

### Collectrice d'âmes (10)

Récoltez 5.000 âmes

### Grande collectrice d'âmes (20)

Récoltez 50.000 âmes

### Epique récoltrice d'âmes (30)

Récoltez 5.000.000 d'âmes

### Récoltrice d'âmes exceptionnelle (50)

Récoltez 50.000.000 d'âmes

## COSTUMES

### Armure

Terminer le jeu en Difficile.

### Régénération

Terminer le jeu en Difficile.

## MODE PRO

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

# X-Men : Le Jeu Officiel

© Activision / Z-Axis 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## CODES DE NIVEAUX

Tapez le code du niveau souhaité sur le menu des fichiers du Cerebro :

**Iceman**
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut, Start

**Nightcrawler**
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start

**Wolverine**
Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Start

## SUCCÈS

### Institut Xavier (0)

Obtenez ce succès en terminant la mission d'entraînement de Wolverine.

### Institut Xavier (0)

Obtenez ce succès en terminant la mission d'entraînement d'Iceman.

### Institut Xavier (0)

Obtenez ce succès en terminant la mission d'entraînement de Diablo.

### Salle des dangers (20)

Terminez l'acte 1 du jeu pour déverrouiller ce défi Salle des dangers de Iceman.

### Salle des dangers (20)

Terminez l'acte 2 du jeu pour déverrouiller ce défi Salle des dangers de Diablo.

### Salle des dangers (30)

Terminez l'acte 3 du jeu pour déverrouiller ce défi Salle des dangers de Wolverine.

### X-Men (50)

Obtenez ce succès lorsque votre profil atteint 950 en score de succès.

### Champion (70)

Obtenez ce succès en ramassant toutes les pièces de Sentinelle avec Iceman.

### Champion (70)

Obtenez ce succès en ramassant toutes les pièces de Sentinelle avec Diablo.

### Identité secrète (70)

Obtenez ce succès en ramassant tous les fichiers Arme X avec Iceman.

### Identité secrète (80)

Obtenez ce succès en ramassant tous les fichiers Arme X avec Diablo.

### Champion (100)

Obtenez ce succès en ramassant toutes les pièces de Sentinelle avec Wolverine.

### Identité secrète (110)

Obtenez ce succès en ramassant tous les fichiers Arme X avec Wolverine.

### Evolution (120)

Obtenez ce succès en améliorant Wolverine avec toutes les mutations disponibles.

### Evolution (125)

Obtenez ce succès en améliorant Iceman avec toutes les mutations disponibles.

### Evolution (125)

Obtenez ce succès en améliorant Diablo avec toutes les mutations disponibles.

# X-Men Origins : Wolverine

© Activision / Raven Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## MODE DIFFICILE

Terminer le mode Normal ou Facile.

## TOUS LES COSTUMES

Ramassez les figurines cachées dans le jeu pour affronter Wolverine dans différents costumes. Gagnez le défi pour remporter cette tenue.

### Costume bleu/jaune

Réussir le défi de Classic Wolverine

### Costume marron/jaune

Réussir le défi de Legendary Wolverine

### Costume X-Force

Réussir le défi de X-Force Wolverine

## CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir en cours de partie. Un son confirmera leur validité. Attention, ces codes désactivent les succès.

### Costume original de Wolverine (jaune et bleu)

En cours de partie, faites : **A, X, B, X, A, Y, A, Y, A, X, B, B, X et pressez le stick droit.** Vous pourrez alors sélectionner ce costume depuis le menu principal.

### Immortalité

En cours de partie, faites : **X, A, A, X, Y, Y, X, B, B, X et pressez le stick droit**.

### Rage infinie

En cours de partie, faites : **Y, X, X, Y, B, B, Y, A, A, Y et pressez le stick droit**.

### Réflexes accélérés

En cours de partie, faites : **A, A, X, X, Y, Y, B, B, Y, Y, X, X, A, A et pressez le stick droit**.

## SOLUTION COMPLÈTE

# Chapitre 1 : Origines

### Invincible

Vous débutez l'aventure pendant une chute libre suite à la destruction de votre hélicoptère. Déplacez Wolverine à gauche et à droite pour éviter les missiles ennemis. Après l'atterrissage, commencez par éliminer vos premiers opposants. Les ennemis ne sont pas très difficiles à battre et vous pourrez vous exercer au combat sur eux. Familiarisez-vous aussi avec les commandes de base et apprenez à attaquer, projeter et parer. Wolverine régénère sa santé et sa jauge se remplit quand il est au repos. Evitez cependant d'encaisser plusieurs coups successifs au risque de ne pas permettre à Logan de se régénérer à temps et de mourir. Eliminez la quinzaine d'hommes jusqu'à l'ouverture du grand portail.
Avancez alors et neutralisez d'autres soldats. Allez ensuite vers la petite cascade et passez derrière elle pour trouver un soldat avec la première plaque d'identification à récupérer. Apprenez ensuite à exécuter l'attaque Fente et appliquez-la sur l'ennemi qui se trouve sur l'autre rive.

#### *Survivant*

*Objectif : Rejoignez le site du crash de l'hélicoptère.*

Utilisez Fente pour sauter du haut de la falaise et éliminer vos ennemis. Une fois la zone nettoyée, passez en mode Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Exécutez un double saut pour atteindre le rebord. Sautez ensuite sur le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Montez avec la corde et sautez vers la falaise. Montez au sommet et avancez jusqu'à l'apparition d'un hélicoptère. Utilisez Fente pour sauter sur l'appareil. Brisez la vitre pour attraper le pilote et le finir.
Une fois revenu sur la terre ferme, franchissez la porte pour affronter le champion de la machette. Il s'agit d'un boss qui est en feu et qui utilise deux machettes. Restez à distance pour éviter de prendre feu et utilisez votre coup puissant contre votre ennemi. Quand il est loin de vous, utilisez Fente pour l'atteindre. Attaquez sans relâche pour ne pas laisser le temps à votre ennemi de riposter. Après la mort du boss, plusieurs autres ennemis débarquent. Utilisez Fente pour passer de l'un à l'autre jusqu'à les neutraliser tous. Avant de sortir, allez près de la torche qui se trouve dans une petite entrée, à droite, et récupérez les plaques d'identification du soldat mort.
Suivez ensuite le chemin de la sortie et montez la dénivellation. Avancez sur le pont et éliminer les premiers ennemis. Utilisez ensuite Fente pour sauter au dessus de la partie détruite du pont et éliminer en même temps vos ennemis. Quand ils coupent les cordes du pont. Montez en éliminant ou en projetant vos ennemis et avancez jusqu'à la corde suspendue.

#### *Resquilleur*

*Objectif : trouver un moyen de franchir le portail fortifié.*

Utilisez la corde comme tyrolienne et éliminez le premier ennemi. Allez à gauche et montez la pente. Eliminez les ennemis qui gardent la zone et utilisez Fente pour éviter les tirs des soldats. Allez ensuite vers le cadavre qui se trouve près des caisses et des barils et prenez sa plaque d'identification. Allez vers la voiture et poussez-la pour qu'elle défonce le portail.

Une fois à l'intérieur, vous obtenez une nouvelle compétence. La Rage vous permet de lancer des Furies contre plusieurs ennemis. Ramassez les orbes laissés par les ennemis morts et les objets détruits pour remplir la jauge de

Rage. Commencez par sauter sur les ennemis qui se trouvent dans la falaise ensuite passez à ceux dans la cour. Quand le champion de la machette débarque, allez dans l'eau pour éviter de prendre feu suite aux attaques de votre ennemi et utilisez votre nouveau coup de griffe circulaire. Evitez l'onde de choc générée suite à l'atterrissage de votre ennemi et plaquez le champion au sol pour le finir plus rapidement.
Passez ensuite par le portail suivant. Tuez deux ennemis et utilisez les Sens Sauvages pour trouver le mur à escalader. Sautez dans la zone suivante et faites le ménage en commençant toujours par les soldats qui se trouvent sur les plates-formes. Nettoyez la cour et détruisez la porte en bois. Avancez et allez à gauche pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification.

Revenez ensuite vers la cour et montez les dénivellations puis sautez de l'autre coté du portail fermé. Eliminez l'ennemi qui garde la zone et allez au pied du même portail. Prenez les plaques d'identification et reprenez votre route. Montez les marches et détruisez les planches en bois qui bloquent la porte. Avancez jusqu'au fond et prenez la figurine de Wolverine. Sortez ensuite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle porte bloquée. Dégagez le chemin et avancez. Sautez contre le mur et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche et hissez-vous derrière l'ennemi. Appuyez ensuite rapidement sur le bouton indiqué pour pousser le mur sur vos ennemis.

### *Grand frère*

*Objectif : Rejoignez votre frère Victor Creed.*

Après la cinématique, sortez par la porte et avancez jusqu'à une autre cour. Tournez la roue pour ouvrir la porte. Utilisez ensuite les fentes pour sortir avant qu'elle ne se referme. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone et utilisez les Sens Sauvages pour localiser la corde qui se trouve à gauche. Montez à cette corde et sautez sur la plate-forme. Sautez sur la corde suivante puis sur une autre plate-forme. Avancez et descendez les dénivellations. Eliminez les ennemis et allez à droite au pied du portail pour prendre une autre plaque d'identification. Avancez ensuite et escaladez la corde. Sautez dans le balcon et éliminez les deux soldats. Utilisez ensuite les Fentes contre les ennemis suivants pour pouvoir continuer votre chemin. Eliminez le champion qui se trouve dans la zone suivante et continuez votre chemin. Avant de descendre vers les ennemis qui sont en bas, allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification du soldat mort. Sautez ensuite vers les ennemis et éliminez-les. Traversez-le pont jusqu'à la manivelle. Prenez-la et rebroussez chemin. Eliminez les ennemis qui bloquent votre route ensuite placez la manivelle sur son socle. Tournez-la pour ouvrir la porte et sortez avant qu'elle ne se referme.
Vous rencontrez un autre boss au nom de Léviathan. Restez loin de votre ennemi et évitez ses attaques de charge en l'esquivant à temps. Sautez ensuite sur son dos avec l'attaque Fente et frappez-le. Sautez depuis son dos quand il lève sa main et avant qu'il ne l'utilise pour vous frapper. Sautez ensuite au loin pour éviter le grand balayage avec sa main. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à vider sa jauge de vie de moitié. A ce moment, il ajoutera à son arsenal des attaques de jet de pierre. Sautez pour éviter les pierres et reprenez votre travail. Appuyez enfin sur le bouton indiqué pour décapiter le monstre.

### *Rapides*

*Objectif : Descendez la rivière et trouvez Creed.*

Commencez par éliminer les deux ennemis qui rappliquent. Poussez la statue qui se trouve à droite pour dévoiler un petit passage. Entrez et prenez les plaques d'identification. Sortez et allez vers le mur opposé (d'où sont venus les ennemis). Tirez cette fois la statue et sautez dessus. Escaladez ensuite le mur et descendez dans le balcon de droite. Utilisez Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Utilisez ensuite la corde comme tyrolienne pour atteindre une nouvelle zone.
Projetez le champion dans l'eau pour l'éliminer et avancez sur le quai. Utilisez Fente pour sauter sur l'ennemi situé dans le bateau. Éliminez le reste des soldats et sautez d'un bateau à l'autre en utilisant les attaques Fente. Prenez ensuite le contrôle de la tourelle et commencez à canarder vos poursuivants.

## La légende de Wolverine

Après la cinématique, vous devez combattre votre frère. Parez ses coups et essayez de le projeter sur les tables et le

comptoir. Enchaînez les frappes tout en parant les siennes. Ne le laissez pas enchaîner les coups rapides et éloignez-vous de lui à temps. Projetez Creed au loin et utilisez Fente pour lui sauter dessus. Acculez-le au sol et Enchaînez les frappes. Quand le combat se poursuit à l'extérieur, projetez Creed sur le générateur électrique ou sur les barres de fer. Vous pouvez aussi le projeter contre les poteaux et les piliers. N'oubliez-pas de parer et d'esquiver quand Creed se déchaîne sur vous. Maintenez votre tactique et surveillez votre jauge de santé jusqu'à la défaite de votre frère.

## L'offre de Stryker

### *Arme X*

*Objectif : Enfuyez-vous du complexe de l'Arme X.*

Après la cinématique, éliminez les ennemis qui vous encerclent. Allez ensuite près des tiroirs de la morgue où se trouve le soldat mort et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite les marches et avancez dans le couloir tout en écrasant les ennemis en chemin. Forcez la porte en appuyant sur le bouton indiqué et entrez. Eliminez les gardes qui se trouvent à l'intérieur et passez la porte suivante.

Combattez les commandos d'élite qui sont plus coriaces que les simples soldats. Contrez leurs attaques et Enchaînez les coups pour les éliminer. Tuez ensuite les gardes qui arrivent par l'ascenseur et embarquez sur ce dernier. Appuyez sur le bouton pour monter et sortez par la porte. Avancez et entrez dans le labo situé à gauche. Allez au fond et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre.
Sortez et poursuivez votre chemin en éliminant le garde qui patrouille. Forcez la porte et entrez dans le grand labo. Plusieurs ennemis vont débarquer. Ils vont lancer des fumigènes pour vous obstruer la vue. Passez alors en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer vos ennemis. Passez ensuite par la porte et montez les marches. Avancez dans le couloir et massacrez les gardes que vous rencontrez. Entrez dans un autre labo et éliminez les soldats qui gardent la sortie en utilisant Fente pour les atteindre sans encaisser plusieurs balles. Revenez ensuite en arrière et forcez la porte située à gauche. Avancez ensuite vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification.

Avancez dans le labo suivant et descendez les marches. Eliminez les commandos et allez vers l'écran qui se trouve à gauche.

## Accueil glacial

### *Accueil glacial*

*Objectif : trouvez le laboratoire de Carol Frost.*

Allez vers la porte de droite et entrez dans le labo pour rencontrer une nouvelle unité ennemie. Il s'agit des Ghosts et comme indique leur nom, ils possèdent la capacité de devenir invisibles. Pour les repérer, utilisez le mode Sens Sauvages. Evitez les attaques Fente qu'ils contrent facilement et approchez-vous d'eux. Tailladez-les avec vos griffes et avancez. Montez les escaliers pour atteindre l'accumulateur. Avant de le prendre, passez par la porte de droite et allez au fond pour ramasser le bonus de santé. Revenez en arrière et prenez l'accumulateur. Revenez à la salle avec l'écran et tuez les ennemis en chemin. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez.
Avancez dans le couloir et exterminez les gardes qui essayent de vous arrêter. Entrez dans le labo suivant pour être surpris par un nouvel ennemi ; il s'agit du prototype Wendigo. C'est un colosse qui utilise le courant comme arme. Evitez ses balayages de bras. Evitez aussi les deux ondes de chocs qu'il génère quand il frappe le sol en sautant par-dessus. Après ces attaques, et quand il vous tourne le dos, sautez-lui dessus en utilisant Fente et frappez-le jusqu'à ce qu'il bouge ses bras pour essayer de vous attraper. A ce moment, sautez loin de votre ennemi pour éviter tout danger. Répétez cette action jusqu'à la mort du monstre.

D'autres ennemis vont débarquer par la grande porte. Eliminez-les et avancez jusqu'au labo suivant. Le Dr Frost vous annonce que suite au poison injecté dans votre organisme vous n'avez plus la capacité de régénération ni l'aptitude des Sens Sauvages. Vous devez alors rester furtif en essayant d'atteindre le labo de Frost. Poussez la grande caisse contre

la porte et montez dessus pour atteindre le conduit d'air.
Avancez dans le conduit et descendez dans une nouvelle zone. Il vous faut un accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez les marches et poussez la caisse contre la plate-forme. Sautez dessus et montez sur la plate-forme pour prendre l'accumulateur. Descendez, remontez les marches et insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte. Descendez encore une fois et poussez la caisse pour la mettre entre les volets de la porte. Revenez à l'accumulateur et retirez-le. Passez par l'ouverture laissée par la caisse et placez l'accumulateur dans son socle près de l'ascenseur. Montez dans ce dernier et appuyez sur le bouton. Une fois en haut, accrochez-vous au rebord du mur et déplacez-vous à gauche pour atteindre un cadavre et prendre sa plaque d'identification. Rebroussez ensuite chemin et franchissez la porte. Avancez dans le couloir et tuez votre premier ennemi furtivement. Avancez encore jusqu'à atteindre le labo de Frost.

### *Faculté de régénération*

*Objectif : Retrouvez Carole Frost à l'amphithéâtre sud.*

Après la cinématique, quittez le labo et avancez tout droit pour entrer dans une nouvelle salle où se trouve le mutagène Saccage 1. Sortez ensuite de cette salle et entrez par la porte de droite. Attaquez avec Fente pour éliminer l'ennemi furtivement. Allez ensuite à droite pour sortir du labo. Détruisez la tourelle qui se trouve à gauche et allez à droite. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de droite pour prendre le bonus de santé et les plaques d'identification qui se trouvent à droite, sur le cadavre. Sortez ensuite et allez à la deuxième porte accessible.
Pour traverser sans vous faire tirer dessus par les tourelles, utilisez les esquives pour passer derrière les différents objets qui servent d'abris. Une fois dans la salle suivante, ouvrez la grille via l'interrupteur qui se trouve à droite et prenez l'accumulateur. Montez les escaliers et insérez l'accumulateur pour rétablir le courant. Allez ensuite vers la console qui se trouve à gauche et déplacez le bouclier à droite. Sortez ensuite rapidement et placez-vous derrière le bouclier. Avancez quand il bouge pour rester à l'abri des tourelles.
Sautez ensuite pour atteindre le conduit d'air et avancez.

A la sortie, verrouillez votre cible et attaquez avec Fente pour la tuer furtivement. Descendez les marches et déplacez les boucliers pour les mettre à l'opposée de leur position initiale. Attendez ensuite que le bouclier le plus proche de la tourelle passe devant cette dernière et avancez vers le bureau de gauche. Détruisez ensuite la tourelle par derrière. Revenez prendre l'accumulateur et passez par la porte. Insérez l'accumulateur pour ouvrir la porte et entrez pour prendre la figurine de Wolverine. Sortez et avancez dans le couloir. Montez les marches et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Vitalité 1. Descendez ensuite les escaliers et entrez par la porte d'en face.

### *Sens Sauvages*

*Objectif : Rejoignez l'amphithéâtre nord pour retrouver vos Sens Sauvages.*

Après la cinématique, éliminez tous les soldats et les commandos qui rappliquent. Allez ensuite dans la partie droite du labo et avancez jusqu'au fond pour récupérer une plaque d'identification Sortez par la porte et finissez le reste des gardes. Avancez jusqu'au labo où vous serez attaqué par des ennemis qui utilisent des grenades fumigènes. Neutralisez-les et franchissez la porte par laquelle ils sont venus. Tournez à gauche et continuez tout droit. Entrez dans la salle qui se trouve au fond pour récupérer une plaque d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo de gauche. Affrontez les Ghosts sans vos Sens Sauvages. Repérez-les quand ils apparaissent pour un petit moment et ne vous arrêtez de frapper que lorsque l'ennemi est mort. Avancez ensuite vers la porte qui se trouve au fond à gauche et forcez-la pour trouver un bonus de santé. Eliminez ensuite les soldats qui arrivent par le couloir et passez par la porte qu'ils ont prise pour débarquer.
Eliminez les soldats et entrez par la porte gauche. Allez au bout et prenez les plaques d'identification. Sortez ensuite et entrez dans le labo.

## L'évasion

### *La grande évasion*

*Objectif : Enfuyez-vous par le secteur de la prison.*

Après la cinématique et une fois vos Sens Sauvages retrouvés, tailladez les soldats, les commandos et les Ghosts. Attaquez ensuite avec Fente les ennemis qui se trouvent sur la passerelle d'en face. Avancez et entrez dans la cellule ouverte pour prendre une autre plaque d'identification. Continuez ensuite votre chemin pour rencontrer un grenadier. Quand il vous tire dessus, attendez que la grenade approche suffisamment de vous et déviez-la pour qu'elle revienne à l'expéditeur et le tue. Finissez les deux commandos et avancez.
Avancez et allez vers les cellules de droite pour trouver (au fond) le mutagène Expérimenté 1. Approchez-vous ensuite de la cellule avec la barrière magnétique. Après la cinématique, commencez par éliminer le grenadier puis les Ghosts et les soldats. Revenez à la cellule et ouvrez-la en détruisant le panneau qui se trouve à gauche.

### *Sous contrôle*

*Objectif : Rejoignez la salle des commandes.*

Après la cinématique vous allez combattre un Goliath. Il est équipé d'un bouclier et d'un bras mécanique. Approchez-vous de lui et sautez par-dessus votre ennemi puis attaquez-le par derrière pour le projeter. Sautez en utilisant Fente pendant qu'il est à terre et finissez-le. Passez ensuite en mode Sens Sauvages pour repérer les ennemis dans la fumée. Eliminez les soldats et les Ghost en premier ensuite occupez-vous des deux Goliath restants. Entrez dans le tunnel qui se trouve à gauche de l'entrée et prenez les plaques d'identification. Repoussez ensuite les soldats qui arrivent et entrez par la grande porte.
Avancez à gauche et éliminez le prototype Wendigo en vous accrochant à son dos et en l'attaquant sans relâche. Eliminez ensuite les soldats et avancez dans le couloir. Eliminez les grenadiers en déviant leurs grenades. Avancez dans le hangar et allez vers le véhicule qui se trouve à droite. Tirez-le et sautez dessus pour atteindre la plate-forme supérieure. Traversez ensuite les deux poutres et forcez la porte pour prendre les plaques d'identification. Sautez ensuite en bas et éliminez les ennemis avant de sortir par la porte. Avancez et passez en mode Sens Sauvages pour repérer et éliminer les Ghosts. Allez ensuite entre les turbine et prenez le bonus de santé. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer les ennemis qui se trouvent sur la passerelle suivante.

Passez la porte et continuez tout droit derrière les caisses pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et éliminez les ennemis qui rappliquent. Montez les marches et éliminez les soldats dans le couloir. Forcez ensuite la porte et neutralisez les gardes.

### *Vengeance*

*Objectif : sauvez Anna du scientifique.*

Prenez l'ascenseur et descendez. Avancez à gauche et utilisez les Sens Sauvages pour traquer le scientifique. Suivez les traces de pas qui sont visibles en mode Sens Sauvages. Eliminez les ennemis en chemin et avancez jusqu'à la porte fermée. Forcez-la et entrez. Eliminez les hommes qui se trouvent à l'intérieur et entrez dans la salle située à gauche pour prendre le mutagène Samouraï 1. Forcez une autre porte et entrez dans une nouvelle zone.
Eliminez les Goliath et avancez. Déviez les grenades des ennemis pour les éliminer et exterminez les gardes. Poursuivez votre traque et défoncez la porte pour entrer. Tailladez le scientifique si vous le voulez et sauvez Anna. Après la cinématique, déchaînez-vous sur les soldats qui arrivent en masse.

## La lumière au bout du tunnel

### *Déversoir*

*Objectif : Enfuyez-vous par le déversoir.*

Avancez dans le tunnel et massacrez les ennemis. Quand l'eau et déversée, courez jusqu'aux camions ennemis. Utilisez Fente pour vous accrocher à un camion. Eliminez ensuite les ennemis en passant d'un camion à l'autre jusqu'à sortir du déversoir.

# Chapitre 2 : Toundra gelée

## Equipe X

### *Tour infernale*

*Objectif : Examinez les ruines du temple et trouvez la première tour.*

Avancez au pied du temple et commencez par éliminer les ennemis jusqu'à l'arrivée du Léviathan. Sautez sur son dos et frappez-le avant de le décapiter. Avancez vers l'entrée et tuez d'autres ennemis. Avancez vers le balcon où se trouve un cadavre et prenez sa plaque d'identification. Allez ensuite par le chemin de gauche. Suite à votre chute, déplacez la statue vers le centre et sautez dessus. Sautez vers le mutagène Invincible 1 qui se trouve en haut et prenez-le. Descendez ensuite et déplacez la statue pour pouvoir sauter vers le chemin et continuer votre route. Dans la grande salle, courez vers la manivelle et tournez-la pour ouvrir la porte. Courez vers la sortie et passez par le cadavre pour prendre sa plaque d'identification avant que le plafond ne vous écrase.
Avancez dans la cour pour rencontrer le Maître de la machette. Utilisez vos Sens Sauvages pour repérer le maître entre les nombreux ennemis et focalisez vos attaques sur lui. Nettoyez ensuite la zone et allez vers la statue qui se trouve à droite de la porte pour la pousser. Vous réveillerez alors le Chasseur. Attaquez-le au corps à corps et oubliez les Fentes et les sauts. Contrez ses attaques et bougez pour éviter ses frappes. Enchaînez les attaques puissantes pour l'éliminer. Placez ensuite la statue sur le socle mouvant pour ouvrir la porte et avancez sur le pont.

Avancez et prenez le bonus de santé qui se trouve sur le chemin de droite. Passez ensuite le piège à piques et montez avec la corde. Avancez jusqu'au bout de la cour, montez la dénivellation et poussez le piédestal.  Mettez-le devant la statue protégée par les planches de bois et sautez dessus. Sautez vers les planches et détruisez-les. Revenez ensuite à la plate-forme en bois près de la corde d'où vous êtes venu et tournez la roue pour bouger les statues. Sautez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à atteindre celle en bois. Entrez dans l'allée et prenez le bonus de santé. Revenez à la roue et redéployez les statues encore une fois puis sautez jusqu'à atteindre les escaliers.
Avancez en évitant les pièges et montez les marches. Sortez dans la cour et éliminez les ennemis et le Léviathan. Revenez ensuite près de la porte fermée et suivez le chemin qui se trouve à sa gauche pour tomber sur une figurine de Wolverine, prenez-la. Sortez ensuite par la porte qui donne sur la jungle et éliminez le Maître de la machette et ses clones.

### *Mauvaise fréquence*

*Objectif : Détruisez l'émetteur d'Ions au sommet de la tour.*

Avancez et traversez le pont. Montez en prenant la porte et éliminez les ennemis qui se trouvent à l'étage. Sortez ensuite vers le balcon et allez à droite. Escaladez le mur et allez à gauche. Sautez vers le mur suivant et avancez à gauche jusqu'à la plate-forme. Descendez et sautez vers la suivante. Montez la dénivellation et escaladez la corde. Sautez sur le balcon de droite et traversez les deux poutres. Eliminez le Maître de la machette en le jetant lui et ses clones dans le vide. Neutralisez ensuite le Chasseur qui se trouve dans ce même étage. Sortez par l'ouverture de droite et montez à une autre corde. Sautez sur la plate-forme en bois et escaladez le mur. Allez à gauche pour descendre dans un autre balcon. Sautez et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche. Entrez ensuite dans la tour et occupez-vous des ennemis rapidement en les balançant dans le vide. Escaladez ensuite le mur jusqu'au sommet. Traversez les poutres et escaladez un autre mur pour qu'il vous mène à l'émetteur. Une fois en haut, détruisez les trois consoles de l'émetteur tout en projetant vos ennemis dans le vide pour ne pas perdre de temps à les combattre.

## Le meilleur à ce jeu-là

### *La proie*

*Objectif : Quittez la forêt d'Alkali Lake.*

Tournez pour faire face à la cascade et avancez pour prendre le mutagène Déchiqueteur 1. Avancez dans la forêt et neutralisez vos ennemis. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Passez sous le pont et éliminez les créatures qui vous attendent. Sortez de l'eau par le chemin gauche et Enchaînez les Fentes pour éliminer ceux qui gardent le passage. Traversez le pont et avancez tout en éliminant vos ennemis. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite pour prendre le mutagène Art de la guerre 1.
Continuez votre montée et escalader l'eau glacée. Après la cinématique, combattez le prototype Wendigo qui va se sauver en vous ouvrant le passage. Avant de le suivre, tournez à droite pour trouver un cadavre.
Approchez-vous de lui et prenez sa plaque d'identification. Avancez ensuite dans le chemin et prenez une autre plaque d'identification qui se trouve sur le soldat mort situé à gauche.
Avancez ensuite sous le feu de l'hélicoptère en évitant les bombes larguées par ce dernier. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre chemin. Accrochez-vous au rebord et hissez-vous vers le haut. Descendez le chemin et traversez le pont. Continuez votre route en évitant les bombes et les obstacles jusqu'à entrer dans une grotte. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification. Escaladez ensuite le mur droit. Allez à droite et montez jusqu'au sommet. Traversez le pont et avancez pour massacrer la horde d'ennemis qui vous attend de l'autre coté. Montez ensuite à l'échelle de la tour et sautez pour attraper le câble. Descendez dans la tour suivante et prenez le bonus de santé. Descendez la dénivellation et finissez le prototype Wendigo qui s'était sauvé un peu plus tôt.

Descendez ensuite le chemin et, quand le monstre vous attrape, appuyez sur le bouton correspondant pour échapper à sa prise et le décapiter immédiatement après. Suivez vos Sens Sauvages et traversez le tronc d'arbre pour trouver une figurine de Wolverine. Avancez ensuite jusqu'à l'embuscade.

## Embuscade

Eliminez vos ennemis tout en avançant. Après la cinématique, avancez vers la cascade et escaladez la glace qui se trouve à sa gauche. Sautez à droite d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la terre ferme.
Avancez et éliminez les soldats. Allez ensuite vers le poteau qui se trouve à gauche et démolissez-le pour qu'il vous serve de pont. Traversez-le et montez le chemin jusqu'au complexe ennemi. Avancez vers le grillage et attaquez le premier adversaire. Entrez dans le complexe et allez à droite pour prendre le bonus de santé.  Avancez et tuez les deux gardes. Avancez tout droit puis prenez à gauche et localisez le cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Revenez à vos ennemis et éliminez les soldats avant de vous attaquer au Goliath. Avancez dans la cour, à gauche, et allez encore à gauche vers l'escalier qui mène vers le bas et vers le mutagène Soif de sang 1. Revenez en haut et finissez le reste des ennemis et plus particulièrement les Goliath pour qu'un prototype Wendigo apparaisse. Eliminez-le en l'attaquant dans le dos.

### *Secteur bouclé*

*Objectif : Détruisez le portail de sécurité pour accéder au pont d'Alkali.*

Eliminez les ennemis qui débarquent ensuite montez à l'échelle. Les commandos entrent en jeu. Utilisez vos Sens Sauvages pour les repérer puis éliminez-les. Montez ensuite les marches pour atteindre le câble et utilisez-le pour atteindre le toit suivant. Avancez et utilisez, cette fois, la corde comme tyrolienne et montez à l'échelle du toit suivant. Détruisez le poteau pour l'utiliser comme pont. Entrez dans le bâtiment et descendez les marches pour trouver un soldat mort avec sa plaque d'identification. Prenez-la ensuite, prenez le C4 qui se trouve près de la fenêtre et descendez dans la cour. Allez vers le camion, placez le C4 et touchez l'interrupteur pour faire exploser le portail.

## Barrage routier

### *Pont vers nulle part*

*Objectif : Fuyez par le pont d'Alkali.*

Avancez sur le pont et restez tout le temps à couvert. Traversez le pont et éliminez les ennemis qui vous attendent sur l'autre rive. Allez ensuite à droite pour prendre le mutagène Saccage 2. Allez ensuite vers le coté gauche pour trouver un cadavre avec sa plaque d'identification. Montez ensuite à l'échelle et tailladez vos ennemis. Entrez par la porte et

allez à droite pour prendre le mutagène Facteur guérison 1.  Sortez ensuite par la porte et, après la cinématique, traversez le pont. Descendez les escaliers et prenez les plaques d'identification sur le cadavre en chemin. Sautez ensuite à gauche d'une plate-forme à l'autre et éliminez l'ennemi en chemin. Traversez un autre pont et balancez vos ennemis dans le vide. Sautez d'autres plates-formes et montez à l'échelle. Courez à gauche sur le pont pour éviter les tirs de l'hélicoptère.
Avancez ensuite et écrasez la résistance ennemie. Montez à l'échelle, éliminez les opposants et allez au bout du chemin (à droite) pour prendre le bonus de santé. Montez ensuite via l'échelle.

#### *Hélico*

*Objectif : Abattez l'hélicoptère.*

Restez à l'abri derrière les blocs de ciment et attendez que le grenadier demande au pilote de se stabiliser pour tirer. Sortez alors de votre cachette et déviez le projectile qui arrive. Il faut toucher l'hélico deux fois pour l'abattre. Répétez alors cette action en vous mettant à l'abri entre les tirs des grenadiers.

## Ce n'est pas toujours beau à voir

#### *Alkali Lake*

*Objectif : Fuyez le complexe d'Alkali Lake.*

Avancez dans le chemin montant et sautez pour atteindre le quai. Montez les marches et défoncez la porte. Entrez dans le hangar et éliminez les deux gardes. Avancez ensuite à gauche et entrez dans la cabane de droite pour trouver un soldat avec sa plaque d'identification. Prenez-la et allez vers la cabine de gauche et descendez le treuil. Sortez, allez à l'interrupteur de la plate-forme et tournez-le. Tirez ensuite le véhicule sur la plate-forme. Tournez ensuite la plate-forme et poussez le véhicule. Sautez sur ce dernier puis sur la caisse suspendue. Montez avec le câble et sautez vers la corde. Sautez ensuite sur la plate-forme et accrochez-vous au tuyau. Avancez vers la plate-forme suivante et descendez. Avancez et descendez par la trappe. Tournez-vous et allez au fond pour prendre le bonus de santé. Sortez en défonçant la porte et avancez. Utilisez un autre tuyau pour atteindre la rive d'en face. Ignorez pour le moment le soldat à la fenêtre et avancez tout droit pour récupérer les plaques d'identification. Revenez ensuite et saisissez votre ennemi pour le tuer.
Une fois dehors, éliminez les soldats avant l'apparition des prototypes Wendigo. Eliminez-les de la même façon que précédemment. Pour éviter leurs attaques, restez dans la zone élevée du chargement des camions. Vous pouvez aussi les ignorer et sortir par le trou d'où ils sont venus. Eliminez alors les grenadiers et les soldats ensuite passez aux Goliaths. Avancez ensuite dans le chemin à droite et sautez vers le rebord. Hissez-vous en haut et récupérez les plaques d'identification. Reprenez votre chemin et passez le tronc d'arbre. Montez une autre dénivellation et avancez à droite sur le tronc d'arbre pour découvrir une cave contenant le mutagène Vitalité 2. Avancez ensuite jusqu'au contact avec l'ennemi. Eliminez les soldats et avancez. Utilisez vos Sens Sauvages pour trouver votre route. Utilisez la fente pour tuer le soldat furtivement et avancez.
Vous vous retrouverez dans le viseur du sniper. Déplacez-vous et ignorez les ennemis pour monter à l'échelle de la tour. Evitez de rester longtemps dans la ligne de mire du sniper pour qu'il ne vous abatte pas. Utilisez le câble pour glisser vers la zone suivante et faites le ménage. Repérez ensuite les rebords avec vos Sens Sauvages et utilisez-les pour monter. Avancez ensuite à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez ensuite jusqu'au bord du barrage d'eau. Accrochez-vous au rebord et sautez vers celui de droite. Détruisez la gouttière en chemin et attendez que le barrage cesse d'expulser l'eau pour sauter vers l'autre rebord. Détruisez ensuite deux gouttières et approchez-vous du bord. Attendez l'arrêt des flots et sautez rapidement vers la rive de droite. Allez au coin gauche et prenez les plaques d'identification.

Allez à droite et montez à l'échelle. Tirez ensuite le véhicule pour sauter dessus et atteindre le toit. Utilisez ensuite l'attaque Fente pour atteindre et éliminer le soldat. Tuez le grenadier en utilisant Fente à nouveau et prenez les plaques d'identification du soldat mort dans la pièce. Descendez ensuite et nettoyez la cour d'en bas. Entrez ensuite par la porte du garage et avancez en éliminant les soldats. Avancez en vous mettant à l'abri, derrière les caisses, pour éviter les tirs

du sniper. Laissez les soldats s'approcher de vous et abattez-les. Allez ensuite au fond du chemin et tournez à gauche pour prendre le mutagène Expérimenté 2. Montez ensuite les escaliers et avancez à gauche jusqu'au bout pour trouver une figurine de Wolverine. Revenez à droite et montez sur la passerelle. Eliminez les ennemis et poursuivez le sniper jusqu'au sommet.

#### *Top Gun*

*Objectif : Tuez l'agent Zero.*

Commencez par éliminer le premier prototype Wendigo. Ensuite les trois autres. Aidez-vous des générateurs de courant. Allez derrière eux pour que les monstres vous suivent et s'électrocutent.

### Pas de pitié pour les snipers

Une fois qu'ils sont mort, repérez-le premier hélico et utilisez Fente pour sauter dessus. Détruisez le premier hélico et esquivez les tirs du copilote. Sautez ensuite vers le deuxième hélicoptère, évitez les hélices et atterrissez sur la queue de l'appareil. Détruisez la carcasse avec vos griffes et sautez vers le dernier appareil. Vous devez appuyez rapidement sur le bouton d'attaque pour détruire les hélices. Planquez-vous quand l'agent Zero vous vise pour éviter son tir. Répétez cette opération jusqu'à détruire l'appareil.

## Chapitre 3 : Nouveau départ

### Rendez-vous dans la jungle

#### *Rendez-vous*

*Objectif : Retournez dans la cour du temple.*

Avancez pour attaquer les ennemis et voir le sol s'effondrer. Vous devez maintenant éliminer les Chasseurs qui vous attaquent. Vous pouvez les balancer dans les trous qui se trouvent près des marches. Montez ensuite aux escaliers et détruisez les planches qui bloquent la porte de droite. Entrez et prenez le bonus de santé. Sortez et continuez votre chemin. Avancez et évitez les pièges jusqu'à sortir dans la cour. Eliminez le nouveau genre d'ennemis appelé Changeur. Utilisez les projections contre ces ennemis pour les éliminer plus rapidement. Montez ensuite avec la corde et avancez. Evitez le piège et allez prendre les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre. Evitez d'autre pièges et avancez jusqu'au balcon.

### Projet Wideawake

#### *Wideawake*

*Objectif : Infiltrez le projet Wideawake.*

Montez jusqu'au conduit et entrez. Avancez jusqu'à descendre dans le couloir. Tournez-vous et prenez le mutagène Rage intérieure 1. Avancez ensuite et entrez dans le premier labo à droite. Allez vers le cadavre et prenez sa plaque d'identification. Sortez et avancez dans le couloir jusqu'au labo de gauche. Entrez et prenez une autre plaque d'identification. Revenez au couloir et avancez. Montez les marches et continuez jusqu'au prochain labo, à droite. Passez les deux portes et prenez le bonus de santé. Sortez et entrez dans le labo central.
Vous allez affronter vos premier ennemis robots appelés Droïdes de combat. Même si leurs attaques sont assez puissantes, ils ne sont pas très difficiles à battre. Utilisez Fentes pour les attaquer et lancez le Cyclone pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite par le labo et avancez sur le point de téléportation. Entrez dans le labo suivant et faites le ménage. Entrez ensuite dans la salle de droite et allez retirer l'accumulateur. Un robot appelé Unité Prédatrice va surgir et vous attaquer. S'il est loin de vous, il tirera des roquettes. Déviez-les et réduisez la distance pour l'attaquer au corps à

corps. Utilisez l'attaque Cyclone et les coups de griffes puissants pour l'exploser. Deux autres ennemis du même genre arrivent en renfort. Eliminez-les en vous concentrant sur un robot à la fois. Prenez ensuite l'accumulateur, revenez au labo et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte.
Avancez et entrez par la porte située à gauche. Nettoyez la zone puis descendez les marches (à gauche) pour prendre les plaques d'identification. Allez ensuite à droite vers la commande du laser et désactivez momentanément celui de la salle de droite. Courez ensuite et entrez dans cette salle. Avancez jusqu'à la porte et forcez-la avant que le laser ne vous touche. Sortez dans le balcon et déplacez le téléporteur vers le balcon d'en face. Passez dans le téléporteur situé à droite pour atteindre l'autre balcon. Avant d'entrer, allez à gauche pour trouver un cadavre. Prenez sa plaque d'identification et allez à droite. Montez les dénivellations dans la montagne ensuite accrochez-vous au rebord du balcon. Hissez-vous sur ce balcon et avancez en prenant à gauche pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite en bas et entrez par la porte. Avancez et nettoyez la zone en utilisant les Fentes et les attaques Cyclone à chaque fois que vous êtes encerclé.

## Trahison

Après la cinématique, tournez à gauche pour prendre les plaques d'identification. Tournez ensuite à droite, allez sur la plate-forme tenue par un câble et sautez vers le mutagène Samouraï qui se trouve en haut. Descendez ensuite et coupez le câble pour descendre. Descendez dans la cour et éliminez vos ennemis rapidement en les lançant sur les piques. Revenez ensuite sur la même plate-forme et attendez qu'elle s'enfonce dans le sol et que deux piliers surgissent au centre de la cour. Courez et sautez sur ces deux piliers pour atteindre l'étage supérieur. Allez tout droit et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et poussez la statue. Descendez et placez-la sous la torche gauche de la porte (celle qui est éteinte). Déplacez ensuite cette statue vers le socle qui se trouve devant la porte. Traversez le pont et avancez dans le couloir.
Utilisez vos Sens Sauvages pour éviter le premier piège. Balancez ensuite vos ennemis sur les piques pour les éliminer rapidement. Regardez à droite pour trouver un soldat mort. Prenez sa plaque d'identification et poursuivez votre route en évitant les pièges. Descendez ensuite l'escalier et allez sous ce dernier pour prendre le mutagène Invincible 2. Eliminez ensuite le Maître de la machette.
Détruisez les planches qui se trouvent devant la deuxième statue. Avancez vers la manivelle et éliminez le Chasseur qui la garde. Prenez la manivelle et remontez les marches. Eliminez les ennemis en chemin et placez la manivelle sur son socle. Tournez-la et sautez sur les trois plates-formes. Utilisez ensuite Fente pour atteindre et éliminer l'ennemi. Prenez les plaques d'identification et montez les marches.

## L'explication de Raven

### *L'accès*

*Objectif : Trouvez un moyen d'ouvrir les portes.*

### *Un vieil ami*

*Objectif : Portez secours à John Wraith.*

Tournez-vous, allez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Allez à gauche et descendez avec l'ascenseur. Sautez sur la plate-forme sur laquelle se trouve un cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Descendez sur la plate-forme suivante et éliminez les soldats. Utilisez les commandes du téléporteur pour le déplacer sur la plate-forme d'en face. Téléportez-vous ensuite sur cette plate-forme. Sautez ensuite sur les plates-formes mouvantes et allez en direction des ennemis. Utilisez ensuite Fente pour atteindre leur position. Eliminez-les et sautez sur la plate-forme de droite pour trouver un bonus de santé. Revenez à la plate-forme précédente et sautez sur les plates-formes mouvantes. Sautez sur la plate-forme située en bas à gauche et prenez les plaques d'identification qui se trouve à gauche puis la deuxième plaque qui se trouve sur le cadavre caché dans le coin droit. Revenez sur les plates-formes mouvantes et montez sur celle d'en haut, sur laquelle se trouvent les ennemis. Massacrez-les et montez les marches.

## Bolivar Trask

### *Trask et la clé*

*Objectif : Poursuivez la dernière personne qui utilisera les portes.*

Avancez tout droit et déplacez le téléporteur jusqu'à la plate-forme suivante. Sautez en vitesse dans le téléporteur pour atteindre la zone suivante. Eliminez les ennemis qui vous attendent et entrez par la porte. Eliminez les soldats et descendez les marches (à droite) pour prendre une plaque d'identification. Avancez et entrez dans la salle suivante pour affronter les Unités Prédatrices. Approchez-vous d'elles pour éviter qu'elles utilisent leurs roquettes et leurs lasers sur vous. Explosez-les et neutralisez ensuite les Droïdes qui arrivent en renfort.
Avancez ensuite dans le chemin descendant et éliminez les soldats. Avancez jusqu'aux commandes du téléporteur et déplacez-le jusqu'au bout, à droite. Téléportez-vous ensuite et prenez le mutagène Soif de sang 2. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche. Prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre de droite puis prenez l'accumulateur et sortez par la porte. Placez-le sur son socle et sautez pour atteindre le mutagène Art de la guerre 2. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord et déplacez-vous vers la droite pour atteindre la figurine de Wolverine. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et déplacez-le près de l'unité de congélation. Lancez la congélation et téléportez-vous près de cette unité. Passez en dessous pour vous faire congeler et traverser la sécurité.
Vous allez affronter un robot appelé Prototype Mark 1. Quand il lance ses roquettes, déviez-les pour l'affaiblir. Evitez ensuite ses frappes et sautez sur son dos pour l'attaquer. Détruisez les drones qui arrivent en soutien. Ils gênent vos déplacements et vos esquives. Evitez l'onde de gel qu'il génère quand il frappe le sol. Si vous êtes pris dans la glace, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Continuez à attaquer votre ennemi jusqu'à son explosion. Mark 1 essayera de continuer le combat avec sa partie supérieure. Tailladez-le pour l'éliminer une fois pour toutes.

### *Accumulateur 2*

*Objectif : Ouvrez les portes avec la main de Trask.*

Après l'affrontement, prenez le bonus de santé qui se trouve au fond du balcon. Allez vers la porte et entrez. Eliminez le premier groupe d'ennemi ensuite le second et entrez dans la salle suivante. Allez à gauche et montez à l'échelle. Remontez le chemin vers la sortie et éliminez les Droïdes. Avancez, éliminez les soldats et entrez dans la salle dans laquelle ils se trouvaient. Prenez les plaques d'identification et sortez vers la cour extérieure. Ecrasez vos ennemis ou balancez-les dans le vide et montez dans l'ascenseur situé à droite.
Sortez de l'ascenseur et approchez-vous du cadavre pour prendre sa plaque d'identification. Tournez ensuite à gauche et utilisez vos Sens Sauvages pour repérer et éliminer le Ghost. Avancez ensuite à gauche et traversez la poutre. Prenez une autre plaque d'identification et montez dans l'ascenseur. Eliminez les ennemis qui vous attendent en bas et sortez. Allez sur le pont pour prendre le mutagène Sauvage 1. Allez ensuite vers la commande du pont et déployez-le. Courez vite sur le pont et utilisez Fente contre l'ennemi pour atteindre la rive suivante. Eliminez ensuite le reste des ennemis et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine.
Allez à gauche et montez sur la plate-forme et faites-la descendre. Entrez par la grande porte et allez à gauche. Eliminez les soldats et allez vers le cadavre pour prendre sa plaque d'identification.

## Le secret de Wideawake

Utilisez ensuite les commandes du téléporteur et déplacez-le au fond à gauche pour trouver et prendre le mutagène Facteur de guérison 2. Téléportez-vous ensuite vers la plate-forme qui se trouve à gauche et descendez les marches. Bougez le robot et sautez par-dessus le bureau pour trouver un cadavre et sa plaque d'identification. Revenez ensuite aux commandes du téléporteur et téléportez-vous sur la plate-forme où se trouve l'accumulateur. Prenez-le ainsi que le bonus de santé et rebroussez chemin. Descendez les marches et placez l'accumulateur dans son socle pour déployer le pont. Traversez ce dernier et entrez dans la salle suivante.

## Maux de tête

Affrontez le Prototype Mark 1 de la même manière que précédemment et éliminez les deux Droïdes qui l'accompagnent. Allez ensuite à gauche et exterminez les soldats. Avancez à droite et montez dans l'ascenseur. Sortez ensuite et prenez à droite. Sautez sur la plate-forme mouvante puis sur la prochaine. Bondissez ensuite en direction de l'échelle et

montez. Allez à droite et prenez le mutagène Vitalité 3. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Sautez ensuite sur la plate-forme mouvante supérieure avant d'atteindre la deuxième puis l'échelle. Montez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à droite et prenez le bonus de santé. Allez prendre les commandes du pont et actionnez-les pour le déployer puis traversez.

## Trouver l'agent Zéro

### *Libérez la ligne*

*Objectif : Détruisez le dernier émetteur d'ions.*

Après la cinématique, allez à gauche pour prendre le bonus de santé. Avancez et tuez les deux Chasseurs qui gardent le passage. Avancez encore et prenez les plaques d'identification qui se trouvent sur le cadavre, à droite. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi sur l'autre rive. Traversez le pont et jetez vos ennemis dans le vide.
Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à gauche. Sautez vers le rebord suivant et hissez-vous vers le haut. Allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Revenez à droite et entrez par la porte. Prenez le mutagène Expérimenté 3 et éliminez les trois ennemis qui rappliquent. Sortez et allez vers le mur gauche et escaladez-le. Avancez sur les plates-formes à droite et montez avec la corde.
Balancez vos ennemis dans le vide et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Sortez par la porte située à gauche et traversez les poutres. Escaladez ensuite le mur et descendez sur la plate-forme supérieure. Entrez dans la tour et allez à droite pour prendre la figurine de Wolverine. Utilisez ensuite Fente pour atteindre vos ennemis et jetez-les dans le vide pour les éliminer rapidement. Sortez ensuite, accrochez-vous au rebord et allez à gauche. Montez à l'aide de la corde jusqu'au mur à escalader. Sautez ensuite vers le mur gauche et montez jusqu'au sommet. Eliminez les ennemis en utilisant les attaques Cyclones et en balançant vos ennemis dans le vide et sur les piques. Détruisez enfin les trois consoles de l'émetteur pour le faire exploser.

## Viser la tête

Après la cinématique, allez à droite en évitant les lasers et prenez la figurine de Wolverine. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Eliminez les soldats et montez les marches. Allez à droite et prenez le mutagène Rage intérieure 2. Allez ensuite à gauche et tournez encore à gauche pour trouver des plaques d'identification. Reprenez votre chemin et descendez via l'ascenseur.

### *La tête haute*

*Objectif : Utilisez le bras inachevé de la Sentinelle pour détruire la tête de la Sentinelle.*

Descendez de l'ascenseur et allez à droite pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite à gauche et traversez le centre de la zone pour atteindre le mutagène Saccage 3. Prenez-le et montez à l'échelle pour prendre les plaques d'identification.
Descendez, allez à gauche vers une autre échelle et montez pour prendre le bonus de santé. Revenez ensuite à l'ascenseur et montez à l'échelle qui se trouve derrière lui. Allez au bout à droite et escaladez une autre échelle pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et utilisez les commandes pour aligner la section de la voie. Revenez ensuite rapidement en bas et bougez vers la gauche la plate-forme qui porte le bras. Allez ensuite à gauche et repérez la deuxième section de la voie. Montez à l'échelle et utilisez les commandes pour la remettre en place. Descendez en vitesse et revenez aux commandes de la plate-forme pour la déplacer à gauche.

### *Tir de barrage*

*Objectif : Trouvez un accumulateur pour alimenter le monte-charge.*

Allez ensuite vers les commandes de la main et détruisez la porte pour que les ennemis rappliquent. Eliminez-les avec des tirs de laser en utilisant la main. Entrez ensuite par la porte centrale et montez dans l'ascenseur. Entrez dans la salle de contrôle et prenez les plaques d'identification. Prenez ensuite le mutagène Samouraï 3 qui se trouve à gauche.

Utilisez ensuite les commandes des téléporteurs et placez les deux téléporteurs sur la même plate-forme. Placez le bleu à droite de façon à bloquer celui de couleur violet. Téléportez-vous ensuite une première fois puis une deuxième fois en utilisant le téléporteur bleu. Descendez les marche et retirez l'accumulateur puis rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle.

#### *Main forte*

*Objectif : Utilisez l'accumulateur pour activer le monte-charge.*

Revenez ensuite vers le bras et éliminez les ennemis en chemin. Placez l'accumulateur pour activer le monte-charge. Tirez sur les ennemis qui arrivent par la porte et tournez le bras pour monter. Tirez enfin sur la tête de la Sentinelle pour la détruire.

Revenez ensuite à la zone où se trouve la tête de la Sentinelle et forcez la porte pour entrer. Il y a deux soldats morts à droite et à gauche. Prenez leurs plaques d'identification et avancez. Après la cinématique, prenez les plaques d'identification qui se trouvent à droite et le mutagène Art de la Guerre 3 situé à gauche.
Revenez ensuite à la salle contenant la tête de la Sentinelle et éliminez les ennemis qui arrivent par la porte qui se trouve au fond. Entrez ensuite par cette même porte et montez les marches. Avancez jusqu'à la salle de la Sentinelle.

### Sentinelle Mark 1

Après la cinématique, vous devez combattre le robot Sentinelle sur le toit du complexe. Quand votre ennemi saute sur vous, éloignez-vous rapidement pour éviter d'être piétiné et pour éviter aussi l'onde de choc que génère l'atterrissage. Allez sur les zones métalliques, sur le toit, et attendez que le robot géant essaye de vous écraser pour qu'il se prenne une décharge et reste immobile quelques instants. Profitez-en pour vous ruer sur son pied et attaquez-le au niveau de la cheville.
Eloignez-vous ensuite car vous risquez de vous faire attraper. Même s'il vous attrape, attaquez sa main jusqu'à ce qu'il vous tire dessus et vous libère. Vous pouvez ignorer les soldats qui arrivent, ils seront tués par les ondes de choc de la Sentinelle. Répétez la même action pour détruire ses jambes et ses bras. Il prendra alors la fuite en volant. Pendant le vol, esquivez et détruisez les débris pour vous approcher du robot. Répétez cette action plusieurs fois puis appuyez répétitivement sur le bouton indiqué avant qu'il ne vous tire dessus pour précipiter la chute de votre ennemi.

### Combat du Colosse

Après la cinématique vous devez combattre le colosse. Evitez ses attaques et ses ondes de choc et utilisez les Furies contre lui. Esquivez ses frappes pour vous retrouver derrière lui et déchaînez-vous sur cet ennemi. Quand il devient Furieux, il fonce et se jette sur vous. Esquivez son attaque puis sautez sur son dos. Dirigez le colosse à droite et à gauche tout en le frappant. Détruisez les étalages tout en essayant d'éviter les murs. Votre jauge de Furie se remplit suite à la destruction du décor. Utilisez encore fois les Furies pour mettre votre ennemi hors de lui, esquivez son attaque et sautez sur son dos. Répétez cette action jusqu'à la défaite du colosse.

## Chapitre 4 : Mardi gras

### Le corbeau Casino

#### *As des As*

*Objectif : Capturez Gambit et découvrez l'emplacement de l'île.*

Restez loin de votre ennemi et esquivez ses attaques de bâton. Utilisez les Furies contre Gambit pour l'affaiblir un peu. Quand votre ennemi monte sur l'une des plates-formes en bois et lance ses cartes, déviez ses attaques pour l'étourdir un moment. Sautez-lui dessus et frappez-le en appuyant sur le bouton indiqué. Répétez ces actions encore une fois pour que Gambit quitte le balcon vers la zone inférieure. Continuez à l'attaquer avec les Furies jusqu'à ce qu'il se mette

sur la plate-forme qui se trouve devant les fenêtres. Après la cinématique, appuyez sur le bouton indiqué pour vous libérer. Prenez le bonus de santé qui se trouve devant le bassin. Eliminez les soldats et les Goliaths qui débarquent. Allez ensuite à gauche pour prendre les plaques d'identification.
Eliminez ensuite les Ghosts qui vous attaquent. Poussez la caisse qui se trouve à droite contre la plate-forme située à gauche. Montez jusqu'au sommet et utilisez la corde pour monter encore. Sautez sur la plate-forme, allez à gauche et sautez vers l'autre rive. Bondissez pour vous accrocher au câble et allez à gauche. Descendez, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez ensuite à gauche et défoncez la porte pour entrer. Avancez, détruisez la porte et entrez. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre qui se trouve à droite. Avancez et éliminez les Ghosts puis entrez par la droite. Prenez les plaques d'identification sur le cadavre situé devant la fontaine et montez les escaliers. Eliminez l'Assassin et entrez dans la salle de droite pour prendre le mutagène Soif de sang 3. Sortez et défoncez la porte centrale.

#### *Vers le haut*

*Objectif : Suivez Gambit vers la cour supérieure.*

Avancez et montez les marches. Allez à droite et prenez les plaques d'identification. Avancez et sautez dans la fontaine pour prendre le bonus de santé. Remontez ensuite et éliminez les différents ennemis qui se battent entre eux. Montez ensuite sur la grande caisse et sautez sur la plate-forme. Montez jusqu'au balcon et éliminez les soldats qui gardent la zone. Déviez les grenades des grenadiers pour les éliminer. Avancez ensuite jusqu'au bout du balcon pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en arrière et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification. Rebroussez chemin et descendez sur la plate-forme circulaire qui se trouve entre les deux statues. Utilisez ensuite Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans l'ascenseur.
Une fois en haut, allez à droite, montez sur la plate-forme et prenez le bonus de santé. Allez ensuite à gauche et utilisez la corde pour atteindre les plaques d'identification puis revenez. Traversez ensuite la poutre et éliminez les deux assassins. Allez à droite et montez les marches. Allez ensuite à gauche et prenez les plaques d'identification. Ignorez l'hélicoptère et montez sur les plates-formes quand l'hélico ne vous tire pas dessus. Une fois en haut, courez et sautez pour avancer avant que le sol ne s'effondre suite aux missiles de l'hélicoptère.

## Salon des grands joueurs

#### *Une carte à jouer*

*Objectif : Trouvez Gambit à l'extérieur du Corbeau Casino.*

Avancez et défoncez la porte. Eliminez les assassins ensuite sortez sur la corniche de droite. Balancez les Goliath dans le vide et montez à l'échelle. Allez à gauche et faites le tour du toit pour prendre les plaques d'identification. Revenez à l'autre coté du toit et allez à droite. Montez à l'échelle et escaladez le mur. Allez à droite et éliminez les deux assassins. Franchissez le passage qu'ils avaient pris pour venir et emparez-vous du mutagène Sauvage2. Continuez d'avancer jusqu'à rejoindre Gambit.
Commencez par parer ses tirs puis approchez-vous de lui et utilisez les projections contre votre ennemi à chaque fois qu'il bloque vos frappes. Enchaînez les coups et utilisez les Furies et la Perforeuse pour le toucher. Quand il est bien amoché, Gambit va détruire le pont et se sauver.

Traversez alors la poutre et sautez sur les caisses. Avancez à droite et balancez vos ennemis dans le vide. Montez vers une autre plate-forme et avancez jusqu'à la corde. Montez jusqu'au sommet sautez à gauche. Escaladez le mur pour atteindre une figurine de Wolverine. Descendez sur la plate-forme inférieure et utilisez le câble pour atteindre un autre immeuble. Utilisez un autre câble pour revenir à l'immeuble précédent. Avancez tout droit et prenez les plaques d'identification.
Escaladez le mur situé à gauche. Une fois en haut, avancez à gauche et coupez le câble. Déviez ensuite les tirs des grenadiers pour les éliminer. Sautez ensuite pour atteindre l'autre rive et prenez les plaques d'identification. Montez ensuite sur la pile de bois et sautez vers la caisse. Bondissez enfin vers le passage qui est devant vous et prenez le bonus de santé qui se trouve à gauche.

#### *Virée en hélico*

*Objectif : Grimpez dans l'hélicoptère.*

Allez vers l'hélicoptère et utilisez Fente pour sauter dessus. Commencez par bousiller l'appareil ensuite détruisez la vitre pour éliminer le pilote. Après l'atterrissage forcé, allez à gauche et prenez les plaques d'identification. Allez sur le pont et sautez sur le container pour dévier les tirs des grenadiers. Eliminez ensuite les ennemis qui arrivent sur le pont et poussez le container. Allez ensuite à droite pour prendre les plaques d'identification. Allez à gauche pour prendre le bonus de santé et revenez vers le container. Utilisez-le pour atteindre l'ascenseur. Une fois en haut, allez à droite et prenez la figurine de Wolverine. Ignorez ensuite ou combattez le groupe d'assassins et passez sur la corniche. Escaladez le mur jusqu'au sommet.

### Poussière

#### *Blackjack*

*Objectif : Suivez Gambit jusqu'à la grue.*

Eliminez les ennemis et montez sur les caisses situées à gauche. Escaladez ensuite le mur et allez à gauche pour récupérer les plaques d'identification. Avancez ensuite vers la corde et utilisez-la pour descendre vers l'étage inférieur. Avancez et balancez les assassins et les commandos dans le vide. Montez à l'échelle et éliminez d'autres ennemis. Allez vers la caisse suspendue et utilisez le câble pour monter à l'étage suivant. Eliminez d'autres ennemis et continuez votre ascension en passant cette fois sur les caisses. Utilisez Fente pour atteindre l'ennemi qui se trouve dans la zone suivante.
Avancez en éliminant ou en ignorant les ennemis qui se battent entre eux et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Eliminez les ennemis et descendez dans une autre zone d'affrontement entre différents ennemis. Coupez les câbles qui maintiennent la poutre. Revenez en haut et traversez cette poutre. Eliminez d'autres ennemis en les balançant dans le vide et avancez jusqu'au bout du chemin puis tournez à gauche pour trouver des plaques d'identification. Montez ensuite sur les caisses situées à gauche et sautez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à atteindre la plate-forme. Avancez et sautez vers une autre corde puis vers une plate-forme. Avancez, passez la poutre jusqu'à la grue et montez sur son bras. Avancez jusqu'au bout pour prendre la figurine de Wolverine. Revenez en bas et allez à gauche pour utiliser le câble et glisser vers une autre zone. Montez à l'échelle jusqu'au sommet de la grue.

### Point de contrôle 52

Evitez les tirs de Gambit en sautant et en avançant vers lui. Après la destruction de la grue, sautez sur l'hélicoptère en utilisant Fente. Ensuite vous allez combattre Gambit sur les lettres géantes du casino. Déviez ses tirs pour l'étourdir et lui sauter dessus. Contrez aussi ses attaques de bâton. Après une attaque de Fente, Gambit essayera de projeter Wolverine dans le vide. Appuyez sur le bouton qui s'affiche pour le contrer. Quand la grande lettre s'effondre, utilisez Fente pour atteindre Gambit et attaquez-le immédiatement. Reprenez votre travail de déviation jusqu'à ce que Gambit descende sur la passerelle d'en bas. Déviez encore ses tirs pour faire tomber la lettre sur lui. Quand il remonte, utilisez l'échelle pour le poursuivre et attaquez-le avec la Furie perforeuse. Déviez d'autres attaques pour l'étourdir et ripostez. Vous pouvez aussi utiliser la projection et le contre pour l'attaquer par derrière.

## Chapitre 5 : Wolverine

### Le début de la fin

#### *Le village*

*Objectif : Trouvez un accès au village et sécurisez-le.*

Avancez et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'à une autre porte et placez-vous sur la plate-forme mouvante. Utilisez ensuite Fente contre l'ennemi pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Descendez, prenez les plaques d'identification et revenez vers le haut en escaladant le mur. Sautez sur la corde et utilisez-la pour atteindre l'autre rive. Avancez ensuite sur le piège en évitant les piques et tournez à gauche pour prendre le mutagène Déchiqueteur 2. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à la cour. Eliminez les ennemis qui débarquent puis tournez la manivelle pour essayer d'ouvrir la porte. Un Léviathan surgit et essaye de vous écraser. Eliminez-le en sautant sur son dos pour le frapper et lui arracher la tête. Allez vers son emplacement premier et prenez le bonus de santé. Revenez à la manivelle et tournez-la jusqu'à ouvrir la porte.
Entrez par la porte, avancez à droite et montez les marches. Avancez et sautez à gauche. Accrochez-vous ensuite au rebord et allez à droite. Montez et prenez les plaques d'identification. Revenez vers le bas et allez vers la corde. Sautez d'une corde à l'autre jusqu'à la plate-forme sur laquelle se trouve une figurine de Wolverine et prenez-la. Revenez à la corde centrale et sautez sur la cage. Coupez la corde pour faire tomber la cage. Poussez-la ensuite jusqu'à la plate-forme mouvante qui se trouve à gauche. Allez à droite et tournez la manivelle pour faire remonter la plate-forme. Sautez sur la cage pour atteindre l'étage de gauche et traversez le pont.
Eliminez ensuite les ennemis et traversez les pièges. Eliminez les deux Chasseurs et actionnez le levier. Sautez ensuite en bas dans la cour d'entrée et éliminez les ennemis. Déplacez ensuite la statue et placez-la dans la fente de droite. Entrez par la porte qui s'ouvre. Avancez et évitez les pièges grâce à vos Sens Sauvages. Marchez sur la plate-forme mouvante pour ouvrir la porte et utilisez Fente sur votre ennemi pour passer avant que la porte ne se referme. Eliminez le second ennemi qui débarque et avancez. Allez à droite et montez la dénivellation. Montez sur le bloc qui se trouve à droite pour faire monter celui du bas. Sautez sur ce dernier puis atteignez le niveau supérieur, en face. Avancez sur le bloc pour le faire descendre et faire monter un autre bloc. Revenez en vitesse à la dénivellation de droite et abaissez le bloc. Sautez sur le bloc qui surgit du sol puis bondissez vers celui déjà en place. Sautez ensuite pour vous accrocher au rebord.
Avancez en évitant le piège et éliminez les ennemis qui vous attendent. Détruisez ensuite la porte située à gauche et éliminer le Chasseur pour prendre le mutagène Invincible 3. Sortez et allez vers la corde qui maintient la statue puis coupez-la. Poussez la statue et revenez encore une fois à la cour d'entrée. Eliminez les hordes d'ennemis puis placez les deux statues sur les deux plates-formes mouvantes. Entrez enfin par la porte centrale.

## L'île

### *Retour au bercail*

*Objectif : Trouvez Stryker et Creed sur l'île.*

Après la cinématique, commencez par éliminer les ennemis qui vous encerclent. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche et montez les marches. Prenez les plaques d'identification et continuez votre chemin en massacrant les ennemis avec vos griffes. Avancez et prenez les plaques d'identification et la figurine de Wolverine qui se trouvent derrière la grille. Continuez votre chemin et entrez par la porte. Eliminez le soldat et prenez les plaques d'identification situées à droite. Allez ensuite à gauche et passez la porte.

## Le mercenaire aux dents longues

### *Querelle familiale*

*Objectif : Battez Victor Creed.*

Le combat contre Creed n'est pas trop difficile vu votre niveau actuel. Enchaînez les coups pour qu'il ne trouve pas le temps de riposter. Projetez-le ensuite et sautez-lui dessus pour lui asséner un max de coups. Utilisez aussi le contre qui est efficace contre cet ennemi en particulier. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts à votre frère.

### *Deadpool*

*Objectif : Battez l'arme 11.*

Utilisez les projections et les contres contre l'arme 11. Contrez ses attaques et appuyez sur le bouton qui s'affiche pour gagner les duels. Utilisez aussi la Furie perforeuse pour provoquer plus de dégâts. Enchaînez ensuite avec des frappes puissantes pour projeter Deadpool. Sautez-lui dessus et défoulez-vous sur lui.

### Combat du boss - Fin

La deuxième partie du combat se déroule sur la cheminée du réacteur. Maintenez la même tactique de contres enchaînés avec des frappes puissantes. Utilisez encore la Furie perforeuse pour infliger plus de dégâts. Quand Deadpool s'éloigne de vous pour récupérer un peu et pour vous tirer dessus, utilisez Fente pour l'atteindre et déchaînez-vous sur lui.  Contrez et contrez encore en gagnant les duels pour finir votre ennemi une fois pour toutes. Félicitations, vous êtes parvenu à venir à bout de votre dernier ennemi !

## TRICHER POUR LES SUCCÈS

Normalement, le fait d'entrer un code de triche désactive les succès du jeu. Mais pour contourner cela, il suffit d'entrer les codes, de quitter le jeu pour revenir à l'écran titre, puis de choisir de continuer la mission ou de la recommencer. Les codes seront toujours actifs et les succès aussi.

# You're in the Movies

© Codemasters 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

## SUCCÈS

### Première audition (5)

Terminer une audition pour commencer à faire un film

### Faire un film (10)

Terminer 1 session de jeu

### Faire une trilogie (20)

Terminer 3 sessions de jeu

### Faire une série (25)

Terminer 5 sessions de jeu

### En solo (10)

Faire un film avec un seul joueur

### Héros d'horreur (30)

Terminer tous les films du genre Horreur

### Star de SF (30)

Terminer tous les films du genre Science-fiction

### As de l'action (30)

Terminer tous les films du genre Action

### M. catastrophe (30)

Terminer tous les films du genre Catastrophe

### Classique (30)

Terminer tous les films du genre Classique

### Tous les goûts (30)

Faire un film dans chacun des 5 genres

### Obnubilé (70)

Terminer les 30 films originaux

### Vraiment obnubilé (100)

Terminer les 30 films originaux en mode 4 joueurs

### Apprenti réalisateur (10)

Créer 1 scénario en mode Réalisateur

### Épique (15)

Faire un film avec 4 joueurs

### Forain (20)

Terminer tous les jeux de la fête foraine

### Machiniste (20)

Terminer tous les jeux du studio

### Naufragé (20)

Terminer tous les jeux de l'île déserte

### Super zen (20)

Terminer tous les jeux du dojo

### Paysan (20)

Terminer tous les jeux de la campagne

### Citadin (20)

Terminer tous les jeux de la ville

### En équipe (35)

Terminer tous les jeux 2 joueurs en mode 2 joueurs

### Première classe (10)

Monter dans l'avion dans Premier vol

### Sauve qui peut (15)

Ne pas se faire prendre dans SOS singes et SOS tornade

### Monteur (20)

Obtenir le score maximum à Grand nettoyage et Drôle de bobine

### Énergie destructrice (20)

Abattre le mur dans Ça balance et creuser jusqu'au bas de l'écran dans Marteau-piqueur

### Générateur (20)

Obtenir le score maximum à En direct des coulisses et Dynamo !

### Ingé son (20)

Obtenir le score maximum à Boucan et Ding dong

### Anguille glissante (15)

Ne pas se faire toucher dans Toc toc et Panique au rodéo

### Pro des casse-têtes (20)

Obtenir le score maximum à Pois sur la conscience et Crise du costume

### Super drôle (20)

Obtenir le score maximum à Fermer la valve et Trésor enfoui

### Spiritualité (20)

Obtenir le score maximum à Maître des pierres et Libérez votre esprit

### Athlète (20)

Obtenir le score maximum à Lancer de tronc, Course à l'élastique et Déhanché

### Triathlon (20)

Obtenir le score maximum à Marathon, Cascadator et Piranhattaque

### Cogneur (20)

Battre tous les méchants dans Le train fou et Tueur à gages

### Défi de force (20)

Faire tomber la cloche dans Musklor

### Sac de frappe (20)

Obtenir le score maximum 3 fois de suite dans Coup de poing

### Chamboulé (20)

Réussir 3 balles de suite à Chamballetout

### Homme-fusée (20)

Détruire 20 bateaux dans Lance-roquettes

### Flotte comme un papillon (20)

Terminer Ça va cogner et Pour une poignée de rigolards sans se faire toucher

### Pique comme une abeille (20)

Frapper tous les coussins dans Sur le ring

### As du combat (20)

Obtenir le score maximum à Bateau-dragon et Singeries

### Pro du funk (20)

Obtenir le score maximum à Tous en piste et Total freestyle

## TOUT DÉBLOQUER

Sur l'écran des options, appuyez simultanément sur LB, RB, LB, RB et Y pour tout débloquer (vidéos, mode Director...).

# Zombie Apocalypse

© Konami / Nihilistic 2009

+ D'INFOS FORUM

## MODES SECRETS

### Mode "7 Days of Hell"

Terminez le Day 55 pour débloquer de mode.

### Mode Tronçonneuse

Terminez n'importe quel niveau en utilisant uniquement la tronçonneuse pour débloquer ce mode.

### Mode Turbo

Obtenez un multiplicateur de 100 ou plus et terminez le niveau en cours pour débloquer ce mode.

# Zoomaroom

© Microsoft

+ D'INFOS FORUM

## CHEAT CODE

Dès que vous entendez "Zooomarooom" à l'écran titre, faites : **LT, RT, LT, RT, X, X, LB, RB** pour débloquer divers bonus (costumes, double-saut...). Un son confirmera la validité du code et une pièce apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran.

# Zuma

© Oberon Media / PopCap Games 2005

+ D'INFOS FORUM

## SUCCÈS

### Chaîne 16 (10)

Récompense pour avoir réalisé 16 chaînes d'affilée.

### 24h (10)

Récompense pour avoir joué 24 heures.

### Temple de Zukulkan (10)

Récompense pour avoir terminé le temple de Zukulkan.

### Quetzal Quatl (10)

Récompense pour avoir terminé le temple de Quetzal Quatl.

### Popo Poyolli (20)

Récompense pour avoir terminé le temple de Popo Poyolli.

### Autel secret de Zuma (20)

Récompense pour avoir terminé le temple de l'autel secret de Zuma.

### Aventurier (20)

Récompense pour avoir terminé le mode Aventure.

### Tireur d'élite (20)

Récompense pour avoir terminé 1 niveau en 5 secondes maximum.

### Numismate (20)

Récompense pour avoir ramassé 100 pièces.

### Champion (20)

Récompense pour avoir réussi un score de 2 000 000.

### Au trou (20)

Récompense pour avoir marqué 100 trous.

## Fils du soleil (20)

Récompense pour avoir atteint le rang Fils du soleil en mode Gantelet.

# À PROPOS

**Réalisation JeuxVideo.com**

**Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®**

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000  AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

## Participants par leurs astuces

**Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.**
**Merci à (par ordre alphabétique) :**

Adrien WRUTNIAK
Alexis GAUTHIER
Aurélien NEGRONI
Bader Lanouar
Benjamin GUILLOUD
Delphine PRECIGOUT
Douglas PRACHE
Elliot SAINTLARY
Emmanuel ST-ONGE
Frédéric FAU
Frédéric GOYON
Grégoire Lefaivre
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Pierre CHAUDEL
John DOE
Julien FIE
Lénaïc BAYLE
Loïc POMIER
Marc PELATAN
Nacer IBERRAKEN
Nicolas CHARCIAREK
NICOLETTI Sébastien
Nikolas MASSE
Pier-Alexandre THOUIN
Pierre MAUGEIN
Pierre-Alexandre RETHORE
Pierre-Alexandre TAIX
Stéphane MAURIN
Tévin ABHAY
Valérie PRECIGOUT
Yannick DAFFAUD
Yannick LE FUR

***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 HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV*® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

***ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo*®** est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.